

_万智牌2011_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：2010年6月9日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合_万智牌_新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能更享受新牌的乐趣。随着新系列发售，_万智牌_的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在此处找不到解答，请到此与我们联系：www.wizards.com/customerservice。

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」）解释本系列中的机制与概念。

第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。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

上市资讯

_万智牌2011_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）。

售前现开赛日期：2010年7月10-11日

Launch Party：2010年7月16-18日

自正式发售当日起，_万智牌2011_系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为2010年7月16日。

-- 在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_阿拉若断片_，_聚流_，_阿拉若新生_，_万智牌2010_，_赞迪卡_，_天地醒转_，_奥札奇再起_，以及_万智牌2011_。

请至www.wizards.com/locator查询你附近的的活动或贩售店。

复出关键字动作：占卜(Scry)

占卜属于关键字动作，先前出现在_五色曙光_与_预知将来_系列中。关键字动作都是动词，例如「牺牲」或「重生」，在_万智牌_游戏规则中具有特殊意义。当你占卜时，你有机会瞥视你的未来...并且能操作接下来会发生什么事。

卜算猫头鹰/ Augury Owl

{一}{蓝}

生物~鸟

1/1

飞行

当卜算猫头鹰进战场时，占卜3。（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。）

占卜的正式规则解析如下：

701.17. 占卜

701.17a 「占卜N」的字样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。

- * 当你占卜时，你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶，或是可以将所有这些牌放到你的牌库底，或是可以将这些牌部分放到牌库顶，部分放到牌库底。
- * 不论你要将这些牌放到何处，都由你选择其顺序。
- * 你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。对某些咒语与异能来说，这代表了你将最后才占卜；而对其他的来说，这代表了你将先占卜、然后才执行其他动作。

已修改之关键字异能：死触(Deathtouch)

死触此异能通常会出现在生物上。而其运作方式已经有所改变。

酸液黏菌/ Acidic Slime

{三}{绿}{绿}

生物~流浆

2/2

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

当酸液黏菌进战场时，消灭目标神器，结界，或地。

死触的新规则解析如下：

702.2. 死触

702.2a 死触属于静止式异能。

702.2b 具有死触之来源若将任何数量不是零的伤害分配给生物，则不论该生物之防御力数量为何，都视为致命伤害。请参见规则510.1c-d。

702.2c 如果在上一次检查状态动作之后，某生物受到了具死触之来源的伤害，它便会因状态动作而被消灭。请参见规则704。

702.2d 不论具死触异能的物件是从何处造成伤害，死触规则都会生效。

702.2e 如果有效应使得某物件造成伤害之前就已经改变区域，则会利用其已知的最后资讯来决定它是否具有死触。

702.2f 同一个物件上的数个死触异能并无意义。

* 如果某生物（不论是否具有死触）被数个生物阻挡（或阻挡了数个生物），则你在宣告阻挡者步骤中必须替这些生物排列伤害分配顺序；然后该生物依照所宣告的伤害分配顺序将其战斗伤害分配给这些生物。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。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），则一切事情依旧如常发生，只有一个例外：即使只把该生物的1点伤害分配到某个生物上，这也算是致命伤害。

例：某个进行攻击的酸液黏菌（具有死触的2/2生物）之伤害分配顺序为：刺棘亚龙（5/4生物），然后是攻城乳齿象（3/5生物），然后是符爪熊（2/2生物）。酸液黏菌可以分配1点伤害给亚龙、1点伤害给乳齿象，或是2点伤害给亚龙；它不能将伤害分配给熊。酸液黏菌所伤害的每个生物都会被消灭。

* 如果某个进行攻击、且具有死触与践踏的生物被阻挡，则该攻击生物先将伤害分配给阻挡它的（所有）生物。一旦这些阻挡生物都分配了致命伤害，则剩余的伤害可以分配在阻挡生物与该生物所攻击的防御牌手或鹏洛客之间，方式由其操控者决定。不过，由于此生物具有死触，就算只分配1点伤害给其他生物，也算是致命伤害。

例：亚维玛雅亚龙（具践踏的6/4生物）佩带着蛇发妖连枷（让佩带此武具的生物得+1/+1与死触）。它攻击某牌手，并被攻城乳齿象（3/5生物）阻挡。亚维玛雅亚龙必须至少分配1点伤害给乳齿象。其操控者可以将它剩下的伤害任意分配在乳齿象与该防御牌手之间。举个实例，亚龙可以将

1点伤害分配给乳齿象，并将5点伤害分配给防御牌手。在乳齿象受到此伤害之后，乳齿象将被消灭。

* 如果某个具死触的生物与另一个生物同时阻挡了某生物（或同时被某生物所阻挡），则另一个生物可以考虑到「具有死触的生物向某生物造成之伤害，会视为致命伤害」这一点。

例：酸液黏菌（具死触的2/2生物）与亚维玛雅亚龙（具践踏的6/4生物）同时攻击，且都被宫殿守卫阻挡（1/4生物，且能阻挡任意数量之生物）。黏菌必须分配其2点伤害给守卫。由于已分配致命伤害给守卫，亚龙的操控者便可将其6点伤害任意分配于守卫与防御牌手之间。具体来说，亚龙可以分配所有的6点伤害给防御牌手。只要最终的伤害分配都依照规则来分配就好，至于哪个生物的伤害先分配则并不重要。

* 「生物若受到具死触之来源的伤害，则将被消灭」此规则会因任何伤害而生效，而非仅限于战斗伤害。

* 如果某生物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（因为它受到了致命伤害，且也受到具死触之来源的伤害），则只要一个重生效应便可将它们全部替代，并拯救此生物。

* 如果某生物受到具死触之来源的伤害，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「将它消灭」之间，并没有机会作任何回应。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，则你必须在伤害实际造成之前就如此作。

* 不论具死触的来源是在何处，会提到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），则该生物将被消灭。这与已改变区域的来源造成伤害的状况并不同；详见下文。

* 如果在造成某伤害之前，该伤害的来源并未改变区域，则检查其特征值来确定它在那时候是否具有死触。如果在造成某伤害之前，该伤害的来源已经改变区域，则检查它于该区域存在时的最终状态，来确定它在那时候是否具有死触。

* 如果某个具死触的物件获得另一个死触，则多出来的死触并不会特别产生效应。如果该物件向生物造成伤害，则只要一个重生效应就能拯救它。

牌类别：鹏洛客(Planeswalker)

鹏洛客是你请出来助阵的强力伙伴。鹏洛客此牌张类别的规则，并未因此系列发行而改变。

金鬃阿耶尼/ Ajani Goldmane

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

* 鹏洛客属于永久物。你只可以于你能施放法术的时机下施放之。当你的鹏洛客咒语结算时，它会在你的操控下进战场。

* 鹏洛客并非生物。会影响生物的咒语与异能不会影响它们。

* 如果两个或更多具有同样副类别（例如「阿耶尼」）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若干忠诚指示物，其数量等同于它右下角所印制的数字。起动它的其中一个异能，可能会让它增加或减少忠诚指示物。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。如果它没有忠诚了，就会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 每个鹏洛客都具有数个起动式异能，称为「忠诚异能」。对你的每个鹏洛客而言，在每回合都只能起动它的一个忠诚异能，并且只在你能施放法术的时机下才行。

* 起动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（除非是由于基定尤拉的第三个异能所产生的这类效应，让它从鹏洛客变成生物）。不过，你可以攻击它们。对你的每个生物而言，它可以各自攻击你的对手或是由他操控的鹏洛客。你于宣告攻击者时就要个别说明。

* 如果你的鹏洛客正被攻击，则你可以如常地来阻挡攻击者。

* 如果某个攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成伤害。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失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。（你不能将该伤害拆开来分配在不同的牌手和／或鹏洛客之间。）你如果藉由闪电击向鹏洛客造成伤害，则其上会移去三个忠诚指示物。

组合：泰坦(Titan)

这些泰坦是一组五张的生物，每个在名字中都包含「泰坦」两字，并具有很泛用的触发式异能。

太古泰坦/ Primeval Titan

{四}{绿}{绿}

生物~巨人

6/6

践踏

每当太古泰坦进战场或攻击时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张地牌，将它们横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 每当泰坦进战场时，其触发式异能便触发。

* 每当泰坦攻击时，其触发式异能便触发。

组合：地脉(Leyline)

五色各有一张名称中包含「地脉」的结界。如果你起手的手牌包含了这些地脉，你可以让它们在战场上来开始游戏。

惩罚地脉/ Leyline of Punishment

{二}{红}{红}

结界

如果你起手的手牌包含了惩罚地脉，你可以让它在战场上来开始游戏。

牌手不能获得生命。

伤害不能被防止。

* 你「起手的手牌」是指在决定是否再调度，并且结算完毕之后，你准备用来开始游戏的手牌。

* 所有牌手都决定不进行任何再调度之后，如果将先手开始游戏的牌手手上有任何地脉，则他可以将其中一部分或全部放进战场。然后其他牌手依回合进行的顺序可以同样如此作。

* 开始游戏时便在战场上的地脉，并非以咒语的方式来施放。它们不能被反击。

在每位牌手都完成是否要将地脉放进战场的选择后，本盘游戏的第一个回合便开始。

组合：「横置进场地」

在_万智牌_核心系列2011中，有一组五张的地能产生两种颜色的法术力，且除非你操控特定的地，否则必须横置进战场。

龙颅山峰/ Dragonskull Summit

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。

* 这些地所检查的，是由你操控的地之中是否包含了所列举的两种地类别之一，而不是这两种名称之一。合乎它们检查标准的地不一定要是基本地。举例来说，如果你操控了晃动大地（同时具有山脉与树林两种地类别的非基本地），则龙颅山峰将不需横置进战场。

