

_万智牌2010_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：2009年6月23日

_万智牌2010_售前现开赛日期：2009年7月11-12日

_万智牌2010_正式发售日期：2009年7月17日

_万智牌2010_Launch Party：2009年7月17-19日

请至<<http://locator.wizards.com>>查询你附近的的活动或販售店。

自正式发售当日起，_万智牌2010_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：_洛温_，_晨光_，_闇影荒原_，_暮光_，_阿拉若断片_，_聚流_，_阿拉若新生_，以及_万智牌2010_。

_万智牌2010_系列包括249张牌（20张基本牌，101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌）。

本常见问题集包含三大段落，主题各不相同。

第一段（「M10规则变动」）解释在此核心系列中变动的规则。第二段（「通则释疑」）解释本系列中部分新机制与概念。第三段（「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。

M10规则变动

为了让_万智牌_的规则更贴近牌手的期待，规则已有了一些变动。此外，为了让游戏更加清楚明确，也同时作了一些名词方面的变动；不但将适用于未来的实体纸牌系列，也会改变Oracle牌张参考文献（网址如下：<<http://gatherer.wizards.com>>）的内容。以下列举一些比较重要的改变。

新版的_万智牌_基本规则手册可在此处下载：<www.wizards.com/Magic/rules>。

另外，为使阅读更流畅、结构更紧密，_万智牌_完整规则的部分章节亦有所修订。最新版的_万智牌_完整规则（英文版）可在此处下载：<www.wizards.com/Magic/rules>。

新用词：战场

「战场」此游戏区域摆放了双方牌手的永久物，包括生物，地，以及鹏洛客。它过去称为「场上」。过去注记着「当[此永久物]进场时」的触发式异能，现在会写成这样：「当[此永久物]进战场时」。

醒眠德鲁伊

{二}{绿}

生物~人类/德鲁伊

1/1

当醒眠德鲁伊进战场时，只要醒眠德鲁伊仍在战场，目标树林便成为4/5绿色的树妖生物。它仍然是地。

新用词：放逐

「放逐」此游戏区域用来摆放给放到一旁的牌。放逐某张牌时，就将它移到放逐区中。牌可能会被暂时放逐，而在此情况下，使它被放逐的该咒语或异能将会注明它会如何回来或在何时回来；有些牌也会在本盘游戏接下来的时段中一直被放逐。将牌放逐这件事，过去称为「将它移出对战」。

回声萦绕

{三}{黑}{黑}

法术

将所有基本地以外的牌从目标牌手的坟墓场放逐。从该牌手的牌库中搜寻所有与以此法放逐的任一张牌同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手将他的牌库洗牌。

新用词：施放，起动，使用

要「施放」某咒语，就是将它放入堆叠并支付其费用，好让它能够结算并产生效应。这在过去称为「使用」某咒语。

台地咒术师

{一}{白}{白}

生物～人类／德鲁伊

0/2

每当你施放结界咒语时，你可以抓一张牌。

要「起动」某起动式异能，就是将它放入堆叠并支付其费用，好让它能够结算并产生效应。这在过去称为「使用」某异能。只有起动式异能才会被起动。（触发式或静止式都不会）

穿髓金针

{一}

神器

于穿髓金针进战场时，说出一个牌名。

除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

要「使用某张地」就是将它放进战场，并算入你每回合能够使用（打出）的一张地。此游戏动作不用到堆叠。要「使用某张牌」，就是将某张牌如地一样使用或如咒语一样施放，依状况而定。

祈愿巨灵

{三}{蓝}{蓝}

生物～巨灵

4/4

飞行

祈愿巨灵进战场时上面有三个祈愿指示物。

{二}{蓝}{蓝}，从祈愿巨灵上移去一个祈愿指示物：展示你的牌库顶牌。你可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。如果你不使用，则将它放逐。

新用词：在结束步骤开始时

某些牌具有的异能会「在结束步骤开始时」触发。这些异能会在某回合很接近结束的时候触发～但并不是在最末尾。过去的牌称这些异能「在回合结束时」，这并不太精确。

在你的回合中，并在你的战斗阶段之后，会有第二个行动阶段。在那之后，就是终结阶段。终结阶段分成两部份：先是结束步骤（此时双方牌手可以施放咒语与起动异能），然后是清除步骤（你将手牌弃掉、直到满足手牌上限为止，清除所有生物受过的伤害，且「直到回合结束」的效应结束）。

而「在结束步骤开始时」触发的异能，自然就是在结束步骤开始的时候触发。之后双方牌手可以施放瞬间与起动异能。如果某个「在结束步骤开始时」触发的异能在某个结束步骤之中触发，则它会

等到下一个结束步骤开始时才会触发。

新规则：战斗

战斗阶段的规则已经改变。以下是往后战斗阶段会发生的事情：

步骤1：战斗开始

- 1) 在战斗开始时触发的异能进入堆叠。
- 2) 双方牌手可以施放咒语与起动异能。

步骤2：宣告攻击者

- 1) 攻击牌手宣告要让他的哪些生物攻击，以及它们分别会攻击哪位牌手或鹏洛客，横置这些攻击生物，并支付任何所需的费用。
- 2) 因宣告这些攻击者而触发的异能进入堆叠。
- 3) 双方牌手可以施放咒语与起动异能。

步骤3：宣告阻挡者

- 1) 防御牌手宣告自己所操控的哪些生物要进行阻挡，指明它们要如何阻挡，并支付任何所需的费用。
- 2) 对于每一个被数个生物所阻挡的攻击生物而言，攻击牌手宣告将其伤害分配于阻挡它的生物之顺序。（详见下文。）
- 3) 对于每一个阻挡了数个生物的阻挡生物而言（由于某些效应能让它如此作），防御牌手宣告将其伤害分配于那些攻击生物之顺序。（详见下文。）
- 4) 因宣告这些阻挡者而触发的异能进入堆叠。

- 5) 双方牌手可以施放咒语与起动异能。

步骤4：战斗伤害

- 1) 攻击牌手分配攻击生物的战斗伤害。
- 2) 防御牌手分配阻挡生物的战斗伤害。
- 3) 所有战斗伤害同时造成。
- 4) 当造成战斗伤害时触发的异能进入堆叠。
- 5) 双方牌手可以施放咒语与起动异能。

步骤5：战斗结束

- 1) 在战斗结束时触发的异能进入堆叠。
- 2) 双方牌手可以施放咒语与起动异能。

生物对数个其他生物分配战斗伤害的方式已经改变。生物的战斗伤害会依照所宣告的伤害分配顺序来分配给这些生物。必须将致命伤害分配给目前轮到的生物，才能将剩下的伤害分配给该顺序中的下一个。在作分配致命伤害的检查时，要将已经对该生物造成之伤害考虑进去，而来自其他生物、且会在同一个战斗伤害步骤中分配的伤害也是一样。不过，任何其他会修改伤害将如何造成的效应（例如反色保护异能或防止性效应等）此时均忽略。牌手分配给某生物的伤害可以比其致命伤害的数量还多。

* 例：某个进行攻击的巨爪亚龙（6/4生物）分配伤害的顺序，先是峡谷牛头怪（3/3生物），然后是鬼怪长矛兵（2/1生物）。巨爪亚龙可以分配3点伤害给牛头怪、3点伤害给长矛兵，或分配4点伤害给牛头怪、2点伤害给长矛兵，或分配5点伤害给牛头怪、1点伤害给长矛兵，或分配6点伤害给牛头怪。这两个阻挡生物将其伤害分配给亚龙。

* 例：某个进行攻击的巨爪亚龙（6/4生物）分配伤害的顺序，先是峡谷牛头怪（3/3生物），然后

是鬼怪长矛兵（2/1生物）。在宣告阻挡者步骤中，防御牌手以峡谷牛头怪为目标来施放变巨术，此咒语让它得+3/+3直到回合结束。巨爪亚龙必须将自己的6点伤害都分配给牛头怪。这两个阻挡生物将其伤害分配给亚龙。

* 例：某个进行攻击的巨爪亚龙（6/4生物）分配伤害的顺序，先是峡谷牛头怪（3/3生物），然后是鬼怪长矛兵（2/1生物）。在宣告阻挡者步骤中，防御牌手以峡谷牛头怪为目标来施放施以援手，此咒语能防止接下来将对它造成的4点伤害。巨爪亚龙可以分配3点伤害给牛头怪、3点伤害给长矛兵，或分配4点伤害给牛头怪、2点伤害给长矛兵，或分配5点伤害给牛头怪、1点伤害给长矛兵，或分配6点伤害给牛头怪。这两个阻挡生物将其伤害分配给亚龙。

* 例：某个进行攻击的庞大巴洛西（7/7生物）分配伤害的顺序，先是本回合已受2点伤害的峡谷牛头怪（3/3生物），然后是宫殿守卫（能够阻挡任意数量生物的1/4生物），然后是信念之墙（0/5生物）。某个进行攻击的血山脊狂战士（4/4生物）分配伤害的顺序，则是上述的宫殿守卫，然后是鬼怪长矛兵（2/1生物）。在其他各种可能的分配方法之中，攻击牌手可以让巴洛西分配1点伤害给牛头怪、1点伤害给守卫、3点伤害给墙；并让狂战士分配3点伤害给守卫、1点伤害给长矛兵。（请注意：在以上这例子中，防御牌手也要宣告一个伤害分配顺序，好决定其宫殿守卫的伤害会如何分配在它所阻挡的庞大巴洛西与血山脊狂战士之间）

此间有个重要的改变，就是战斗伤害不再进入堆叠。在它分配之后，就立即造成。如果你要起动某重生异能，施放某个伤害防止咒语，或是这一类的事情，则你往后都必须在宣告阻挡者步骤中作这些事。由于在此时已宣告过伤害分配的顺序，你届时便已经清楚战斗伤害将如何分配与造成。

* 只有在战场上的生物（并且依旧参与战斗者）才能造成战斗伤害。假设你手上有一张反召唤，战场上则有个2/2生物，且它阻挡了另一个2/2生物。你可以在宣告阻挡者步骤中施放反召唤，将这两个生物其中的一个移回其拥有者手上，如此会使得两个生物都不会造成战斗伤害。你也可以让两个生物向彼此造成伤害，也就是说：在反召唤有机会将其中一个回首之前，它们都会被消灭。并没有办法既让你自己的生物回手、又让它造成战斗伤害。

* 在宣告阻挡者步骤中，如果某阻挡生物被移出战斗，或是某咒语或异能使它不再阻挡某攻击生物，则此阻挡生物就会从该攻击生物的伤害分配顺序中移除。其余阻挡生物间的相对顺序则不受影响。（如果某攻击生物被能阻挡数个攻击生物的生物所阻挡，且前者被移出战斗，则状况亦同。）

* 类似状况：如果某咒语或异能使得某生物去阻挡某攻击生物，或某生物进战场时便阻挡某攻击生物，则在此效应生效时，该攻击生物的操控者宣告此阻挡生物会在该攻击生物的伤害分配顺序中的哪个位置。其余阻挡生物间的相对顺序则不受影响。

* 先攻与连击的作用方式则不受影响。在战斗伤害步骤开始时，若至少有一个进行攻击或阻挡的生物具先攻或连击异能，则不具有先攻和连击异能的生物不在此时分配战斗伤害。之后并不会如常进行到战斗结束，而是改为此阶段增加了第二个战斗伤害步骤，用来处理这些剩下来的生物。在第二个战斗伤害步骤中，还存活着，且未在前步骤中分配战斗伤害的攻击者与阻挡者，以及具连击异能的生物，都会在此时分配其战斗伤害。请注意，在第一个战斗伤害步骤中、直到第二个开始之前，牌手依旧可以施放咒语与起动异能。

已修订关键字异能：系命

系命是生物上面常见的异能。它的作用方式已经改变。

暗夜之子

{一}{黑}

生物~吸血鬼

2/1

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

系命异能的正式规则解析如下：

702.13.系命

702.13a 系命属于静止式异能。具有系命之来源所造成的伤害，会使得此来源的操控者（若是没有操控者的状况，则是其拥有者）获得等量的生命。请参见规则118.4。

702.13b 同一个物件上的数个系命异能并无意义。

* 系命的效应适用于任何伤害，而不只是战斗伤害。

* 如果某个具有系命的东西造成伤害，则该伤害的所有结果都会同时发生。举例来说，如果由你操控且具有系命的某生物向对手造成2点伤害，则在该对手失去2点生命的同时，你会获得2点生命。

* 系命只对实际造成的伤害生效。举例来说，如果某个具有系命的生物将造成5点伤害，但其中2点被防止，则该生物的操控者将获得3点生命（再加上该伤害所造成的其他结果）。

* 不论具有系命之伤害的来源位于何处，在乎系命的规则都会生效。换句话说，如果某咒语或异能使得某张具有系命、且不在战场上的牌造成伤害（举例来说，像是无私的驱魔师之异能），则该伤害会使得其操控者获得该数量的生命。这与某个造成伤害的来源改变区域的情形并不同；详见下文。

。

* 如果造成某伤害之前，此伤害的来源并未改变区域，则会在造成伤害时检查其特征，来确定它在那时是否具有系命。如果该来源在那之前已经改变区域，则检查它在该区域所应该有的最终存在状况，来确定它在那时是否具有系命。

* 如果某个具系命的永久物获得另一个系命，则多出来的系命并不会有任何特殊效应。该永久物所造成的伤害依旧会使得其操控者获得该数量的生命，而不是该数量两倍的命。

已修订关键字异能：死触

死触是生物上面常见的异能。它的作用方式已经改变。

致命隐士

{一}{绿}

生物~蜘蛛

1/2

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

死触（受到此生物之伤害的生物会被消灭。你可以将此生物之战斗伤害在阻挡它或被它阻挡的任何生物之间分配。）

死触异能的正式规则解析如下：

702.2.死触

702.2a 死触属于静止式异能，其中的一部分会影响分配攻击生物之战斗伤害的规则。（请参见规则510，「战斗伤害步骤」）具死触的生物之操控者要分配其战斗伤害时，可以任意分配在阻挡它或被它阻挡的生物之间。

702.2b 如果在上一次检查状态动作后，某生物受到具死触之来源的伤害，它便因状态动作而被消灭。请参见规则704。

702.2c 同一个物件上的数个死触异能并无意义。

* 死触异能的第一段是新战斗伤害规则的例外情况。如果某个具有死触的生物，被数个生物阻挡（或阻挡了数个生物），则依旧要排列这些生物在战斗伤害步骤中的伤害分配顺序（因为该生物在

战斗伤害步骤之前，也有可能失去死触异能）。不过，如果于分配战斗伤害时它依旧具有死触，它可以忽略此顺序，且其战斗伤害可以依照其操控者的意愿来分配在阻挡它或被它阻挡的生物之间。

* 死触异能的第二段适用于任何伤害，而不只是战斗伤害。

* 某生物如果受到具死触之来源的伤害，重生效应可以拯救它。

* 如果数个状态动作将同时消灭某生物（由于它受到了致命伤害，并且此伤害来源具有死触），则一个重生效应就可以取代所有动作并拯救此生物。

* 如果生物所受到的伤害来源具有死触，则它会因状态动作而被消灭。也就是说，在该生物受到伤害与它被消灭之间，是没有时间来作回应的。如果你要在它上面放重生盾，或是牺牲它来产生某些效应，或是想做别的事情，则你必须在该伤害实际造成前就如此作。

* 不论具有死触之伤害的来源位于何处，在乎死触的规则都会生效。换句话说，如果某咒语或异能使得某张具有死触、且不在战场上的牌对某生物造成伤害（举例来说，像是无私的驱魔师之异能），则该生物会被消灭。这与某个造成伤害的来源改变区域的情形并不同；详见下文。

* 如果造成某伤害之前，此伤害的来源并未改变区域，则会在造成伤害时检查其特征，来确定它在那时是否具有死触。如果该来源在那之前已经改变区域，则检查它在该区域所应该有的最终存在状况，来确定它在那时是否具有死触。

* 如果某个具死触的永久物获得另一个死触，则多出来的死触并不会有任何特殊效应。如果该永久物对某生物造成伤害，则只要一个重生效应就照样可以拯救它。

通则释疑

复出的牌类别：鹏洛客

鹏洛客是新的牌类别。鹏洛客是你请出来助阵的强力伙伴。

金鬃阿耶尼

{二}{白}{白}

鹏洛客~阿耶尼

4

[+1]: 你获得2点生命。

[-1]: 在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

[-6]: 将一个白色，具有「此生物的力量和防御力各等同于你的总生命」的圣者衍生物放进战场。

* 鹏洛客属于永久物。你在自己可以施放法术时就可以施放一个。当你的鹏洛客咒语结算时，它会在你的操控下进战场。

* 鹏洛客不是生物。能够影响生物的所有咒语与异能都不能影响它们。

如果两个或更多具有同样副类别的鹏洛客同时在场，则他们都会由于状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 鹏洛客具有忠诚。鹏洛客进战场时，上面有等同于印制于此牌右下角之数量的忠诚指示物。起动其上的任一个异能会让它增加或减少忠诚指示物。对某鹏洛客造成的伤害，会从该鹏洛客上面移去该数量的忠诚指示物。如果鹏洛客没有了忠诚，就会由于状态动作而放入其拥有者的坟墓场。

* 鹏洛客上面都有数个起动式异能。你只可以于你能施放法术的时机下起动鹏洛客的异能，并且只能于你在该回合还没起动过该鹏洛客的异能的情况下才行。

* 使用鹏洛客异能所支付的费用，是由内含数字的箭号来表示。向上的箭号包括了加号，例如「+1」；意思就是「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」。向下的箭号包括了减号，例如「-6」；意