* 于这些地进战场时，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（举例来说，由于太古泰坦的异能）。

组合：「好运符」

在_万智牌_核心系列2011中，有一组五张的神器让你在任意牌手施放特定颜色的咒语时，可以获得生命。

巨怪硕眼/ Kraken's Eye

{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。

* 此异能会因任何牌手施放所指定颜色之咒语而触发，而不只是你。

* 如果某牌手施放了所指定颜色之咒语，则此神器的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此神器的异能会比该咒语先一步结算（并让你获得1点生命）。

单卡解惑

白色

金鬃阿耶尼/ Ajani Goldmane

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

- * 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。

阿耶尼的群伴/ Ajani's Pridemate

{一}{白}

生物~猫/士兵

2/2

每当你获得生命时，你可以在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1指示物。（举例来说，如果某效应让你获得3点生命，你可以在此生物上放置一个+1/+1指示物。）

- * 每个获得生命的事件只会让此异能触发一次，不论是天使翎羽的1点生命或斑野猪的4点生命。
- * 如果由你操控的数个具系命之生物同时造成战斗伤害，则每个生物所造成之伤害都是个别的获得生命事件，且阿耶尼的群伴之异能会触发同样次数。
- * 如果由你操控的某个具系命之生物同时对数个生物和/或牌手造成伤害，则此异能只会触发一次。该生物所造成的伤害是单一的获得生命事件。

仲裁天使/ Angelic Arbiter

{五}{白}{白}

生物~天使

5/6

飞行

本回合施放过咒语的对手均不能以生物攻击。

本回合以任一生物攻击过的对手均不能施放咒语。

- * 在你的回合中，仲裁天使的异能对游戏不会产生影响。
- * 在对手的回合中，该对手可以在「施放咒语」与「以生物攻击」之间选择其一，但不能两种都作（假设仲裁天使在该回合中一直在战场上）。该牌手可以执行其他的动作，例如起动异能与使用地牌。
- * 如果仲裁天使在对手的回合中离开战场，其异能便不再影响到游戏。举例来说，如果对手施放送终刀锋来消灭仲裁天使，则该牌手在之后便可以利用生物攻击。
- * 如果仲裁天使在对手的回合中进战场，则其异能会考虑到该牌手该回合稍早作过的动作，就算它当时还不在于战场上也是一样。举例来说，如果对手施放了咒语，然后你利用先制地脉的异能来将仲裁天使视同具有闪现地来施放，则该牌手在这回合将无法以生物攻击。
- * 只要对手在目前的回合以至少一个生物攻击，仲裁天使的最后一个异能就会生效。

武装飞腾/ Armored Ascension

{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（如果这两者不是同一位牌手）。

* 此加成并非固定值；它会随着由你操控的平原数量改变而变动。

* 此异能在乎的是具有平原此地类别的地，而不一定要是名称为平原的地。

破邪天使/ Baneslayer Angel

{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」意指：

-- 具有恶魔此生物类别的生物，以及具有龙此生物类别的生物，都不能阻挡破邪天使。

-- 异能的来源若具有恶魔此生物类别，或是具有龙此生物类别，都不能选择破邪天使为目标。

-- 将对破邪天使造成的伤害，如果其来源具有恶魔此生物类别，或是具有龙此生物类别，则所有伤害都会被防止。

-- 结界与武具如果因故获得了恶魔此生物类别，或是获得了龙此生物类别，则不能结附（或佩带）于破邪天使上。

天界涤净/ Celestial Purge

{一}{白}

瞬间

放逐目标黑色或红色永久物。

* 地均为无色（即使其牌框具有某些颜色的要素）。你不能选择沼泽，山脉，或任何其他的地来当成天界涤净之目标（除非某些其他效应将该地牌变成黑色或红色）。

判罪/ Condemn

{白}

瞬间

将目标进行攻击的生物置于其拥有者的牌库底。其操控者获得等同于其防御力的生命。

* 会检查受其影响的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其防御力。

资深步兵/ Infantry Veteran

{白}

生物~人类/士兵

1/1

{横置}：目标进行攻击的生物得+1/+1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。

鼓舞冲锋/ Inspired Charge

{二}{白}{白}

瞬间

由你操控的生物得+2/+1直到回合结束。

* 只有于鼓舞冲锋结算时正由你操控的生物才会受到影响。

骑士模范/ Knight Exemplar

{一}{白}{白}

生物~人类/骑士

2/2

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

由你操控的其他骑士生物得+1/+1且不会毁坏。（致命伤害以及注明「消灭」的效应都不会将它消灭。）

* 致命伤害，具有死触之来源造成的伤害，以及注记着「消灭」的效应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战场上；或它的防御力为0或更少。

* 如果某效应将同时消灭骑士模范与另一个由你操控的骑士生物，则只有骑士模范会被消灭。

* 如果另一个由你操控的骑士生物受到致命伤害，则该生不会被消灭，但其上会标注伤害。如果在该回合的某个时段，你不再操控骑士模范、或它失去了异能，则此骑士生物将不再是不会毁坏且将会被消灭。

* 如果你操控两个骑士模范，则每个都会让彼此得+1/+1且不会毁坏。

大步飞跃/ Mighty Leap

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2并获得飞行异能直到回合结束。

* 你可以选择任何生物当成大步飞跃的目标。就算该生物已经具有飞行也没关系。

* 为了让飞行此躲避式异能确实产生效果，必须在宣告阻挡者步骤开始之前，就施放大步飞跃。一旦某生物被阻挡，给予它飞行也不会改变此结果。

安全出路/ Safe Passage

{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，而不是只会防止战斗伤害。

* 安全出路会影响在它结算时尚未在战场上的生物。

* 安全出路不会防止将对由你操控的鹏洛客造成之伤害。虽然它无法防止将对由你操控的鹏洛客造成之战斗伤害，但依旧可以防止对手想要从你身上转移至你的鹏洛客之非战斗伤害。只要让安全出路的效应先对该伤害生效，这样一来就不会有伤害可以转移。

撒拉入圣僧/ Serra Ascendant

{白}

生物~人类/修行僧

1/1

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

只要你有30点或更多生命，撒拉入圣僧便得+5/+5且具有飞行异能。

* 在双头巨人游戏中，任何在乎你总生命的东西都会检查你队伍的总生命。（这与过往的规则不同。）只要你的队伍有30点或更多生命，撒拉入圣僧便得+5/+5且具有飞行异能。

封口/ Silence

{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。）

* 对手在你施放封口前所施放的咒语，并不会受到封口之影响。（换句话说，它不能拿来当成追溯既往的取消。）在你施放封口之后、到它结算之前的时段，也不会让你的对手无法施放咒语。

* 封口唯一会作的事情，是让所有对手无法施放咒语。他们依旧可以起动物牌，包括了它们手牌上的异能（例如循环）。他们的触发式异能如常运作，他们依旧可以使用地牌，依此类推。

庄严献祭/ Solemn Offering

{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。

旭日泰坦/ Sun Titan

{四}{白}{白}

生物~巨人

6/6

警戒

每当旭日泰坦进战场或攻击时，你可以将目标总法术力费用等于或小于3的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

* 永久物牌包括神器牌，生物牌，结界牌，地牌，以及鹏洛客牌。

* 你坟墓场中之牌的总法术力费用，只会由该牌右上角所印制的法术力符号来决定。总法术力费用是法术力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，法术力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总法术力费用是5。

* 如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果你坟墓场中某张牌在右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是地），则其总法术力费用为0。

复仇统领/ Vengeful Archon

{四}{白}{白}{白}

生物~统领

7/7

飞行

{X}: 于本回合中，防止接下来将对你造成的X点伤害。如果以此法防止伤害，则复仇统领对目标牌

手造成等量的伤害。

* 复仇统领的异能唯一之目标，就是它将造成伤害的牌手。你是于起动此异能时选择目标，而不是在它防止伤害时。

* 如果在此异能结算前，该目标牌手已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。没有伤害会被防止。

* 复仇统领的异能并不要求你选择一个伤害的来源。它将防止你本回合接下来将受到的X点伤害，不论此伤害是怎么来的。它不在乎这些伤害是否在同一时刻造成。举例来说，如果X为4，且你因闪电击受到3点伤害，则此3点伤害会被防止，且复仇统领会对该目标牌手造成3点伤害。此防止性效应依旧会对你在该回合将受到的下1点伤害生效。

* 复仇统领的异能之效应并非转移伤害效应。如果它防止了伤害，则在执行此防止效应时，复仇统领（而非该伤害的来源）会一并对该目标牌手造成伤害。复仇统领是这份新伤害的来源，所以原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命或死触）都不会影响此伤害。虽然所防止的确实是战斗伤害，但这份新伤害并非战斗伤害。由于你操控这份新伤害的来源，如果你选择对手为复仇统领之异能的目标，则你可以让复仇统领向此对手所操控的鹏洛客造成伤害。