思就是「从此鹏洛客上移去六个忠诚指示物」。如果你想起动会减少忠诚指示物的鹏洛客异能，则该鹏洛客上至少要有该数量的忠诚指示物，你才能起动之。

* 鹏洛客不能进行攻击。不过，你可以攻击鹏洛客。每一个生物可以个别决定要攻击对手或是由对手操控的鹏洛客。你于宣告攻击者时表明此选择。

* 如果你的鹏洛客被攻击，你可以如常来阻挡这些攻击者。

* 如果攻击鹏洛客的生物未被阻挡，它就会依照其力量来向该鹏洛客造成战斗伤害。对某鹏洛客造成的伤害，会从该鹏洛客上面移去该数量的忠诚指示物。

如果由你操控的来源将向对手造成非战斗伤害，则你可以令该来源将此伤害改为向该对手所操控的一个鹏洛客造成之。举例来说，虽然你不能拿鹏洛客当作闪电击的目标，但你可以选择对手为闪电击的目标；并稍后于闪电击结算时，选择让闪电击向由对手操控的某个鹏洛客造成伤害。（你不能将该伤害在不同的牌手和／或鹏洛客之间分配。）如果你让闪电击向某鹏洛客造成伤害，则会从其上移去三个忠诚指示物。

组合：M10横置地

万智牌2010系列有一组能产生两种颜色之法术力的地，并且除非你操控某种特定的地，否则它会横置进战场。

龙颅山峰

地

除非你操控沼泽或山脉，否则龙颅山峰须横置进战场。

{横置}：加{黑}或{红}到你的法术力池中。

* 这些地会检查由你操控的地是否包括了所指定的两种地类别之一，而不是检查所指定的名称。它们检查的地不一定要是基本地。举例来说，如果你操控晃动大地（具有山脉与树林两种地类别的非基本地），龙颅山峰就会未横置地进战场。

* 于这种地进战场时，他们会检查已在战场上的地。它们不会看到与自己同时进战场的地（例如藉由歪曲世相）。

组合：「幸运符」

万智牌2010系列包含了一组神器，每当有牌手施放了所指定颜色的咒语时，就会让你获得生命。

巨怪硕眼

{二}

神器

每当牌手施放任何蓝色咒语时，你可以获得1点生命。

* 此异能会在每当任一牌手（而限于你）施放所指定的颜色之咒语时触发。

* 如果某牌手施放了所指定之颜色的咒语，该神器的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。此神器的异能（使得你获得1点生命）将会比该咒语早一步结算。

中文版变动与勘误

A. 生物类别译名更动

从本系列开始，过往译作地精的Elf，其中文译名改称「妖精」；而过往译作精灵的Goblin，中文译名改称「鬼怪」。

B. 灵气用词更动

为了避免在规则叙述中使用括弧，自本系列开始，过去灵气牌上面的「○○结界」均改用「结附于○○」；例如过去的「永久物结界」、「地结界」、「生物结界（仅限由你操控者）」，从今尔后将改称「结附于永久物」、「结附于地」、「结附于由你操控的生物」。

C. 勘误：践踏

此版本牌上面践踏的规则补充文字，均应以「如果」开头，而非牌上所印制的「若」。勘误后的内文如下：

狂奔犀牛

生物～犀牛

4/4

践踏（如果此生物将造成的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以使它对防御牌手或鹏洛客造成所剩余数量的伤害。）

D. 勘误：宿命之镜

宿命之镜的规则叙述有误，牌面上的「由你操控」应为「由你拥有」。勘误后的内文如下：

宿命之镜

{五}

神器

{横置}，牺牲宿命之镜：选择至多七张由你拥有、牌面朝上且被放逐的牌。放逐你牌库中所有的牌，然后将所选择的牌置于你的牌库顶。

单卡解惑

白色

金鬃阿耶尼

{二}{白}{白}

鹏洛客～阿耶尼

4

[+1]：你获得2点生命。

[-1]：在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

[-6]：将一个白色，具有「此生物的力量和防御力各等同于你的总生命」的圣者衍生物放进战场。

* 第二个异能让生物所获得的警戒异能会持续到回合结束，就算+1/+1指示物被移去了也一样。

* 第三个异能所产生的圣者衍生物，其力量与防御力会随着你的总生命数量而改变。

* 请参见通则释疑单元中，「牌类别：鹏洛客」之段落。

武装飞腾

{三}{白}

结界～灵气

结附于生物

你每操控一个平原，所结附的生物便得+1/+1且具有飞行异能。

* 此异能会计算由武装飞腾之操控者所操控的平原数量，而非所结附的生物之操控者的（如果这两位牌手不是同一人）。

* 此加成的数量不会就此固定；它会随着由你操控之平原数量而增加。

破邪天使

{三}{白}{白}

生物~天使

5/5

飞行，先攻，系命，反恶魔保护，反龙保护

* 「反恶魔保护，反龙保护」的意义如下述：

--破邪天使不能被具有「恶魔」此生物类别或「龙」此生物类别的生物阻挡。

--破邪天使不能被具有「恶魔」此生物类别或「龙」此生物类别的来源之异能指定为目标。

--所有将对破邪天使造成的伤害、且来源具有「恶魔」此生物类别或「龙」此生物类别都会被防止。

。

--如果某灵气或神器因故获得「恶魔」此生物类别或「龙」此生物类别，则它们无法结附在破邪天使上。

守望队长

{四}{白}{白}

生物~人类/士兵

3/3

警戒（此生物攻击时不需横置。）

由你操控的其他士兵生物得+1/+1并具有警戒异能。

当守望队长进战场时，将三个1/1白色士兵衍生物放进战场。

* 守望队长会让由你操控的其他士兵生物得+1/+1并具有警戒异能，而不是只影响那些被此异能放进战场的生物。

天界涤净

{一}{白}

瞬间

放逐目标黑色或红色永久物。

* 地牌是无色的（就算其牌框包含了某些有色的要素也是一样）。你不能以沼泽，山脉，或任何地牌来当成天界涤净的目标（除非某些其他效应将这些地牌变成黑色或红色）。

明圣裁定

{三}{白}

瞬间

消灭目标进行攻击或阻挡的生物。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物；就算被它攻击的牌手已离开游戏，或被它攻击的鹏洛客已离开战斗，也不会有影响。

* 「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行阻挡的生物；就算原先被它阻挡的（所有）生物在那之前都已不在战场或是已离开战斗，也不会有影响。

辉煌冲锋

{一}{白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

* 辉煌冲锋只会影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段变成生物的永久物。

守护炽天使

{二}{白}{白}

生物~天使

3/4

飞行

如果由对手操控的任一来源将对你造成伤害，则防止此伤害中的1点。

* 每次由对手操控的任一来源将对你造成伤害时，此异能就会防止其中的1点。它会防止任何伤害中的1点，而不是只防止战斗伤害而已。

* 咒语与永久物都有操控者，但不在堆叠中或战场上的牌则没有。如果某个没有操控者的来源（举例来说，被循环的勇得旅居者）将对你造成伤害，则如果该来源是由任一对手操控，就会防止此伤害中的1点。

* 数个守护炽天使的效应可以累加。

险境

{白}

瞬间

选择一个来源。于本回合中，此来源接下来将对你或由你操控的任一永久物造成的2点伤害，改为对目标生物或牌手造成之。

* 于你施放险境时，你选择伤害将被转移过去的那个目标生物或牌手。于险境结算时，你选择一个伤害来源。你从未选择过原先将要受到该伤害的那一个；险境将对所选择的来源所试图造成伤害的对象生效，只要那是你或由你操控的任一永久物。

* 险境可以影响由你操控的鹏洛客将受到的伤害（以及原本将对你或由你操控的任一生物造成的伤害）。

* 如果所选择的来源将对你或由你操控的任一永久物造成1点伤害，则险境的效应将会将该伤害转移，并且依旧有个「盾牌」留着，可以适用于该来源稍后在本回合中的下1点伤害。

* 如果所选择的来源将对由你操控的数个永久物同时造成伤害（例如烈火断层），或是将对你与由你操控的至少一个生物同时造成伤害（例如地震），险境将只会转移该伤害中的2点。它不会替每个将受到伤害者各转移接下来的2点伤害。由你来选择要转移哪2点伤害。如果你要的话，也可以选择替两个将受到该来源之伤害者各转移1点伤害。

* 在险境结算后，它就不再检查该目标生物或牌手是否是合法目标。不过，如果在所选择的来源将造成伤害时，该生物或牌手已不能受到伤害（也许由于该生物已经不在战场上，或已经不再是生物，或由于该牌手已经不在游戏中），则此伤害不能被转移。它会向原本的对象造成。

* 险境对已造成的伤害不会生效。请参见文首通则释疑单元中，「新规则：战斗」的段落。

不坏之身

{三}{白}

结界～灵气

结附于永久物

所结附的永久物不会毁坏。（注明「消灭」的效应不会消灭该永久物。伤害无法消灭不会毁坏的生物。）

* 致命伤害，具有死触之来源的伤害，以及注记着「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。最有可能的理由包括了它被牺牲，它是传奇且另一个与它同名的传奇永久物在战场上，它是鹏洛客且另一个与它具有相同副类别的鹏洛客在战场上，它是个生物且其防御力成为0或更少，或它是个灵气且未结附在任何东西上，或它是个灵气且结附在不合法的东西上。

* 如果某效应将同时消灭不坏之身与它所结附的生物，则只有不坏之身会被消灭。

* 如果不坏之身所结附的生物受到致命伤害，则该生物不会被消灭，但伤害会留在其上。如果该回合稍后的时段中，不坏之身不再结附于该生物上，则该生物不再是不会毁坏，因此将被消灭。

系命

{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有系命异能。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

* 是由受此结界的生物之操控者获得此生命，而非系命的操控者（如果这两位牌手不是同一人）。

光昭教团神圣武士

{三}{白}{白}

生物～人类／骑士

4/4

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

每当光昭教团神圣武士对牌手造成战斗伤害时，你可以放逐目标由该牌手操控的黑色或红色永久物。

* 地牌是无色的（就算其牌框包含了某些有色的要素也是一样）。你不能以沼泽，山脉，或任何地牌来当成光昭教团神圣武士的异能之目标（除非某些其他效应将这些地牌变成黑色或红色）。

台地咒术师

{一}{白}{白}

生物～人类／德鲁伊

0/2

每当你施放结界咒语时，你可以抓一张牌。

* 如果你施放结界咒语，台地咒术师的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。台地咒术师的异能会比该咒语先一步结算。

打开地窖

{四}{白}{白}

法术

将所有坟墓场中的所有神器与结界牌在其拥有者的操控下返回战场。（没有东西可结附的灵气牌会留在坟墓场中。）

* 如果很多位牌手的坟墓场中都有灵气，则轮到此回合的牌手先宣告它的灵气将结附在哪里，然后所有其他牌手依照回合顺序比照办理，然后所有的神器与结界（不论是否为灵气）同时进战场。

* 以此法放进战场的灵气，不能结附在同样以打开地窖放进战场的神器或结界上。

* 如果某灵气能够由于打开地窖而回到战场，则它就必须回来，就算其拥有者不希望它将结附在何处也是一样。

* 结算打开地窖时所触发的任何异能，都会等到打开地窖结算完毕后才放入堆叠。轮到此回合的牌手先把自己的触发式异能以任意顺序放入堆叠，然后每位其他牌手依照回合顺序比照办理。（最后放进堆叠的异能将会最早结算。）

正气

{白}

瞬间

目标进行阻挡的生物得+7/+7直到回合结束。

* 「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放进战场并阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行阻挡的生物；就算原先被它阻挡的（所有）生物在那之前都已不在战场或是已离开战斗，也不会有影响。

安全出路

{二}{白}

瞬间

于本回合中，防止将对你与由你操控之生物造成的所有伤害。

* 安全出路会防止本回合中将对你与由你操控之生物造成的所有伤害，而不只是战斗伤害。

* 安全出路会影响当它结算时不在战场上的生物。

* 安全出路不会防止由你操控的鹏洛客将受到的伤害。虽然它不能防止由你操控的鹏洛客将受到的战斗伤害，但如果对手想将对你造成的非战斗伤害转移到你的鹏洛客上，则依旧能防止它。只要先让安全出路的防止效应生效，如此一来就没有任何伤害可以转移。

* 安全出路对已造成的伤害不会生效。请参见文首通则释疑单元中，「新规则：战斗」的段落。

封口

{白}

瞬间

所有对手本回合都不能施放咒语。（在它结算之前已经施放的咒语不会受其影响。）

* 对手在你施放封口之前所施放的咒语，都不会受到封口的影响。（换句话说，它不能当作是取消一样来追溯利用。）而在你施放封口后与封口结算前，封口也不会阻止你的对手施放咒语。

* 封口唯一能作的，就是防止你的对手施放咒语。他们依旧可以起动物异能，包括其手牌中的牌的异能（例如循环）。他们的触发式异能依旧如常生效，他们依旧可以使用地牌，以及作其他事情。

庄严献祭

{二}{白}

法术

消灭目标神器或结界。你获得4点生命。

* 如果在庄严献祭结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得任何生命。

护灵师

{白}

生物~人类/僧侣

1/1

每当另一个生物进战场时，你获得1点生命。

* 如果护灵师与另一个生物同时进战场，护灵师的异能将会触发。

* 此获得生命为强制性。

不死生物克星

{二}{白}

生物~人类/僧侣

2/2

{白}, {横置}: 放逐目标骷髅妖, 吸血鬼, 或灵俑。

* 不死生物克星的异能所指定的目标, 必须是至少具有所列举之一种生物类别的永久物 (而不是在坟墓场中的牌)。

蓝色

诱人塞连

{一}{蓝}

生物~塞连

1/1

{横置}: 目标由对手操控的生物本回合若能攻击你, 则必须攻击。

* 此异能结算后, 除非该目标生物在该回合的宣告攻击者步骤开始时能够攻击你, 才会如此作。如果在那时, 此生物被横置, 或被某个注记它不能攻击的咒语或异能所影响, 或受召唤失调影响, 则它不能攻击。如果需要替生物支付费用才能让该生物攻击, 则其操控者并不一定要支付该费用, 如此一来该生物也就不一定要攻击。

* 如果该目标生物可以攻击你或由你操控的某鹏洛客, 则它必须攻击你, 而不能攻击该鹏洛客。

* 在对手回合中、若于宣告攻击者之后才起此异能, 则它不会生效。而如果你在自己的回合作同样的事, 结果也相同。

仿生妖

{三}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使仿生妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场。

* 仿生妖不会复制原版生物横置或是未横置的状态。它也不会复制该生物上任何的指示物，任何结附于该生物的灵气，或任何目前正影响着该生物的效应～你获得的就是所选那张牌上面所印制的东西，不会再多了（除非该牌正复制着别的东西；详见下文）。举例来说，如果你复制的是被醒眠德鲁伊变成生物的树林，则你会得到一个正常情况下的、没变成生物的树林。

* 如果所选的生物的法术力费用中包含了{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

* 如果所选的生物正复制着别的东西（举例来说，如果所选择的生物是另一个仿生妖），那么你的仿生妖进战场时，它会是所选择的生物目前复制的东西。

* 如果你选择的生物是个衍生物，则你的仿生妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。你的仿生妖不会是衍生物。

* 当仿生妖进战场时，会触发所复制之生物上的任何进战场异能。所复制之生物上的任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有」的异能也会生效。

* 你可以选择不复制任何东西。在这状况下，仿生妖进战场时会是个0/0生物，并且可能会立刻置入坟墓场。

逼真幻影

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于地

于逼真幻影进战场时，选择一个基本地类别。

所结附的地为该类别。

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。逼真幻影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。

令其迷惘

{三}{蓝}

瞬间

目标生物得-7/-0直到回合结束。

* 力量为0或更少的生物不会分配战斗伤害。（它不会分配负值的战斗伤害。）

祈愿巨灵

{三}{蓝}{蓝}

生物～巨灵

4/4

飞行

祈愿巨灵进战场时上面有三个祈愿指示物。

{二}{蓝}{蓝}，从祈愿巨灵上移去一个祈愿指示物：展示你的牌库顶牌。你可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。如果你不使用，则将它放逐。

* 你于祈愿巨灵的异能结算时一并使用所展示的牌。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「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果所展示的牌是咒语，则除非你能够为其选择合法目标，才能施放它。如果你施放它，它会放入堆叠，然后祈愿巨灵的异能才结算完毕。然后双方牌手有机会施放咒语与起动异能，之后该咒语将如常结算。

* 如果所展示的牌是地，除非目前是回合、且你本回合尚未使用过地，你才能使用它。

* 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。你可以支付额外费用，例如协力费用与增幅费用。

集体心智

{五}{蓝}

结界

每当任一牌手施放瞬间或法术咒语时，所有其它牌手均复制该咒语。这些牌手可以为自己的复制品选择新目标。

* 集体心智的效应为强制性。所有其它牌手都必须复制该咒语，不论他们想不想要。

* 集体心智会复制任何瞬间或法术咒语，而不只是具有目标者。

* 如果有牌手施放瞬间或法术咒语，集体心智的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。集体心智的异能会先结算。当它结算时，它会产生该咒语的复制品，且数量为游戏中的牌手数量减一。首先是由轮到此回合的牌手（或者，如果他就是施放原版咒语的牌手，就换成他左手边的牌手）将他的复制品放入堆叠，随其意思来选择新的目标。然后所有其他牌手依照回合顺序同样如此作。最后放进堆叠的复制品将会最早结算。（请注意，这串事情中最后一件发生的事，是原版咒语结算。）