* 在复仇统领之异能结算之后，就不会检查该目标牌手是否仍是合法目标。举例来说，如果在复仇统领的异能结算之后、实际防止伤害之前，成为该异能目标牌手的牌手将圣洁地脉（其异能是「你不能成为由对手操控之咒语或异能的目标」）放进战场，则此异能依旧会防止伤害，也会对该牌手造成伤害。如果复仇统领不能对该目标牌手造成伤害（举例来说，由于该牌手已不在多人游戏中），它依旧会防止伤害。它只是无法自行造成任何伤害。

* 如果复仇统领的异能并未防止任何伤害（举例来说，由于另一个防止效应已对将向你造成的伤害生效，或由于该伤害不能被防止），复仇统领无法自行造成任何伤害。

* 如果复仇统领的异能防止了伤害，则在执行此防止效应之后，复仇统领会一并对该目标生物或牌手造成伤害。这会在检查状态动作之前发生，并且也在任何牌手能施放咒语或起动异能之前。如果某咒语或异能将会造成该伤害，这会在该咒语或异能继续结算前发生。

* 如果数个攻击生物将对你造成战斗伤害，则你选择要防止哪些伤害。举例来说，如果X为3，且你将受到的战斗伤害来自1/3的卷轴盗贼与3/5的攻城乳齿象，则你可以防止卷轴盗贼的1点伤害，以及攻城乳齿象的2点伤害。在生物将要造成伤害的时候，你才需要作出决定。

* 如果你将受到的伤害数量大于复仇统领的异能可防止的数量，则在异能防止伤害的同时，该来源会向你造成多出的伤害。然后复仇统领造成其伤害。

* 如果有数个效应会影响伤害将如何造成，则由将受到伤害的牌手来决定这些效应生效的顺序。举例来说，如果你已经起动复仇统领的异能，且X为3、目标为A牌手；并且又起动复仇统领的异能，且X为1、目标为B牌手。你将受到2点伤害。你能让第一次的起动先生效（向A牌手造成2点伤害），或是让第二次的起动先生效（向B牌手造成1点伤害）之后再让第一次的防止效应生效（向A牌手造成1点伤害）。尚未用掉的防止效应则会继续留着。

图恩战僧/ War Priest of Thune

{一}{白}

生物~人类/僧侣

2/2

当图恩战僧进战场时，你可以消灭目标结界。

* 与疯狂莽夫的异能不同之处，在于图恩战僧的异能并非强制性。如果你是唯一操控了结界的牌手

，就必须选自己的某个结界为目标，但你不一定要消灭它。

蓝色

乙太专家/ ?ther Adept

{一}{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

2/2

当乙太专家进战场时，将目标生物移回其拥有者手上。

* 如果乙太专家进战场时，战场上没有其他的生物，则它必须以自己为目标。

诱人塞连/ Alluring Siren

{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。

* 在此异能结算后，除非你在该回合的宣告攻击者步骤开始时能够宣告该目标生物为攻击者，你才需要如此作。如果在那时刻，该生物处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 如果该目标生物能够攻击你或是由你操控的某个鹏洛客，则它必须攻击你，而非该鹏洛客。

* 在对手回合已宣布攻击者之后才起此异能，并不会产生效应。若于你自己的回合中起此异能，则也是一样。

仿生妖/ Clone

{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。

* 仿生妖所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

* 如果被放逐的生物之法术力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个仿生妖），则你的仿生妖进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所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。你的仿生妖并非衍生物。

* 当仿生妖进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果仿生妖因故与另一个生物同时进战场（举例来说，由于全面型态转变，或莉莲娜维斯的第三个异能），则仿生妖不能成为该生物的复制品。你只能选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，仿生妖进场时会是个0/0生物，并且很有可能会立

刻置入坟墓场。

谜题史芬斯/ Conundrum Sphinx

{二}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

4/4

飞行

每当谜题史芬斯攻击时，每位牌手各说出一个牌名。然后每位牌手各展示其牌库顶牌。如果牌手展示出的是自己所说牌名的牌，则该牌手将它置入其手牌。如果不是，则该牌手将它置于其牌库底。

* 首先由轮到该回合的牌手说出一个牌名，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。然后每位牌手在同一时间各展示其牌库的顶牌。

* 如果某牌手以此法展示的牌正是他所说出的牌名称，则他必须将它置入其手牌。否则，该牌手必须将它置于其牌库底，就算它是其他牌手所说出的牌名也是一样。牌手不可能将所展示的牌留在其牌库顶。

缩小/ Diminish

{蓝}

瞬间

目标生物成为1/1直到回合结束。

* 对该目标生物而言，先前将其力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被缩小盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在缩小结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 会更改或设定该目标生物之力量或防御力的其他效应，例如变巨术或纯净荣耀，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

冰霜泰坦/ Frost Titan

{四}{蓝}{蓝}

生物~巨人

6/6

每当冰霜泰坦成为由对手操控的咒语或异能之目标时，除非该咒语或异能的操控者支付{二}，否则反击之。

每当冰霜泰坦进战场或攻击时，横置目标永久物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 冰霜泰坦的第一个异能会影响任何由对手操控、并以冰霜泰坦为目标的咒语（包括灵气咒语），起动式异能，以及触发式异能。

* 冰霜泰坦的第二个异能可以指定任一个永久物为目标。就算该永久物已经横置也没关系。

* 对于受冰霜泰坦的第二个异能影响之永久物而言，如果它于其操控者的下一个重置步骤开始时已经重置了，则冰霜泰坦的第二个异能不会生效。

* 对于受冰霜泰坦的第二个异能影响之永久物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则冰霜泰坦的第二个异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

港湾巨蛇/ Harbor Serpent

{四}{蓝}{蓝}

生物~巨蛇

5/5

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡）

除非战场上有五个或更多海岛，否则港湾巨蛇不能攻击。

* 港湾巨蛇的异能在乎的是具有海岛此地类别的地，而不一定要是名称为海岛的地。

* 第二个异能只在宣告攻击者时才会检查战场上的海岛数量（且不在乎是由谁操控）。一旦港湾巨蛇已宣告为攻击者，即使战场上的海岛数量少于五个，它依旧会继续攻击。

寒冰槛/ Ice Cage

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

受此结界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。

* 如果所结附的生物成为某咒语或异能的目标，寒冰槛的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。寒冰槛的异能将先一步结算（并使得寒冰槛被消灭）。

杰斯贝连/ Jace Beleren

{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。

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

* 请参见通则释疑单元中，「牌类别：鹏洛客」之段落。

杰斯的抹消/ Jace's Erasure

{一}{蓝}

结界

每当你抓一张牌时，你可以令目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

* 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则杰斯的抹消之异能会触发同样次数。（在你将杰斯的抹消之异能放上堆叠前，该咒语或异能便已经结算完毕。）

* 如果某咒语或异能让你将牌放入你手牌中，且用词不包括「抓」，则杰斯的抹消之异能不会触发。

全面型态转变/ Mass Polymorph

{五}{蓝}

法术

放逐所有由你操控的生物，然后从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出该数量的生物牌为止。将以此法展示出的所有生物牌放进战场，然后将其余展示的牌洗入你的牌库。

* 你以全面形态转变所放逐的生物，会在本盘游戏接下来的时段中持续被放逐。

* 如果你所放逐的生物数量大于你牌库中所剩余的生物牌数量，则你最终会展示你的整个牌库，将所有以此法展示的生物牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你以全面形态转变放进战场的生物，会同时进入战场。

* 任何于全面形态转变结算时触发的异能（例如某生物的进战场异能），都要等到全面形态转变结算完毕之后，才会放入堆叠。轮到此回合的牌手将会依任意顺序将他所有的触发式异能放入堆叠，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。）

人鱼君王/ Merfolk Sovereign

{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。

* 为了让人鱼君王的起动机异能确实产生效果，必须在宣告阻挡者步骤开始之前，就起动机异能。一旦某生物被阻挡，让它不能被阻挡也不会改变此结果。

人鱼间谍/ Merfolk Spy

{蓝}

生物~人鱼/浪客

1/1

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡）

每当人鱼间谍向任一牌手造成战斗伤害时，该牌手从其手上随机展示一张牌。

* 海岛行者在乎的是具有海岛此地类别的地，而不一定要是名称为海岛的地。

* 人鱼间谍每次对牌手造成战斗伤害时，都只会让此异能触发一次，而不在于它造成的伤害数量多寡。

* 在第二个异能结算后，所展示的牌将会在其拥有者的手牌中且不再继续展示。

* 下一次人鱼间谍对同一位牌手造成战斗伤害时，随机展示出来的牌有可能是同一张牌，也可能是另一张。

心灵操控/ Mind Control

{三}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

你操控受此结界的生物。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

幽魅兽/ Phantom Beast

{三}{蓝}

生物～虚影

4/5

当幽魅兽成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

* 如果幽魅兽成为某咒语或异能的目标，幽魅兽的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。幽魅兽的异能将会先结算（并使它被牺牲）。除非该咒语或异能有另一个目标，否则它在试图结算时，会因没有合法目标而被反击。