* 集体心智的异能所制造的复制品是在堆叠中制造的，所以他们并不是「施放」出来的。因牌手施放咒语而触发的异能（例如集体心智本身的异能）并不会因此触发。

* 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非其操控者选择新的目标。该牌手可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。对这些目标的其中一个而言，如果该牌手无法选择新的合法目标，则它就不会更换目标（就算当前的目标并不合法也是一样）。

* 如果被复制的咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项～」这类的内文），则复制品会具有同样的模式。牌手不能选择其他模式。

* 如果被复制的咒语包含了在施放时要决定的X值（例如地震），则复制品会具有同样的X值。

* 复制品的操控者不能支付该复制品的任何额外费用。不过，由于支付原版咒语之任何额外费用所产生的效应都会被复制，就好像也为这些复制品支付过同样的费用一样。

* 如果某复制说它会影响「你」，则它影响的是该复制品的操控者，而不是原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制说它会影响「对手」，则它影响的是该复制品的操控者之对手，而不是原版咒语的操控者之对手。

寒冰槛

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

当所结附的生物成为咒语或异能的目标时，消灭寒冰槛。

* 当所结附的生物成为咒语或异能的目标时，寒冰槛的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语或异

能之上。寒冰槛的异能会先结算（并使得寒冰槛被消灭）。

虚幻仆役

{一}{蓝}{蓝}

生物~虚影

3/4

飞行

当虚幻仆役成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

* 当虚幻仆役成为咒语或异能的目标时，虚幻仆役的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语或异能之上。虚幻仆役的异能会先结算（并使它被消灭）。除非该咒语或异能有另一个目标，否则当它稍后试图结算时，会因为没有任何合法目标而被反击。

杰斯贝连

{一}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

3

[+2]: 每位牌手各抓一张牌。

[-1]: 目标牌手抓一张牌。

[-10]: 目标牌手将其牌库顶的二十张牌置入其坟墓场。

* 如果目标牌手牌库中的牌少于二十张，则该牌手将其牌库的所有牌置入其坟墓场。

跳跃

{蓝}

瞬间

目标生物获得飞行异能直到回合结束。

* 如果想发挥此躲避式异能的效用，攻击生物在宣告阻挡者步骤开始之前，就必须具有飞行。一旦生物被阻挡了，此时再给予它飞行也不会改变什么。

人鱼君王

{一}{蓝}{蓝}

生物~人鱼

2/2

由你操控的其他人鱼生物得+1/+1。

{横置}: 目标人鱼生物本回合中不能被阻挡。

* 如果想发挥其效用，在宣告阻挡者步骤开始之前，就必须起动人鱼君王的起动式异能。一旦生物被阻挡了，此时再让它不能被阻挡也不会改变什么。

眠梦咒

{二}{蓝}{蓝}

法术

横置由目标牌手操控的所有生物。这些生物在该牌手的下一个重置步骤中不能重置。

* 眠梦咒结算时该目标牌手操控的所有生物，都会被眠梦咒效应的第二个部分影响，而不只是那些直接由于眠梦咒而被横置者。

* 眠梦咒与霜墙不同之处，在于它会追踪牌手与生物。如果眠梦咒结算时该目标牌手所操控的其中一个生物换了操控者，此生物在新的操控者之下一个重置步骤中将如常地重置。

史芬斯大使

{五}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

5/5

飞行

每当史芬斯大使对牌手造成战斗伤害时，从该牌手的牌库中搜寻一张牌，然后该牌手说出一个牌名。如果你搜寻的是生物牌且并非该牌名，则你可以将它在你的操控下放进战场。然后该牌手将他的牌库洗牌。

* 你可以从牌库中搜寻任一张牌，而限于生物牌。当然，你也可以搜寻非生物牌，如此不论对手说出什么牌名，你都无法将它放进战场。

* 一旦你在搜寻时选择了牌，就必须清楚地表明选了哪张牌（当然最好不要把牌的正面让该牌手看到！）。然后该牌手说出一个牌名。

* 在该牌手说出一个牌名之后，检查你选择的那张牌是否具有该名称。如果名称不符且它是生物牌，则你可以将它放进战场。如果你不想将该牌放进战场，它不是生物牌，或者它与对手说出的牌名相符，则它就留在该牌手的牌库中，且不会被展示。然后该牌手将其牌库洗牌，且包括该牌。

清理书本

{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场。

* 如果目标牌手牌库中的牌少于五张，则该牌手将其牌库的所有牌置入其坟墓场。

双咒击

{蓝}{蓝}

瞬间

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 双咒击可以指定任一瞬间或法术咒语为目标（并且复制之），而不只是具有目标者。谁操控它也并不重要。

* 当双咒击结算时，它制造出咒语的复制品。该复制品是在堆叠中制造的，所以它并不是「施放」出来的。由于某牌手施放咒语而触发的异能并不会因此触发。然后双方牌手有机会施放咒语与起动物异能，之后该复制品将如同一般咒语地结算。

* 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。对这些目标的其中一个而言，如果该牌手无法选择新的合法目标，则它就不会更换目标（就算当前的目标并不合法也是一样）。

* 如果双咒击所复制的咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项~」这类的内文），则复制品会具有同样的模式。你不能选择其他的。

- * 如果双咒击所复制的咒语包含了在施放时要决定的X值（例如地震），则复制品会具有同样的X值。
- * 你不能支付该复制品的任何额外费用。不过，由于支付原版咒语之任何额外费用所产生的效应都会被复制，就好像也为这些复制品支付过同样的费用一样。
- * 如果某复制说它会影响「你」，则它影响的是该复制品的操控者，而不是原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制说它会影响「对手」，则它影响的是该复制品的操控者之对手，而不是原版咒语的操控者之对手。

霜墙

{一}{蓝}{蓝}

生物~墙

0/7

守军（此生物不能攻击。）

每当霜墙阻挡生物时，该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- * 霜墙与眠梦咒不同之处，在于它会追踪该生物，但不会追踪该牌手。如果在该生物原操控者的下一个重置步骤之前，其操控者便已改变，则它在新操控者的下一个重置步骤中不能重置。

黑色

墓地镰刀手

{一}{黑}{黑}

生物~灵俑

2/2

由你操控的其他灵俑生物得+1/+1。

{二}{黑}, {横置}: 将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个2/2黑色灵俑衍生物放进战场。

- * 墓地镰刀手会让由你操控的其他灵俑生物得+1/+1，而不是只影响那些被此异能放进战场的生物。
- * 在坟墓场的那张生物牌，是随着该起动式异能的效应一并被放逐，而不是当成费用。如果此异能结算前，该牌已离开坟墓场，则此异能会被反击且你不会得到灵俑衍生物。

吞噬灵魂

{X}{一}{黑}

法术

只能以黑色法术力支付X。

吞噬灵魂对目标生物或牌手造成X点伤害，且你获得X点生命。

- * 你所获得的生命数量等于为X所选择的数量，而不是吞噬灵魂所造成的伤害数量（如果其中有一部分被防止的话）。
- * 如果在吞噬灵魂结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得任何生命。

回声萦绕

{三}{黑}{黑}

法术

将所有基本地以外的牌从目标牌手的坟墓场放逐。从该牌手的牌库中搜寻所有与以此法放逐的任一张牌同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手将他的牌库洗牌。

* 当你搜寻该牌手的牌库时，如果你不想要，也可以刻意不找到那些与以此法放逐的任一张牌同名的牌。你可以将任意数量的这些牌留在该牌手的牌库中。

梦魇

{五}{黑}

生物~梦魇/马

/

飞行

梦魇的力量及防御力各等同于由你操控的沼泽之数量。

* 梦魇的力量及防御力会随着由你操控的沼泽之数量改变而变动。

型态转变

{三}{蓝}

法术

消灭目标生物。它不能重生。其操控者自他的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。该牌手将该牌放进战场，然后将所有其他以此法展示的牌洗入其牌库中。

* 如果在型态转变结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会发生其他的事。

* 如果该目标生物不会毁坏，它依旧是个合法目标~它只是不会被消灭。型态转变其余的效应依旧如常生效。

* 如果该牌手的牌库中没有生物牌，则展示该牌库中的所有牌，然后将它洗牌。（该目标生物依旧会被消灭。）

沉思

{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌，然后将它们以任意顺序放回。你可以将你的牌库洗牌。

抓一张牌。

* 如果你选择将你的牌库洗牌，就会把你已经看过且放回牌库顶的三张牌也洗进去。

无情鼠群

{一}{黑}{黑}

生物~老鼠

2/2

战场上每有一个名称为无情鼠群的其他生物，无情鼠群便得+1/+1。

名称为无情鼠群的牌，在套牌中之数量不受限制。

* 无情鼠群的最后一个异能会覆盖构组赛制中同名牌的四张限制。

坟场复生

{四}{黑}

法术

将任一坟墓场中的目标生物牌在你的操控下放进战场。该生物额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

* 坟场复生不会覆盖任何原有的颜色或类别。它是额外加上另一个颜色与另一个副类别。

* 如果该目标生物正常来说是无色，它就是成为黑色。它不会既是黑色又是无色。

* 稍后改变了受此影响的生物之颜色的效应，将会覆盖坟场复生之效应中的该部分；该生物只会是那个新的颜色。那些会改变受此影响的生物之类别或副类别的效应也是一样。

血色羁绊

{三}{黑}{黑}

结界

每当你获得生命时，目标对手失去等量的生命。

* 每个获得生命的事件都只会让血色羁绊的异能触发一次，不论是护灵师的1点生命或腐化卷须的8点生命。

腐化卷须

{三}{黑}

瞬间

腐化卷须对目标生物造成X点伤害且你获得X点生命，X为由你操控的沼泽之数量。

* 你获得的生命数量等同于由你操控的沼泽数量，而不是腐化卷须所造成的伤害数量（如果其中有一部分被防止的话）。

* 如果在腐化卷须结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得任何生命。

吸血鬼贵族

{二}{黑}

生物~吸血鬼/浪客

2/2

牺牲一个生物：吸血鬼贵族得+2/+2直到回合结束。

* 你可以牺牲吸血鬼贵族来起动物本身的异能，但它无法获得此加成。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你一直等到战斗伤害步骤，并且该生物已经受到了致命伤害，那么在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。请参见文首通则释疑单元中，「新规则：战斗」的段落。

暗夜吸血鬼

{一}{黑}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/3

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

只要你的牌库顶牌是黑色，暗夜吸血鬼与其他由你操控的吸血鬼生物便得+2/+1并具有飞行异能。

* 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。

* 如果你在你施放咒语或起动异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到施放此咒语或起动此异能的流程结束（所有目标均已指定，所有费用均已支付等等），才会展示出新的牌库顶牌。

* 如果想发挥此躲避式异能的效用，攻击生物在宣告阻挡者步骤开始之前，就必须具有飞行。一旦生物被阻挡了，此时再给予它飞行也不会改变什么。

札兹离恶魔

{三}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

7/7

飞行，践踏

在你的维持开始时，牺牲一个札兹离恶魔以外的生物，然后每位对手各失去若干生命，其数量等同于所牺牲之生物的力量。如果你无法牺牲生物，则横置札兹离恶魔且你失去7点生命。

* 当此异能结算时，如果你操控任何其他生物，则你必须牺牲其中一个。除非你没有生物可以牺牲，才会失去生命。

* 如果你有两个札兹离恶魔，则在你维持开始时，两个异能都会触发。当第一个恶魔的异能结算时，你可以牺牲第二个恶魔来满足其要求（「牺牲一个札兹离恶魔以外的生物」真正的意义是「牺牲一个此生物以外的生物」）。当第二个恶魔的异能结算时，你必须牺牲另一个生物。如果你无法如此作（因为第一个恶魔已因故离开战场，且你未操控任何其他生物），则你失去7点生命，不论第二个恶魔在此时是否还在战场都是一样。

紅色

叛行

{二}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。（它此回合便能攻击与{横置}。）

* 叛行可以指定任何生物为目标，甚至于已横置的生物或是已经由你操控的生物。

博卡登残虐者

{六}{红}{红}

生物~龙

5/5

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

飞行

当博卡登残虐者进战场时，它对任意数量的目标生物和/或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配

。

* 此进战场异能之目标数最少为1，最多为5。

* 于你将此异能放入堆叠时（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。

火热探究

{红}

法术

每位牌手抓三张牌，然后随机弃三张牌。

* 首先由轮到该回合的牌手抓三张牌，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。然后主动牌手随机选择要弃掉哪三张牌，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。然后所有的牌都同时弃掉。

* 每位牌手都必须弃三张牌，就算某牌手（因某些原因）并未实际抓到三张牌也是一样。

爆发速度

{红}

法术

由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。（这些生物刚受你操控时便能攻击与{横置}。）

* 爆发速度只会影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

任性魔神

{四}{红}{红}

生物～魔神

6/4

在你的维持开始时，选择目标由你操控的非地永久物，以及至多两个目标不由你操控的非地永久物。随机消灭其中一个。

* 如果任性魔神的异能触发时，它是你唯一操控的非地永久物，则你必须以它为目标。

* 你可以选择零个，一个，或两个目标不由你操控的非地永久物为目标。

* 你将此异能放入堆叠时，所选择的目标是从一个到三个永久物。直到此异能结算时，你才需要随机选择其中的哪一个将被消灭。如果这些永久物其中之一在那时已是不合法目标，则你在剩下的之间随机选择一个。

* 如果这些永久物其中之一不会毁坏，则依旧可能会随机选择到它，但什么都不会发生。

* 于此异能结算时，在随机选择永久物与将它消灭之间，并没有机会作任何回应。如果你要在其中一个永久物上面放重生盾，或是牺牲它来产生某些效应，或是想做别的事情，则你必须在此异能结算前就如此作（并且在你知道哪个永久物被随机选中之前）。

茜卓纳拉

{三}{红}{红}

鹏洛客～茜卓

6

[+1]: 茜卓纳拉对目标牌手造成1点伤害。

[-X]: 茜卓纳拉对目标生物造成X点伤害。

[-8]: 茜卓纳拉对目标牌手与该牌手所操控的每个生物各造成10点伤害。

* 起动第二个异能时所选择的X，必须等于或小于茜卓纳拉上面忠诚指示物的数量。你可以选择0。你不能选择负数。

* 请参见通则释疑单元中，「牌类别：鹏洛客」之段落。

{横置}: 鬼怪大炮对目标生物或牌手造成2点伤害, 并且对你造成3点伤害。

* 如果在鬼怪大炮的异能结算前, 该目标生物或牌手已经是不合法目标, 则整个异能都会被反击。你不会因此受到任何伤害。

煽动混乱

{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。

* 煽动混乱之目标数最少为1, 最多为3。你使用此咒语时便要分配这些伤害, 而不是于它结算时。每个目标至少要分配1点伤害。

炼狱元素

{四}{红}{红}

生物~元素

4/4

每当炼狱元素阻挡生物或被生物阻挡时, 炼狱元素对该生物造成3点伤害。

* 每个阻挡炼狱元素或被它阻挡的生物, 都会触发炼狱元素的异能。

* 炼狱元素的异能会在宣告阻挡者步骤结算, 且会在分配先攻伤害之前。如果以此法分配给另一个生物的伤害是致命伤害, 则该生物在造成其战斗伤害前就会被消灭。

* 炼狱元素的异能所造成的这3点伤害并非战斗伤害。炼狱元素依旧会如常造成其战斗伤害(除非在战斗伤害步骤开始之前, 所有阻挡它或被它阻挡的生物都已离开战场)。

豺狼佣兽

{红}

生物~猎犬

2/2

豺狼佣兽不能单独进行攻击或阻挡。

* 「不能单独进行攻击」意指在宣告攻击者步骤中, 除非至少有另一个生物与豺狼佣兽同时宣告为攻击者(不论是你的, 或是你双头巨人赛制队友的), 否则豺狼佣兽就不能宣告为攻击者。

* 「不能单独进行阻挡」的意义也相近。请注意, 其他的阻挡者不一定要与豺狼佣兽阻挡同一个攻击者。

* 一旦豺狼佣兽合法宣告为攻击者或阻挡者后, 有多少生物与它一起进行攻击或阻挡便不再重要。举例来说, 如果豺狼佣兽与峡谷牛头怪一起攻击, 然后峡谷牛头怪离开战场, 则豺狼佣兽会继续攻击, 虽然它现在已经是单独进行攻击。

* 就算没有其他生物进行攻击, 也有可能让某效应将豺狼佣兽放进战场且进行攻击。这是由于在此状况下, 它并未宣告为攻击者。

* 类似状况: 就算没有其他生物进行阻挡, 也有可能让某效应将豺狼佣兽放进战场且进行阻挡。

法术力倒钩

{三}{红}

结界

每当牌手横置一个地以产生法术力时，法术力倒钩对该牌手造成1点伤害。

* 此异能并非法术力异能。它会进入堆叠且有可能被回应。

* 每当一个地横置以产生法术力时，就会触发此异能一次。每个异能都各自独立。

* 在牌手正在施放咒语或起动异能的时候，如果横置地以产生法术力，法术力倒钩的异能就会触发同等次数，并等待着。当该牌手施放咒语或起动异能完毕时，它便进入堆叠，然后法术力倒钩的触发式异能进入堆叠，且位于其上。法术力倒钩的异能会先结算。