移转/ Redirect

{蓝}{蓝}

瞬间

你可以为目标咒语选择新的目标。

* 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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果该目标咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项～」或类似的文字），则你不能更改所选择的模式。

* 如果你施放移转时所指定为目标的咒语，其本身也以堆叠上的咒语为目标（举例来说，像取消这类牌），你并不能让该咒语以其本身为目标。不过，你可以将该咒语的目标改变为移转。若你如此作，则由于该咒语结算时移转已不在堆叠上，便会被反击。

* 移转可以选择任何咒语为目标，而不是只能选择瞬间或法术咒语。举例来说，你可以利用它来改变灵气咒语的目标。不过，如果该目标咒语没有目标（举例来说，如果它是个瞬间或法术咒语、且并未包含「目标」此字，或者它是个生物咒语），则移转无法对它生效。

卷轴盗贼/ Scroll Thief

{二}{蓝}

生物～人鱼／浪客

1/3

每当卷轴盗贼向一位牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

* 卷轴盗贼每次对牌手造成战斗伤害时，都只会让此异能触发一次，而不在于它造成的伤害数量多寡。

* 此异能为强制性。它结算时，你必须抓一张牌。

眠梦咒/ Sleep

{二}{蓝}{蓝}

法术

横置由目标牌手操控的所有生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 于眠梦咒结算时，眠梦咒效应的第二个部份会影响由该目标牌手所操控的所有生物，而不是只影响实际被眠梦咒横置的生物。

* 与霜墙不同之处，是眠梦咒会同时追踪牌手以及生物。如果眠梦咒结算时选择了目标牌手、且由他操控的某个生物改变了操控者，则该生物于其新任操控者的下一个重置步骤中会如常地重置。

暴潮海怪/ Stormtide Leviathan

{五}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~海怪

8/8

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡）

所有地均额外具有海岛此类别。

不具飞行或海岛行者异能的生物不能攻击。

* 海岛行者在乎的是具有海岛此地类别的地，而不一定要是名称为海岛的地。

* 暴潮海怪的第二个异能会使得战场上的所有地均具有海岛这个地类别。每个地会因此获得横置来加{蓝}到其操控者的法术力池中之异能。此效应不会改变这些地的任何其他方面，包括其名称、其他副类别、其他异能，或它们是否为传奇、基本、或是覆雪。

* 如果暴潮海怪失去其异能，则战场上的所有地（包括那些稍后才进入战场者）依旧会额外具有海岛此类别，且依旧能横置来产生{蓝}。根据持续性效应运作的方式，暴潮海怪的类别改变异能会先生效，然后才轮到移除该异能的效应生效。

* 暴潮海怪的第三个异能，会影响所有不具飞行或不具海岛行者异能的生物，且不论它们由谁操控。他们不能攻击任何牌手或鹏洛客。

清理书本/ Tome Scour

{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的五张牌置入其坟墓场。

* 如果该牌手牌库中的牌少于五张，则该牌手将其牌库中的所有牌置入其坟墓场。

霜墙/ Wall of Frost

{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。

* 与眠梦咒不同之处，是霜墙的起动式异能只会追踪该生物，而不在乎其操控者。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。

。

水仆役/ Water Servant

{二}{蓝}{蓝}

生物~元素

3/4

{蓝}：水仆役得+1/-1直到回合结束。

{蓝}：水仆役得-1/+1直到回合结束。

* 就算会让水仆役的力量小于0，你依旧可以起动水仆役的第二个异能。如果水仆役的力量小于0，则在所有情况下都将之视为0，但以下除外：进一步变动其数值，或是使得另一个生物的力量

(例如激流破坏者) 与它相同。

黑色

血座吸血鬼/ Bloodthrone Vampire

{一}{黑}

生物~吸血鬼

1/1

牺牲一个生物：血座吸血鬼得+2/+2直到回合结束。

* 你可以牺牲血座吸血鬼来起动本身的异能，但它不会在战场上，也就无法获得此加成。

* 如果你于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。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

蛊惑吸血鬼/ Captivating Vampire

{一}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

2/2

由你操控的其他吸血鬼生物得+1/+1。

横置五个由你操控、且未横置的吸血鬼：获得目标生物的操控权。它额外具有吸血鬼此类别。

* 由于此起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（包括蛊惑吸血鬼本身）来支付此费用。

* 蛊惑吸血鬼的起动式异能之效应并未注明持续时限。你会持续操控受此影响之生物，直到游戏结束，或受影响的生物离开战场，或稍后某效应使得他人获得其操控权为止。而蛊惑吸血鬼是否持续在战场上则并不重要。类似状况：受影响的生物会持续额外具有吸血鬼此类别，直到游戏结束，或此生物离开战场，或稍后某效应改变了其类别或副类别为止。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

腐化/ Corrupt

{五}{黑}

法术

腐化对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的沼泽数量。你获得等同于以此法所造成的伤害之生命。

* 你所获得的生命数量等同于腐化所造成的伤害，而不一定会与由你操控的沼泽数量相同（举例来说，如果此伤害的某部份或全部被防止）。

* 对生物所造成的伤害数量并不限于其防御力数值，而对牌手所造成的伤害数量也不限于总生命数值。举例来说，如果腐化对某个2/2生物造成6点伤害，你将获得6点生命。

黑暗教导/ Dark Tutelage

{二}{黑}

结界

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去与该牌之总法术力费用等量的生命。

* 所展示的牌之总法术力费用只会由该牌右上角所印制的法术力符号来决定。总法术力费用是法术力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，法术力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总法术力费用是5。

* 如果所展示的牌之法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果所展示的牌在右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是地），则其总法术力费用为0。

死门恶魔/ Demon of Death's Gate

{六}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

9/9

你可以支付6点生命并牺牲三个黑色生物，而不支付死门恶魔的法术力费用。

飞行，践踏

* 支付替代性费用来施放死门恶魔，并不会改变你可施放它的时机。你只可以于你能施放生物咒语的正常时机下使用它。

* 支付替代性费用来施放死门恶魔，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

* 会增加或减少施放死门恶魔时所需支付的费用之效应将会生效，就算你选择要支付其替代性费用也是一样。

回声萦绕/ Haunting Echoes

{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，如果你想要的话，你可以不找出所有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之牌库中。

虚空地脉/ Leyline of the Void

{二}{黑}{黑}

结界

如果你起手的手牌包含了虚空地脉，你可以让它在战场上来开始游戏。

如果任一张牌将从任何地方置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。

* 虚空地脉的第二个异能会使得牌完全碰不到对手的坟墓场。会因牌置入对手坟墓场而触发的异能（例如贮宝巨龙的最后一个异能）将不会触发。

* 虚空地脉的第二个异能并不会影响到将从战场置入对手坟墓场的衍生物永久物。它们将如常地置入坟墓场（并触发所有符合条件的触发式异能），然后便直接消失。

* 如果对手在你操控虚空地脉时弃掉一张牌，则当该牌被弃掉时会产生作用的异能（例如莉莲娜的抚触之异能，或某张被弃掉之牌的疯魔异能）依旧会生效，就算该牌从来没机会碰到该牌手的坟墓场也一样。另外，会检查所弃掉之牌的特征值之咒语或异能（例如激昂茜卓的第一个异能），会在放逐区找到该牌。

莉莲娜的抚触/ Liliana's Caress

{一}{黑}

结界

每当一位对手弃一张牌时，该牌手失去2点生命。

* 如果某对手弃掉了数张牌（例如由于某咒语，某异能，或牌手于其清除步骤中弃牌以达其手牌上限的动作），则莉莲娜的抚触之异能会触发同样次数。

溃疽疫病/ Necrotic Plague

{二}{黑}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「在你的维持开始时，牺牲此生物。」

当所结附的生物置入坟墓场时，其操控者选择目标由其某位对手所操控的生物。将溃疽疫病从其拥有者的坟墓场移回战场，并结附于该生物上。

* 溃疽疫病会将此项牺牲异能赋与受此结界的生物。也就是说，它会在该生物操控者（这不一定会是溃疽疫病的操控者）之维持开始时触发。

* 溃疽疫病的最后一个异能，会由于所结附的生物因任何理由进入坟墓场而触发，而不是只会由于它赋予该生物的异能将之牺牲而触发。如果溃疽疫病与所结附的生物同时置入坟墓场，或者溃疽疫病仍在场、但所结附的生物置入坟墓场，则都会触发此异能。（在第二种状况下，溃疽疫病稍后会由于状态动作而置入坟墓场。）

* 于所结附的生物置入坟墓场时操控着溃疽疫病的牌手，就是操控其最后一个异能的牌手（虽然该生物之操控者才是选择其目标的牌手）。前者牌手将溃疽疫病于其操控下移回战场，而不论它是放入了谁的坟墓场。请注意，此异能为强制性；如果可能的话就必须选择一个目标，且如果可能的话就必须将溃疽疫病返回战场。

* 如果无法为溃疽疫病的最后一个异能选择合法目标，则它会持续留在其拥有者的坟墓场。类似状况：如果在此异能结算前，该目标生物已不是合法目标，则此异能会被反击且溃疽疫病会持续留在其拥有者的坟墓场。