* 另一方面来说，牌手可以横置地以产生法术力，让法术力倒钩的触发式异能进入堆叠，然后利用这些法术力施放瞬间或起动异能来回应这些触发式异能。在此状况下，该咒语或异能会先结算。

攻城指挥官

{三}{红}{红}

生物~鬼怪

2/2

当攻城指挥官进战场时，将三个1/1红色鬼怪衍生物放进战场。

{一}{红}，牺牲一个鬼怪：攻城指挥官对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 你可以牺牲任一个由你操控的鬼怪来起动攻城指挥官的起动式异能，而不只是其触发式异能放进战场的鬼怪。你甚至可以牺牲攻城指挥官本身。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的鬼怪，则它不会造成战斗伤害。如果你一直等到战斗伤害步骤，并且鬼怪已经受到了致命伤害，那么在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。请参见文首通则释疑单元中，「新规则：战斗」的段落。

石巨人

{二}{红}{红}

生物~巨人

3/4

{横置}：目标由你操控、且防御力低于石巨人力量的生物获得飞行异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，消灭该生物。

* 如果想发挥此躲避式异能的效用，攻击生物在宣告阻挡者步骤开始之前，就必须具有飞行。一旦生物被阻挡了，此时再给予它飞行也不会改变什么。

* 如果在某回合的结束步骤中起动石巨人的异能，则直到下个回合的结束步骤开始时，其延迟触发式异能才会触发。该目标生物会在那时候被消灭。

* 当其延迟触发式异能结算时，该目标生物会被消灭，就算它在那时候已不再是生物，不再由你操控，或者其防御力不再低于石巨人的力量，也没有影响。

* 如果石巨人的力量和/或防御力改变而使得其防御力小于其力量，则你可以让其异能以石巨人本身为目标。

号角震天

{二}{红}

瞬间

进行攻击的生物得+2/+0直到回合结束。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻

击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物；就算被它攻击的牌手已离开游戏，或被它攻击的鹏洛客已离开战斗，也不会有影响。

* 虽然号角震天只会影响进行攻击的生物，此加成会持续到此回合接下来的时段。

* 如果在宣告攻击者之前或是在战斗结束后才使用号角震天，则它不会造成任何影响。

歪曲世相

{五}{红}{红}{红}

法术

每位牌手把他拥有的所有永久物洗回其牌库，然后从其牌库顶展示等量的牌。每位牌手把以此法展示的所有神器，生物，与地牌放进战场，然后同样处理结界牌，然后将其余已展示且未放进战场的牌置于其牌库底。

* 让我们一步步来看歪曲世相结算时会发生什么事：

- 1) 每位牌手计算他所拥有的永久物数量。
- 2) 每位牌手把这些永久物洗回其牌库。
- 3) 每位牌手从其牌库顶展示牌，其数量等于先前算过的数量。
- 4) 每位牌手把以此法展示的所有神器，地，与生物牌同时放进战场。这些牌会在同一时间进入战场。
- 5) 每位牌手把以此法展示的所有结界牌放进战场。以此法放进战场的灵气能结附于已经在战场上的任一神器，地，或生物上，但不能结附在与它同时进入战场的结界上。如果很多位牌手的坟墓场中都有灵气，则轮到此回合的牌手先宣告它的灵气将结附在哪里，然后所有其他牌手依照回合顺序比照办理，然后所有的神器与结界（不论是否为灵气）同时进战场。
- 6) 每位牌手将自己所有其他已展示的牌（瞬间，法术，鹏洛客，以及不能结附于任何东西上的灵气）依任意顺序置于其牌库底。

* 结算歪曲世相时所触发的任何异能（例如生物的进战场异能），都会等到歪曲世相结算完毕后才放入堆叠。轮到此回合的牌手先把自己的触发式异能以任意顺序放入堆叠，然后每位其他牌手依照回合顺序比照办理。（最后放进堆叠的异能将会最早结算。）

* 衍生物是永久物，但不是牌。它们会算入你洗入牌库中的永久物数量，所以你先前每拥有一个衍生物，就会拿回一张牌。但从你牌库中展示*牌*的时候，这些衍生物本身就该被忽略。实际上来说，你不该将它们实际洗入你的牌库中，因为一旦歪曲世相结算完毕，它们就将不存在。请注意，衍生物的拥有者是它首度进战场时操控它的那位牌手；这与过往的规则不同。

豁口裂缝

{四}{红}

法术

每位对手各牺牲一个地。

* 首先由轮到此回合的对手~或者这么说，由轮到此回合的牌手之左手边第一位对手~选择并宣告他要牺牲哪个地，然后每位其他对手依照回合顺序比照办理，然后所有地同时牺牲。

綠色

醒眠德鲁伊

{二}{绿}

生物～人类／德鲁伊

1/1

当醒眠德鲁伊进战场时，只要醒眠德鲁伊仍在战场，目标树林便成为4/5绿色的树妖生物。它仍然是地。

* 醒眠德鲁伊的异能会影响具有树林此地类别的地，而不一定是名称为树林的地。

* 醒眠德鲁伊的异能为强制性。当它进战场时，你必须选择一个树林为目标（如果有的话），就算你并不操控该树林也是一样。

* 如果在醒眠德鲁伊的进战场触发式异能结算前，它便已离场，则此异能结算时，该目标树林完全不受影响。它不会变成生物。

* 如果该目标树林是本回合才进战场的，它一旦成为了树妖，就会受到「召唤失调」的影响。你不能用它来攻击，也不能利用其上费用中包含了{横置}的异能（包括其法术力异能）。

* 如果醒眠德鲁伊与该树妖同时受到致命伤害，则两个都会被消灭。不过，如果在醒眠德鲁伊离开战场之后，该树妖才受到伤害，则它会立刻变回地，且也因此不会受到伤害。

妖精高位德鲁伊

{一}{绿}{绿}

生物～妖精／德鲁伊

2/2

由你操控的其他妖精生物得+1/+1。

{横置}：你每操控一个妖精，便加{绿}到你的法术力池中。

* 妖精高位德鲁伊的第一个异能只会影响由你操控的其他妖精。不过，妖精高位德鲁伊的第二个异能会计算所有由你操控的妖精～包括它本身。

纠结藤蔓

{三}{绿}

结界～灵气

结附于已横置生物

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 纠结藤蔓只能结附在已横置的生物上。如果所结附的生物在任一时刻并未横置，则纠结藤蔓会因状态动作而置于其拥有者的坟墓场。

* 如果纠结藤蔓是以咒语的形式来施放，它的目标只能是已横置的生物。如果在纠结藤蔓结算前，该目标生物已成为未横置状态，则纠结藤蔓会被反击且从堆叠置入其拥有者的坟墓场。

浓雾

{绿}

瞬间

于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

* 浓雾对已造成的伤害不会生效。请参见文首通则释疑单元中，「新规则：战斗」的段落。

召兽使贾路

{二}{绿}{绿}

鹏洛客～贾路

3

[+1]: 重置两个目标地。

[-1]: 将一个3/3绿色野兽衍生物放进战场。

[-4]: 由你操控的生物得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。

* 第一个异能可以指定任两个地为目标。它不需要是已横置的。

* 第三个异能只会影响在它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

* 请参见通则释疑单元中，「牌类别：鹏洛客」之段落。

大型褐雄鹿

{一}{绿}{绿}

生物～麋鹿

3/3

大型褐雄鹿不能被反击。

反蓝保护，反黑保护（此生物不能被蓝色或黑色的东西所阻挡，指定为目标，造成伤害，或是被结附。）

* 试图反击大型褐雄鹿的咒语（例如取消）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击大型褐雄鹿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。

* 虽然规则提示部份并未注明，大型褐雄鹿也不能佩带蓝色或黑色的武具。

潜伏掠食者

{四}{绿}{绿}

结界

每当一位对手施放咒语时，展示你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则将它放进战场。若否，则你可以将该牌置于你牌库底。

* 如果某位对手施放咒语，此异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。在该咒语结算前，此异能会先结算（也就是说所展示的生物牌会先进入战场）。

* 如果所展示的牌是生物牌，你就必须将它放进战场。如果它不是生物牌且你并未将它置于你牌库底，则它就不再被展示且留在牌库顶。

幽猎领袖

{二}{绿}{绿}

生物～人类／祭师

3/3

在你的维持开始时，将一个2/2绿色的狼衍生物放进战场。

{横置}: 横置所有由你操控且未横置的狼生物。每个以此法横置的狼生物都对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。该生物对任意数量的这些狼生物造成伤害，其总数量等同于该生物的力量，且其操控者可任意分配之。

* 横置狼是此起动式异能效应之一部分，而不是当成其费用。

* 如果在此起动式异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。不会发生

其他的事。（举例来说，狼不会被横置。）

* 先由狼造成伤害。如果这会降低该目标生物的力量（例如它是变化多头龙），那就很重要。不过...