避邪符巫妖/ Phylactery Lich

{黑}{黑}{黑}

生物~灵俑

5/5

于避邪符巫妖进战场时，在由你操控的一个神器上放置一个避邪符指示物。

避邪符巫妖不会毁坏。

当你未操控具避邪符指示物的永久物时，牺牲避邪符巫妖。

* 致命伤害，具有死触之来源造成的伤害，以及注记着「消灭」的效应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。避邪符巫妖会放入坟墓场之最可能原因包括：它被牺牲（也许是由于它的最后一个异能），或它的防御力为0或更少。

* 避邪符巫妖的第一个异能并不以该神器为目标。举例来说，你可以选择具帷幕的神器。

* 如果于避邪符巫妖进战场时，你并未操控神器，则其第一个异能不会生效。在它进战场的同时，其最后一个异能便触发（除非你操控了其他上面有避邪符指示物的永久物），且你必须将它牺牲。

。

* 如果避邪符巫妖与某神器同时在你的操控下进战场，则你无法在该神器上放置避邪符指示物。你

必须选择已在战场上、且由你操控的神器。

* 避邪符巫妖的最后一个异能为状态触发式异能。一旦触发之后，只要此异能还在堆叠中，便不会再度触发。如果此异能被反击、且触发条件依然符合，则它会立刻再度触发。

* 避邪符巫妖的最后一个异能只会检查你是否操控了上面有避邪符指示物的永久物，而不是检查你是否操控了上面有避邪符指示物的神器。如果上面有避邪符指示物的神器因故不再是个神器，避邪符巫妖并不会在乎。

* 避邪符巫妖的最后一个异能检查的是你的永久物上有没有避邪符指示物，而不会特别检查它让你放上某神器的那个指示物。举例来说，你于避邪符巫妖进战场时，在恶魔犄角上放置一个避邪符指示物；然后你的另一个避邪符巫妖进战场，并在水晶球上放置一个避邪符指示物。然后水晶球被消灭；由于你依旧操控恶魔犄角，两个避邪符巫妖的最后一个异能都不会触发。

* 游戏会持续检查由你操控的永久物上有没有避邪符指示物。你不再操控的那时刻，避邪符巫妖的最后一个异能便触发。此异能不会再度检查，所以当它结算时，你将必须牺牲避邪符巫妖，就算你在那之前因故又操控了具有避邪符指示物的永久物也是一样。

沼地病症/ Quag Sickness

{二}{黑}

结界~灵气

结附于生物

你每操控一个沼泽，所结附的生物便得-1/-1。

* 此异能会计算沼地病症之操控者所操控的沼泽数量，而非所结附的生物之操控者（如果这两者不是同一位牌手）。

* 此加成并非固定值；它会随着由你操控的沼泽数量改变而变动。

* 此异能在乎的是具有沼泽此地类别的地，而不一定要是名称为沼泽的地。

无情鼠群/ Relentless Rats

{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盖过构组赛中同名牌不能超过四张的一般限制。

坟场复生/ Rise from the Grave

{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本的颜色或类别。它是额外增加了另一个颜色与另一个副类别。

* 如果该目标生物通常是无色，则它就只是会变成黑色。它不会既是黑色又是无色。

* 稍后将改变受影响之生物颜色的效应，将会盖过坟场复生的该部分效应；该生物只会是新的颜色。而将改变受影响之生物之类别或副类别的效应也是一样。

刺痛/ Stabbing Pain

{黑}

瞬间

目标生物得-1/-1直到回合结束。横置该生物。

* 你可以选择任何生物当成刺痛的目标。就算是已横置的也没关系。

* 如果刺痛选择的目标是防御力为1的未横置生物，则该生物会得-1/-1，然后它被横置，然后（在刺痛结算后）它因状态动作而置入坟墓场。类似状况：如果刺痛选择的目标生物，其上已标注的伤害数量只比致命伤害少1点（例如3/3生物上面已标注了2点伤害），则该生物会得-1/-1，然后它被横置，然后（在刺痛结算后）它因状态动作而被消灭。在这两个状况中，任何会因该生物成为横置而触发的异能都会触发。

拽脏预言师/ Viscera Seer

{黑}

生物~吸血鬼/法术师

1/1

牺牲一个生物：占卜1。（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。）

* 你可以牺牲拽脏预言师来起动本身的异能。

* 如果你于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。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

红色

叛行/ Act of Treason

{二}{红}

法术

获得目标生物的操作权直到回合结束。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}。）

* 叛行可以选择任何生物为目标，甚至是已横置的生物或是已经由你操控的生物。

* 就算获得某生物之操作权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操作权。

远古残虐者/ Ancient Hellkite

{四}{红}{红}{红}

生物~龙

6/6

飞行

{红}：远古残虐者对目标由防御牌手操控的生物造成1点伤害。只能于远古残虐者进行攻击时起动此异能。

* 在远古残虐者宣告为攻击者后、或是放进战场并为攻击状态，可以起动其第二个异能。除非远古残虐者离开战斗，否则一直到战斗结束步骤，它都持续是个进行攻击的生物（并且能够起动其异能）。

血山脊狂战士/ Berserkers of Blood Ridge

{四}{红}

生物~人类/狂战士

4/4

血山脊狂战士每回合若能攻击，则必须攻击。

* 如果于你的宣告攻击者步骤中，血山脊狂战士处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则它便不会攻击。如果要支付费用才能让血山脊狂战士攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则血山脊狂战士只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

血狂鬼怪/ Bloodcrazed Goblin

{红}

生物~鬼怪/狂战士

2/2

除非任一对手本回合已受到伤害，否则血狂鬼怪不能攻击。

* 为了让血狂鬼怪能够攻击，在该回合的宣告攻击者步骤开始前，某位对手必须已受到伤害。此伤害必须是某种非战斗伤害，或者它是战斗伤害、且已经产生了额外的战斗阶段。

* 不论对手是如何受到伤害或谁操控伤害来源，都不会影响此结果。

* 如果某对手原本将受到伤害，但它却完全被防止、转移，或因故被取代，则血狂鬼怪将无法攻击。

。

* 血狂鬼怪的异能只检查是否某对手已受到伤害。它不在乎该对手是否也获得了生命。举例来说，如果某对手该回合受到了4点伤害，并且获得了6点生命，则该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要多~但血狂鬼怪将依旧能攻击。

* 如果血狂鬼怪攻击，它并非一定要攻击那位已受伤害的对手。它可以攻击鹏洛客。在多人游戏中，它可以攻击另一位对手。

茜卓纳拉/ Chandra Nalaar

{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。

* 使用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。

茜卓的暴怒/ Chandra's Outrage

{二}{红}{红}

瞬间

茜卓的暴怒对目标生物造成4点伤害，且对该生物的操控者造成2点伤害。

* 会受到伤害的牌手，是于茜卓的暴怒结算时操控该目标生物者。

* 如果在茜卓的暴怒结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有牌手会受到伤害。

茜卓的喷火灵/ Chandra's Spitfire

{二}{红}

生物~元素

1/3

飞行

每当一位对手受到非战斗伤害时，茜卓的喷火灵得+3/+0直到回合结束。

* 战斗伤害是攻击生物与阻挡生物自动造成的伤害，就算被转移了也是一样（例如由于险境）。非战斗伤害是任何其他的伤害（通常来说，这会是因咒语或异能而造成的伤害）。

* 每个让某对手受到非战斗伤害的事件，都只会让此异能触发一次，而不在乎该牌手受到的伤害数量多寡。举例来说，如果熔岩斧向某对手造成5点伤害，茜卓的喷火灵依旧只会得+3/+0。

* 在多人游戏中，如果地震这类的来源同时向多位对手造成伤害，此异能将会触发同样次数。

烧燃/ Combust

{一}{红}

瞬间

烧燃不能被咒语或异能反击。

烧燃对由目标白色或蓝色生物造成5点伤害。此伤害不能被防止。

* 试图反击烧燃的咒语（例如取消）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击烧燃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。

* 如果烧燃结算之前，该生物已是不合法目标，则烧燃会被游戏规则反击。

* 依旧可以施放会产生防止效应、且影响该目标生物的咒语，也依旧可以起动会产生防止效应、且影响该目标生物的异能。不过，伤害防止护盾（包括在烧燃施放前就已经产生的）并不会对烧燃所造成的伤害产生效应。如果这类防止效应具有额外的效应，则这些额外效应将如常生效（如果可能生效的话）。

* 如果某静止式异能将防止该目标生物将受到的伤害，则它无法防止烧燃所造成的伤害。如果该异能具有额外的效应、且并不从属于所防止伤害之数量，则该额外效应依旧会生效。它只于烧燃结算时生效一次。