* 直到咒语或异能结算完毕之前，生物并不会因受到致命伤害而被消灭。如果该目标生物因所横置的狼而受到致命伤害，它依旧有办法在被消灭前向狼造成伤害。

* 只有被此异能的效应所横置的狼生物，才会受到该目标生物的伤害。

* 于此异能起时，该目标生物的操控者并未分配该生物的伤害（由于将受到伤害的狼并非指定为目标），所以该牌手是在此异能结算时如此作。该牌手选择的每个狼必须至少受到1点伤害。于选择狼，伤害对它造成，以及它因致命伤害而被消灭之间，并没有机会作任何回应。如果你要在其中一个狼上面放重生盾，或是以它为目标来施放伤害防止咒语，或是作其他事情，你必须在此异能结算前作（并且是在你知道哪些狼会被选择、以及它们会受到多少伤害之前）。

腐霉毒蛇

{绿}

生物~真菌/蛇

1/1

每当一位对手施放蓝色或黑色咒语时，你可以在腐霉毒蛇上放置一个+1/+1指示物。

* 如果某位对手施放蓝色或黑色的咒语，腐霉毒蛇的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语之上。腐霉毒蛇的异能会比该咒语先一步结算。

* 如果某对手施放一个既是蓝色又是黑色的咒语，腐霉毒蛇的异能只会触发一次。

横行

{二}{绿}{绿}

法术

由你操控的生物得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。（如果由你操控的某生物将造成的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以使它对防御牌手或鹏洛客造成所剩余数量的伤害。）

* 横行只会影响它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

珍奇独角兽

{三}{绿}

生物~独角兽

2/2

所有能够阻挡珍奇独角兽的生物皆须阻挡之。

* 珍奇独角兽并非给予生物某异能来阻挡它。它只是强迫这些已经可以阻挡它的生物一定要如此作。举例来说，它不能强迫已横置的生物来阻挡它，也不能让受到某咒语或异能影响而使之无法阻挡的生物来阻挡它。如果需要替生物支付费用才能让某生物阻挡，则其操控者并不一定要支付该费用，如此一来该生物也就不一定要阻挡珍奇独角兽。

* 如果防御牌手操控的某生物不能阻挡珍奇独角兽，它可以去阻挡任一个攻击生物，或根本不去阻挡。

* 如果两个珍奇独角兽进行攻击，则防御牌手操控的每个生物都可以阻挡两者中的一个。（由防御牌手来选择。）能够阻挡数个生物的生物，例如宫殿守卫，则必须同时阻挡两者。

变化多头龙

{X}{绿}

生物~多头龙

0/0

变化多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

如果变化多头龙将受到伤害，则防止该伤害且从其上移去等量的+1/+1指示物。

每当从变化多头龙上移去一个+1/+1指示物，在下一个结束步骤开始时便在其上放置两个+1/+1指示物。

* 所有将对变化多头龙造成的伤害都会被防止，就算其上没有该数量的+1/+1指示物也是一样。就算变化多头龙上完全没有+1/+1指示物（并且由于某些其他效应增加了其防御力而依旧留在战场上），也是如此。如果将对变化多头龙造成的伤害数量大于其上的+1/+1指示物数量，则变化多头龙上所有的+1/+1指示物都会被移去。

* 如果变化多头龙受到了不能防止的伤害，则多头龙的第二个异能会试图防止它且将失败（也就是说伤害如常地产生结果），并且它会移去变化多头龙上等量的+1/+1指示物。

* 不论因任何理由从变化多头龙上移去一个+1/+1指示物，变化多头龙的最后一个异能都会触发，而不仅限于由于第二个异能移去一个+1/+1指示物时。

* 如果从变化多头龙上一次移去数个+1/+1指示物，其最后一个异能会触发同样次数。

* 如果于变化多头龙还有+1/+1指示物时，在其上放置一个-1/-1指示物，则此-1/-1指示物与一个+1/+1指示物会由于状态动作而同时移去。这会使得变化多头龙的最后一个异能触发。

* 如果在结束步骤中从变化多头龙上移去任何+1/+1指示物，则其最后一个异能将触发并设定一个延迟触发式异能，且它将在下一个结束步骤开始时触发（这会在下个回合将近结束的时候发生）。

神器

武装外衣

{五}

神器

对每个生物而言，战场上每有一个与它具共通之生物类别的其他生物，它便得+1/+1。（例如，若场上有两个鬼怪/战士与一个鬼怪/祭师，则它们各得+2/+2。）

* 就算共享数个生物类别，也不会给予更多加成。武装外衣计算的是生物数量，而非生物类别的数量。

玄铁巨像

{十一}

神器生物~魔像

11/11

践踏

玄铁巨像不会毁坏。

若玄铁巨像将从任何区域置入坟墓场，则改为展示玄铁巨像，并将它洗入其拥有者的牌库。

* 致命伤害，具有死触之来源的伤害，以及注记着「消灭」的效应，都无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。最有可能的理由包括了它被

牺牲，或其防御力成为0或更少。（当然，在以上的状况中，玄铁巨像都会被洗入其拥有者的牌库，而不是置入其拥有者的坟墓场。）

克法甲

- {三}
- 神器～武具
- 佩带此武具的生物得+2/+4且失去飞行异能。
- 防止将对佩带此武具的生物造成之所有非战斗伤害。
- 佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。
- * 克法甲可以让不具飞行异能的生物佩带。「失去飞行异能」这部分就单纯地不会生效。
 - * 该生物装备上克法甲的同时，它就失去飞行异能。稍后任何让该生物获得飞行的异能（例如稍后才结算的跳跃，或是稍后才由你操控的飘浮）都会如常运作。
 - * 战斗伤害是指由攻击生物及阻挡生物自动造成的伤害，就算被转移了也是一样（例如被险境所转移）。非战斗伤害是指所有的其他伤害（通常来说，会是由咒语或异能所导致的伤害）。

宿命之镜

- {五}
- 神器
- {横置}，牺牲宿命之镜：选择至多七张由你拥有、牌面朝上且被放逐的牌。放逐你牌库中所有的牌，然后将所选择的牌置于你的牌库顶。
- * 直到宿命之镜的异能结算，你才选择那些被放逐的牌。不论它们是如何进入放逐区都无关紧要。
 - * 被放逐的牌都应牌面朝上；除非将它放逐的效应特别规定，才将其牌面朝下。举例来说，从你的牌库中被宿命之镜放逐的牌，都是牌面朝上地被放逐。
 - * 这些置于你牌库顶的牌之顺序由你决定。你不用让其他人知道此顺序。

穿髓金针

- {一}
- 神器
- 于穿髓金针进战场时，说出一个牌名。
- 除了法术力异能之外，具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。
- * 不论该牌在哪个区域，穿髓金针都会影响它。这包括了手上的牌，坟墓场中的牌，被放逐的牌，以及在战场上的牌。穿髓金针也会影响战场上的衍生物与堆叠中的咒语复制品。
 - * 你可以说出任何牌名，就算该牌通常并没有任何起动式异能也是一样。你不能说出衍生物的名称，除非此衍生物正好与某张牌同名。
 - * 如果你说出名称的牌具有法术力异能与另一个起动式异能，则该法术力异能可以起动，但另一个异能则不行。
 - * 该名称之牌上的触发式异能与静止式异能则如常运作。
 - * 一旦穿髓金针离开战场，具有该名称之来源的起动式异能就再度可以起动。

白金天使

{七}

神器生物~天使

4/4

飞行

你这盘游戏不会输，对手也不会赢。

* 当你操控白金天使时，任何游戏效应都不能让你输掉这盘游戏，也不能让对手赢得游戏。不论你的生命值为0或更低，你必须抓牌而牌库为空，你有十个或更多的中毒指示物，你受到不可近的菲姬之战斗伤害，对手有杀戮争战且其坟墓场中有二十张或更多张生物牌，或其他状况都是一样。你就继续游戏。

* 不过，其他的状况依旧会让你输掉这盘游戏。你输掉的情况包括：你认输这盘，你在有认证的比赛中作出违反DCI规则的违规而被判一盘输或一局输，或你的_万智牌线上版_游戏时钟用尽时间。

* 那些说游戏为平手的效应，例如_传承_的牌Divine Intervention，则不受白金天使之影响。它们依旧如常运作。

* 如果你在双头巨人游戏中操控白金天使，你的队伍这盘游戏不会输，对手队伍也不会赢。

法术书

{零}

神器

你的手牌数量没有上限。

* 法术书的异能意指：在你的清除步骤中，不论你的手牌有几张，都不用弃任何牌。这是会检查你的手牌上限的唯一时机。（牌手的手牌上限通常为七张。）

* 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）放进战场，然后将法术书放进战场，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。

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。