* 对防止或转移伤害的效应而言，如果其内文不包含「防止」一词，则它们不会受到烧燃的影响；它们将如常生效。

* 如果某生物因烧燃而受到致命伤害，它依旧可以重生。若它如此作，则在上面标注的伤害将会移除。

独眼巨人角斗士/ Cyclops Gladiator

{一}{红}{红}{红}

生物~独眼巨人/战士

4/4

每当独眼巨人角斗士攻击时，你可以让它对目标由防御牌手操控的生物造成伤害，其数量等同于前

者的力量。若你如此作，则该生物对独眼巨人角斗士造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

* 独眼巨人角斗士的异能会在宣告攻击者步骤触发并结算，也就是在宣告阻挡者之前。如果它还活着，则它会继续攻击（并且上面可能标注了某些伤害）并且可以被阻挡。

* 如果在此异能结算前，该目标生物已离开战场（或因故成为不合法目标），则此异能会被反击。独眼巨人角斗士不会受到伤害。

* 另一方面来说，如果在此异能结算前，独眼巨人角斗士已离开战场，则此异能会继续结算。独眼巨人角斗士会对该目标生物造成伤害，其数量等同于它最后在场时的力量。

毁灭性力量/ Destructive Force

{五}{红}{红}

法术

每位牌手各牺牲五个地。毁灭性力量对每个生物各造成5点伤害。

* 首先由轮到该回合的牌手选择五个地来牺牲，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理，然后所有被选中的地在同一时间牺牲掉。在那之后，毁灭性力量对每个生物各造成5点伤害。

大地仆役/ Earth Servant

{五}{红}

生物~元素

4/4

你每操控一个山脉，大地仆役便得+0/+1。

* 此异能在乎的是具有山脉此地类别的地，而不一定要是名称为山脉的地。

火仆役/ Fire Servant

{三}{红}{红}

生物~元素

4/3

如果由你操控的红色瞬间或法术咒语将造成伤害，则它改为造成两倍的伤害。

* 不论该伤害将对什么东西造成，火仆役的异能都会生效：可能是生物，牌手，或鹏洛客。

* 如果由你操控的某红色瞬间或法术咒语会造成伤害，则该咒语一定可以找得到此伤害的来源。在大多数状况下，其来源就是此咒语本身。举例来说，闪电击注记着：「闪电击对目标生物或牌手造成3点伤害。」这类咒语会受到火仆役的异能之影响。如果该伤害的来源来自其他东西（举例来说，如果该咒语是灵魂热火：「由你操控且在战场上的目标生物对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。」），则它不会受到火仆役的异能之影响。

* 如果有数个效应会影响伤害将如何造成，则由将受到伤害的牌手，或是将受到伤害的永久物之操控者，来决定这些效应生效的顺序。举例来说，施以援手注记着：「于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的4点伤害。」而熔岩斧这个红色法术注记着：「熔岩斧对目标牌手造成5点伤害。」假设某位牌手同时操控了火仆役与熔岩斧，并且熔岩斧将对某牌手造成5点伤害；此牌手施放施以援手，目标为自己。将受到伤害的牌手可以(a)先防止4点伤害，然后让火仆役的效应将剩下的1点伤害加倍，共受到2点伤害；或是(b)将该伤害加倍为10点，然后防止4点伤害，共受到6点伤害。

* 如果由你操控的红色瞬间或法术咒语将伤害分配在数个东西之间（例如火球），则会先分配此伤

害，然后火仆役的效应才将它加倍。

* 如果你操控数个火仆役，它们的效应可以累计。两个这类效应将使得由你操控的红色瞬间或法术咒语造成四倍伤害；三个这类效应将使得由你操控的红色瞬间或法术咒语造成八倍伤害。

火球/ Fireball

{X}{红}

法术

火球对任意数量的目标生物和/或牌手造成伤害，其数值为「将X平均分配给所有目标，小数点后舍去」。

火球在第一个目标之外每有一个目标，其费用便增加{一}来施放。

* 举例来说，如果你让X为5且选择了三个目标生物，则火球的总费用为{七}{红}（虽然它的法术力费用只有{五}{红}）。如果于火球结算时，这些生物都还是合法目标，则火球会对它们各造成1点伤害。

。

* 火球的伤害是于火球结算时分配，而不是于它施放时；因为这并不带有选择。这分配只会包含当时仍为合法目标者。

* 你可以选择多于X个目标生物和/或牌手。不过，如果火球结算时其合法目标数量多于X，则它们都不会受到任何伤害。

投掷/ Fling

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放投掷的额外费用。

投掷对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。

* 如果你于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。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

鬼怪热气球旅/ Goblin Balloon Brigade

{红}

生物~鬼怪/战士

1/1

{红}: 鬼怪热气球旅获得飞行异能直到回合结束。

* 为了让飞行此躲避式异能确实产生效果，必须在宣告阻挡者步骤开始之前，就起动鬼怪热气球旅的异能。一旦鬼怪热气球旅被阻挡，给予它飞行也不会改变此结果。

穿隧鬼怪/ Goblin Tunneler

{一}{红}

生物~鬼怪/浪客

1/1

{横置}: 目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

* 在你选择该生物为目标、以及此异能结算时，都会检查该生物的力量。此异能结算后， 就算

该生物的力量已经大于2，它依旧不能被阻挡。

* 此异能并非将异能赋与该目标生物；而是影响了游戏规则，并说明该生物目前会是什么样子。此异能结算后，在本回合剩下的时段内，该生物将持续为不能被阻挡，就算它失去了所有异能也是一样。

贮宝巨龙/ Hoarding Dragon

{三}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行

当贮宝巨龙进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张神器牌，放逐此牌，然后将你的牌库洗牌。

当贮宝巨龙从战场进入坟墓场时，你可以将所放逐的牌置入其拥有者手上。

* 你搜寻出的神器牌是牌面朝上地放逐。所有牌手都会看到它是什么牌。

* 如果于贮宝巨龙的第一个异能结算前，它已进入坟墓场，则其第二个异能将触发且不会生效。然后其第一个异能才会结算。如果你选择从你的牌库中搜寻一张神器牌，则本盘游戏接下来的时段中，它都会被放逐。

煽动/ Incite

{红}

瞬间

目标生物成为红色直到回合结束，且本回合若能攻击，则必须攻击。

* 煽动会盖掉该目标生物之原有颜色，让它只会是红色。而它先前是什么颜色或颜色组合，则已不重要（举例来说，就算它先前是红绿双色也一样）。

* 你可以选择任何生物当成煽动的目标。就算该生物已经是红色也没关系。而该生物如果该回合不能攻击也没关系。

* 对于受煽动影响的生物来说，如果在其操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则该生物便不会攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则受煽动影响的生物只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

炼狱泰坦/ Inferno Titan

{四}{红}{红}

生物~巨人

6/6

{红}：炼狱泰坦得+1/+0直到回合结束。

每当炼狱泰坦进战场或攻击时，它对一个，两个，或三个目标生物和/或牌手造成共3点伤害，你可以任意分配。

* 你分配此伤害的时机，是于炼狱泰坦之触发式异能进入堆叠时，而不是于其结算时。每个目标必须至少分配1点伤害。（换句话说，于你将此异能放入堆叠时，你选择是要让它对单一目标造成3点

伤害，或对一个目标造成2点伤害且对另一个目标造成1点伤害，或对三个目标各造成1点伤害。)

惩罚地脉/ Leyline of Punishment

{二}{红}{红}

结界

如果你起手的手牌包含了惩罚地脉，你可以让它在战场上来开始游戏。

牌手不能获得生命。

伤害不能被防止。

* 通常会使得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。）

* 防止伤害的护盾不会产生效应。如果某防止效应具有额外的效应，则这些额外效应将如常生效（如果可能生效的话）。产生防止效应的咒语依旧可以施放，且产生防止效应的异能依旧可以启动。

。

* 防止伤害的静止式异能（包括了保护异能）将无法防止之。如果它们具有额外的效应、且并不从属于所防止伤害之数量，则该额外效应依旧会生效。这类效应只会因每个伤害来源而生效一次。

* 对某防止或转移伤害的效应而言，如果其内文不包含「防止」一词，则它不会受到惩罚地脉的影响。

* 如果某生物受到致命伤害，它依旧可以重生。若它如此作，则在上面标注的伤害将会移除。

疯狂莽夫/ Manic Vandal

{二}{红}

生物~人类/战士

2/2

当疯狂莽夫进战场时，消灭目标神器。

* 疯狂莽夫的异能为强制性。如果你是唯一操控了神器的牌手，就必须选自己的某个神器为目标。

热病祭礼/ Pyretic Ritual

{一}{红}

瞬间

加{红}{红}{红}到你的法术力池中。

* 热病祭礼并非法术力异能，作用方式也不同。它要当成咒语施放；它使用堆叠；它能被回应，也能被反击。

* 依据此脉络，你只能于自己可以施放任何其他瞬间时施放热病祭礼，而不是于你可以启动法术力异能时如此作。举例来说，你不能于施放其他咒语的中途来施放热病祭礼；你必须先施放热病祭礼。

。

令其回响/ Reverberate

{红}{红}

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。

* 令其回响可以选择任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。它不在乎其操控者是谁。

* 当令其回响结算时，它会产生某咒语的复制品。你则操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动物能后，每个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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果令其回响所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果令其回响所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如地震这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该咒语的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，并利用令其回响来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

* 如果某复制品注记着它会影响到「你」，则它会影响到该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响到某位「对手」，则它会影响到该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

西瓦之拥/ Shiv's Embrace

{二}{红}{红}

结界～灵气

结附于生物

受此结界的生物得+2/+2并具有飞行异能。

{红}：受此结界的生物得+1/+0直到回合结束。

* 只有西瓦之拥的操控者（这不一定会是所结附的生物之操控者）可以起动物能起动物能。

* 当西瓦之拥的起动物能结算时，西瓦之拥此时所结附的生物会得+1/+0（而西瓦之拥的起动物能起动物能时它结附在哪个生物上则不重要）。如果西瓦之拥在那之前已经离开战场，则它在离开战场时所结附的生物会得+1/+0。

雷霆挥击/ Thunder Strike

{一}{红}

瞬间

目标生物得+2/+0且获得先攻异能直到回合结束。（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

* 雷霆挥击可以选择任何生物为目标，甚至是已经具先攻或是连击的生物。（如果它影响了这样的生物，它给予的效应只会是+2/+0。）

* 如果某生物不具有先攻，则若在先攻战斗伤害步骤中造成战斗伤害之后才赋予它先攻异能，也不会让它无法造成战斗伤害。它依然可以在第二个战斗伤害步骤中分配并造成战斗伤害。

狂野呼唤/ Wild Evocation

{五}{红}

结界

在每位牌手的维持开始时，该牌手从其手上随机展示一张牌。若该牌是地牌，该牌手将它放进战场。若否，且该牌手能施放它，则施放之且不需支付其法术力费用。

* 如果某牌手展示出非地牌，则该牌手如果能施放该牌，就必须如此作，就算他不希望如此作也是一样。该牌手于狂野呼唤的异能结算时一并施放它。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]」）。

* 如果某牌手展示出非地牌，但由于没有合法目标或施放的限制而无法施放，则它就只会留在其手牌之中。

* 如果，某牌手由于狂野呼唤的异能而「不需支付其法术力费用」地施放牌，则其法术力费用中的X将会是0，且该牌手将无法支付任何替代性费用（例如死门恶魔之替代性费用）。另一方面来说，如果该牌具有可选择的额外费用（例如增幅或多重增幅），则该牌手可以支付。

* 如果要支付强制性的额外费用（例如投掷）才能施放所展示的牌，则施放该牌的牌手如果能支付该费用，就必须支付。如果他不能支付，则该牌便不会施放且留在其手牌中。如果该强制性的额外费用包括法术力，则情况会更加复杂。若该牌手的法术力池中有足够的法术力来支付此费用，该牌手必须如此作。如果该牌手不可能支付该费用，则该牌便不会施放且留在其手牌中。但，如果该牌手有某些方法来产生足以支付此费用的法术力，则他就有得选择：方法一是该牌手可以施放该牌、产生法术力、然后支付费用。方法二是该牌手选择不启动法术力异能，因此让该牌由于不能支付额外费用而无法施放。

* 如果某牌手利用狂野呼唤的异能展示且施放了一张非地牌，则它会如同咒语般放入堆叠，然后狂野呼唤的异能结算完毕。然后在双方牌手有机会施放咒语与启动异能后，该咒语如常结算。

绿色

秋色帘幕/ Autumn's Veil

{绿}

瞬间

由你操控的咒语本回合不能被蓝色或黑色的咒语反击，且由你操控的生物本回合不能成为蓝色或黑色的咒语之目标。

* 秋色帘幕本身可以被蓝色或黑色的咒语反击。它的效应要等本身结算后才会生效。

* 在秋色帘幕结算后，由你操控的任何咒语在该回合中依旧可以被试图反击它的咒语（例如取消）指定为目标，不论后者的颜色为何。如果这些咒语在结算的时候是蓝色或黑色，则它们依旧会结算，但原本会反击该咒语的那部份效应就是不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

* 当秋色帘幕结算时，如果由你操控的某生物正成为咒语的目标，则不会马上发生什么事。当该咒语结算时，会检查其颜色。如果它是蓝色或黑色，该生物将是此咒语的不合法目标，并且不会受其影响。如果在该咒语结算前，它所有的目标都已不合法，则它会被反击。

* 秋色帘幕结算之后，该回合便不能新施放以由你操控的生物为目标、且为蓝色或黑色的咒语。

* 请记住，灵气咒语会以它将结附的永久物为目标（但在战场上的灵气并不以它结附的永久物为目

标)。

* 秋色帘幕会影响在该回合接下来的时段中由你操控的任何咒语与生物，而不是只影响于它结算时由你操控的咒语与生物。这是由于它并非将异能赋予那些咒语或生物；而是它影响了游戏规则，并替那些咒语与生物注记了现在已成立的事实。

* 秋色帘幕不会对异能生效。在它结算后，由你操控的咒语依旧可能被来源为蓝色或黑色的异能所反击，并且由你操控的生物本回合可以成为来源是蓝色或黑色的异能之目标。

醒眠德鲁伊/ Awakener Druid

{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，而不一定要是名称为树林的地。

* 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），即使你并未操控该树林也是一样。

* 如果在醒眠德鲁伊的离开战场异能结算前，它已经离开战场，则当该异能结算时，此目标树林不会发生什么事。它不会变成生物。

* 如果该目标树林在这回合才进战场，则它一旦成为树妖，就会受到「召唤失调」之影响。你将无法利用它来攻击，也不能利用其费用中包含了{横置}的起动式异能（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，则两者都会被消灭。不过，如果在树妖受到伤害前，醒眠德鲁伊便已离开战场，则前者将立刻变回地，也就因此不会受到伤害。

斑野猪/ Brindle Boar

{二}{绿}

生物~野猪

2/2

牺牲斑野猪：你获得4点生命。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中宣告了进行攻击或阻挡的斑野猪，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但斑野猪已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

棍棒巨魔/ Cudgel Troll

{二}{绿}{绿}

生物~巨魔

4/3

{绿}：重生棍棒巨魔。（如果此生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除所受的所有伤害，并将它移出战斗。）

* 起动棍棒巨魔的异能，会替它产生一个「重生盾」。棍棒巨魔该回合下一次将被消灭时，会改为用掉此重生盾。这只会下列情况中生效：棍棒巨魔受到致命伤害，或受到具死触来源的伤害，或受到注记着「消灭」它的咒语或异能之影响。其他将让棍棒巨魔置入坟墓场的效应（例如将其防御力降为0或牺牲它）并非将它消灭，所以重生无法拯救它。如果它并未用掉，则于该回合结束时

，此重生盾就会消失。

* 为了让重生盾产生作用，必须在棍棒巨魔被消灭前便产生之。这通常代表了要在宣告阻挡者步骤中起动其异能，或是拿来回应某个将消灭它的咒语或异能。

* 如果在同一个战斗伤害步骤中，棍棒巨魔受到致命伤害、并且受到具死触之来源的伤害，则只要一个重生盾就能拯救它。

栽培/ Cultivate

{二}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，展示这些牌，然后将一张横置进战场，另一张则置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你决定只找出一张基本地牌，则你将它横置进战场。

树灵的恩惠/ Dryad's Favor

{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有树林行者异能。（只要防御牌手操控树林，它便不能被阻挡）

* 树林行者在乎的是具有树林此地类别的地，而不一定要是名称为树林的地。

妖精高位德鲁伊/ Elvish Archdruid

{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由你操控的所有妖精~包括它自己。

盖亚复仇灵/ Gaea's Revenge

{五}{绿}{绿}

生物~元素

8/5

盖亚复仇灵不能被反击。

敏捷

盖亚复仇灵不能成为非绿色咒语或非绿色来源的异能之目标。

* 盖亚复仇灵的第一个异能只于它是堆叠上的咒语时生效。盖亚复仇灵的最后一个异能只于它在战场上时生效。

* 咒语若试图反击盖亚复仇灵此咒语（例如取消），确实能指定它为目标。这些咒语与异能依旧会结算，但原本会反击盖亚复仇灵的那部份效应不会生效。这些咒语与异能的任何其他效应仍会如常生效。

* 盖亚复仇灵的最后一个异能会对所有非绿色咒语与非绿色来源的异能生效，包括了由你操控者。举例来说，你无法让武器的佩带异能选择它为目标（除非该武器因故是绿色）。

召兽使贾路/ Garruk Wildspeaker

{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。

* 第一个异能可以选择任两个地为目标。它们不一定要是已横置的。

* 第三个异能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。

* 请参见通则释疑单元中，「牌类别：鹏洛客」之段落。

贾路的兽群长/ Garruk's Packleader

{四}{绿}

生物~野兽

4/4

每当另一个力量大于或等于3的生物在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。

* 此异能会于生物进战场时检查其初始的力量，所以会考虑它进战场时上面带有的指示物，以及会于它在战场上时持续给予力量加成的静止式异能（例如来自纯净荣耀）。若在此生物进战场后才增强其力量，则不论是以咒语（例如变巨术），起动式异能，或是触发式异能，都无法让此异能触发；那时已经太迟了。一旦此异能触发了，不论该生物的力量于此异能在堆叠中的期间内发生什么变化，它都会结算。

* 如果贾路的兽群长与另一个力量大于或等于3的生物在你的操控下同时进场，贾路的兽群长之触发式异能将会触发。

活力地脉/ Leyline of Vitality

{二}{绿}{绿}

结界

如果你起手的手牌包含了活力地脉，你可以让它在战场上来开始游戏。

由你操控的生物得+0/+1。

每当一个生物在你的操控下放进战场时，你可以获得1点生命。

* 如果活力地脉与某个生物同时在你的操控下进战场，活力地脉的第三个异能将会触发。

顽强巴洛西/ Obstinate Baloth

{二}{绿}{绿}

生物~野兽

4/4

当顽强巴洛西进战场时，你获得4点生命。

如果由对手所操控的咒语或异能使得你弃掉顽强巴洛西，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

* 如果由对手所操控的咒语或异能使你弃掉顽强巴洛西，并且顽强巴洛西的异能与另一个异能（例如对手的虚空地脉）都要你改为将顽强巴洛西放到其他地方、而非置入你的坟墓场，则由你选择要让哪个生效。

* 如果你弃掉顽强巴洛西、且最后将它放进战场，则你依旧是将它弃掉了。会因你弃牌而触发的异能（例如莉莲娜的抚触）依旧会触发。

压倒性蹄响/ Overwhelming Stampede

{三}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能并得+X/+X，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。（如果由你操控的某生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。）

* 你于压倒性蹄响结算时检查自己生物的力量。举例来说，如果你在此时操控了一个2/1生物，一个2/2生物，一个2/4生物，一个4/1生物，一个5/5生物，以及一个5/6生物，则直到回合结束，你的每个生物均得+5/+5并获得践踏异能。

原初茧/ Primal Cocoon

{绿}

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，在所结附的生物上放置一个+1/+1指示物。

当所结附的生物进行攻击或阻挡时，牺牲原初茧。

* 原初茧的第一个触发式异能，会在原初茧的操控者（这不一定会是所结附的生物之操控者）之维持开始时触发。

* 指示物是放在该生物上，而非原初茧上。就算原初茧被牺牲，或因故不再结附于该生物，它们依旧会留在该生物上。

太古泰坦/ Primeval Titan

{四}{绿}{绿}

生物~巨人

6/6

践踏

每当太古泰坦进战场或攻击时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张地牌，将它们横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你可以找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

珍奇独角兽/ Prized Unicorn

{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。

* 珍奇独角兽并不会赋予生物异能来阻挡它。它只是强迫那些能够阻挡它的生物必须如此作。举例来说，它无法强迫已横置、或正受某咒语或异能之影响而不能阻挡它的生物去阻挡它。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡珍奇独角兽。

* 如果由防御牌手操控的某生物无法阻挡珍奇独角兽，则它可以去阻挡任何攻击生物，或是完全不去阻挡。

* 如果两个珍奇独角兽同时攻击，由防御牌手操控的每个生物可以在这两者中择一来阻挡。（由防御牌手来选择。）而能够阻挡数个生物的生物，例如宫殿守卫，则必须两个都阻挡。

变化多头龙/ Protean Hydra

{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，就算其上的+1/+1指示物不够多也是一样。就算变化多头龙上面完全没有+1/+1指示物（并且由于其他效应增加了其防御力而能留在战场上），则也是一样。如果将对变化多头龙造成的伤害数量多于其上的+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，多头龙的第二个异能将试图防止它且会失败（也就是说该伤害会产生如常的结果），并且它会从变化多头龙上移去该数量的+1/+1指示物。

* 每当因任何理由从变化多头龙上移去+1/+1指示物时，其最后一个异能都会触发，而不是只会因其第二个异能所放上的+1/+1指示物被移去而触发。

* 如果变化多头龙上同时移去数个+1/+1指示物，其最后一个异能将会触发同样次数。

* 如果变化多头龙上具有+1/+1指示物时，因故要在其上放置一个-1/-1指示物，则该-1/-1指示物与一个+1/+1指示物会因状态动作而从上移去。这将使得变化多头龙的最后一个异能触发。

* 如果于结束步骤中，变化多头龙上移去了任何+1/+1指示物，其最后一个异能将会触发、并设定一个将于下次结束步骤开始时触发的延迟触发式异能（这会发生在下个回合快结束时）。

神器

易碎肖像/ Brittle Effigy

{一}

神器

{四}, {横置}, 放逐易碎肖像: 放逐目标生物。

* 「放逐易碎肖像」是起动其异能的费用，而非其效应的一部份。如果在此异能结算之前，该目标生物已是不合法目标，则此异能会被反击，但易碎肖像会持续被放逐。

永生琼浆/ Elixir of Immortality

{一}

神器

{二}, {横置}: 你获得5点生命。将永生琼浆与你的坟墓场洗入你的牌库。

* 支付永生琼浆的异能之起动费用时,并不会让它离开战场。如果你有办法重置它,你就能以回应的方式多次起动此异能。

* 于此异能结算时,如果永生琼浆还在战场上,你会将它直接从战场洗入你的牌库。如果它那时候已在你的坟墓场,你最终还是会把它洗入你的牌库,因为你会把你的整个坟墓场洗入你的牌库。如果它在那时段之前已在其他地方,则它会留在原处,且你只会将你的坟墓场洗入你的牌库。(就算你的坟墓场中没有牌,你依旧会将你的牌库洗牌。)

倒楣雕像/ Jinxed Idol

{二}

神器

在你的维持开始时,倒楣雕像对你造成2点伤害。

牺牲一个生物:目标对手获得倒楣雕像的操控权。

* 改变操控权的那个效应并未注明持续时限。该目标牌手会持续操控倒楣雕像,直到下列状况发生为止:这盘游戏结束,倒楣雕像离开战场,或某效应使得其他人操控它(也许是由于再度起动了倒楣雕像的异能)。

* 如果你于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。如果你等到了战斗伤害步骤,但该生物已经受到致命伤害,则在你有机会牺牲它之前,它便已被消灭。

a----

攻城巨车/ Juggernaut

{四}

神器生物~攻城巨车

5/3

攻城巨车每回合若能攻击,则必须攻击。

攻城巨车不能被墙阻挡。

* 如果于你的宣告攻击者步骤中,攻城巨车处于以下状况:它已横置;它正受某咒语或异能之影响而不能攻击;或它正受「召唤失调」之影响,则它便不会攻击。如果要支付费用才能让攻城巨车攻击,则这并不会强迫你必须支付该费用,所以这情况下,它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段,则攻城巨车只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

白金天使/ Platinum Angel

{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,没有任何游戏效应会让你输掉这盘游戏,也不会让任何对手赢得这盘。就算在这些状况下也不会改变什么:你的生命为0或更少,你必须抓牌但牌库为空,你拥有十个或更

多中毒指示物，不可近的非姬向你造成战斗伤害，对手操控杀戮争战且其坟墓场中有二十张或更多的生物牌。你继续玩下去。

* 不过，其他的情况依旧会让你输掉这盘。这些情况包括：你认输，你在认证比赛由于违背DCI规则而受到一盘输或一局输的惩罚，或你的_万智牌线上版_计时钟的时间用完。

* 会注记本盘游戏为平手的效应，例如_传承_的牌Divine Intervention，不会受到白金天使的影响。它们照常生效。

* 如果你在双头巨人游戏中操控白金天使，你的队伍就无法输掉这盘游戏，敌方队伍也不会赢得这盘。

术士保险柜/ Sorcerer's Strongbox

{四}

神器

{二}, {横置}: 掷一枚硬币。若你赢得此掷，则牺牲术士保险柜并抓三张牌。

* 如果你输掉此掷，则什么都不会发生。

* 如果你赢得此掷时已经不再操控术士保险柜，则你将无法牺牲它。不过，你依旧可以抓三张牌。

钢铁督军/ Steel Overseer

{二}

神器生物~组构体

1/1

{横置}: 在每个由你操控的神器生物上放置一个+1/+1指示物。

* 钢铁督军会受自身的异能所影响（假设在钢铁督军的异能结算时，你依旧操控它，且其类别并未改变）。你会在其上，以及每个其他由你操控的神器生物上放置一个+1/+1指示物，

三臂铁人/ Triskelion

{六}

神器生物~组构体

1/1

三臂铁人进战场时上面有三个+1/+1指示物。

从三臂铁人上移去一个+1/+1指示物：三臂铁人对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 如果于宣告阻挡者步骤中，你起动了进行攻击或阻挡的三臂铁人之异能，结果是它会造成较少的战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但三臂铁人已经受到致命伤害，则在有机会起动其异能之前，它便已被消灭。

* 如果三臂铁人上面已经标注了伤害，起动其异能可能会让该伤害变成致命伤害。举例来说，某个三臂铁人上面有两个+1/+1指示物，并且该回合稍早已经受了2点伤害。如果你从其上移去一个+1/+1指示物来起动其异能，它现在的防御力为2，且会因状态动作而被消灭。你将无法从其上移去另一个+1/+1指示物来再度起动其异能；第一次起动的异能依旧会结算。

地

蒙惑迷宫/ Mystifying Maze

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{四}, {横置}: 放逐目标由对手操控、且进行攻击的生物。在下一个结束步骤开始时, 将它在其拥有者的操控下横置移回战场。

* 「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。

* 该目标生物并不一定要是正在攻击你。它可以正在攻击鹏洛客, 或是 (在多人游戏中) 正在攻击另一位牌手。

* 在下一个结束步骤开始时, 受影响的生物会回到战场上, 就算蒙惑迷宫于那之前已不在战场上也是一样。

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)2010威世智。