

_万智牌2013_常见问题集

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，EliShiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2012年5月30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。随着新机制与互动的不断增加，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，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。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。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系

：<www.wizards.com/customerservice>。

本常见问题集包含两大段落，主题各不相同。

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2013_核心系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前赛：2012年7月7-8日

上市周末：2012年7月13-15日

欢乐日：2012年8月4-5日

自正式发售当日起，_万智牌2013_核心系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2012年7月13日（周五）。

在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_秘罗地创痕_，_围攻秘罗地_，新非瑞克西亚_，_万智牌2012_，_依尼翠_，_黑影笼罩_，_艾维欣重临_以及_万智牌2013_。

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

请至<www.wizards.com/MagicFormats>查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

复出关键字：颂威

颂威是使具备足够勇气进行单独攻击的生物变得更加强大之异能。该异能最早出现于_阿拉若断片_系列中。

暮篷游掠者

{三}{黑}

生物~吸血鬼/浪客

2/2

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

颂威的正式规则解析如下：

702.81.颂威

702.81a 颂威属于触发式异能。「颂威」意指「每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。」

702.81b 在战斗阶段中，若没有其他生物与某攻击生物同时进行攻击，则它便是「单独攻击」。请

参见规则506.5。

* 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。此加成会赋予该进行攻击的生物，而不是具有颂威的永久物。最终来说，你有几个颂威异能，该进行攻击的生物就会得到几次+1/+1。

* 为触发颂威异能，你必须利用恰好一个生物发动攻击。举例来说，如果你操控一个生物攻击牌手，同时操控另一个生物攻击鹏洛客，则不会触发颂威异能。

* 有些具有颂威异能的牌所具有的其他异能，也会在由你操控的生物单独攻击时触发。每当一个由你操控的生物单独攻击时，将同时触发颂威异能和上述的其他异能。

* 如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则你的颂威异能不会触发。

* 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击者，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则即使实际上有数个生物进行攻击，这些异能依旧会正常结算。

* 在宣告阻挡者之前，颂威异能便已结算。

* 颂威的加成会持续到回合结束。若某效应在你的回合中产生了额外的战斗阶段，则在新的战斗阶段中，你于第一个战斗阶段中单独攻击的生物依旧具有颂威的加成。如果某个由你操控的生物于第二个战斗阶段中单独攻击，则你所有的颂威异能都会再度触发。

* 于双头巨人游戏中，若全队没有其他生物与某个攻击生物同时进行攻击，则它便是单独攻击。如果你操控了该攻击生物，则你的颂威异能会触发，但你队友的颂威异能则不会。

组合：「山德拉的戒指」

_万智牌2013_核心系列有一组武具，如果佩带此武具的生物为特定颜色，不但会让佩带该生物获得其他加成，还会于你的每个回合中在其上放置一个+1/+1指示物。每个武具都以山德拉时空中的特定王国、国家或地点命名。

图恩戒指

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物具有警戒异能。（此生物攻击时不需横置。）

在你的维持开始时，如果佩带此武具的生物为白色，则在其上放置一个+1/+1指示物。

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。）

* 无论佩带此武具的生物为哪种颜色，都可获得第一项加成（比如图恩戒指中的警戒）。

* 即使佩带此武具的生物不属于指定颜色（或此武具未装备至生物上），都会触发可在佩带此武具的生物上放置一个+1/+1指示物的异能。你可利用改变佩带此武具的生物颜色的咒语或异能回应此异能，以获得+1/+1指示物。

* 对于佩带此武具的多色生物，如果其颜色之一为所指定颜色，则该生物将获得+1/+1指示物。

主题：基本地类别

_万智牌2013_核心系列中的某些牌关系到五种基本地类别中的一种或多种：平原、海岛、沼泽、山脉和树林。该系列中还有一组非基本地能产生两种颜色的法术力，且除非你操控特定类别的地，否则必须横置进战场。

绯红泥蜥

{一}{红}

生物~蜥蜴

2/1

只要你操控沼泽，绯红泥蜥便得+1/+1。

{二}{黑}: 重生绯红泥蜥。(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，移除受过的所有伤害，并将它移出战斗。)

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。

* 与基本地类别有关连的效应会检查具有该类别的地，而不仅限于该名称的地。举例来说，海岛行者这异能会检查防御牌手所操控的地中，是否具有「海岛」此类别的地，而不仅限于具「海岛」此名称者。(万智牌2013_核心系列中没有任何具有基本地类别的非基本地，但其他某些系列中有此类牌。)

* 万智牌2013_「双色地」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。

* 这些双色地本身不具有任何地类别。举例来说，龙颅山峰不是沼泽，因此操控它不会使绯红泥蜥得+1/+1。

* 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)。

复出的牌类别: 鹏洛客

鹏洛客是与你并肩作战的强大伙伴。鹏洛客此牌张类别的规则，并未因此系列发行而改变。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

4

[+1]: 抓一张牌。目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

[0]: 目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

[-7]: 任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 鹏洛客为永久物。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「杰斯」)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」。对你操控的每个鹏洛客而言，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「-7」；意思就是「从此鹏洛客上移去七个忠诚指示物」。包含「0」的符号意指「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」。

* 起动费用为0的忠诚异能将不改变该鹏洛客上的忠诚指示物数量。

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。

* 鹏洛客不能攻击（除非有某个效应将鹏洛客变为生物）。不过，你可以攻击他们。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炙热矛的目标，但你可以选择对手为炙热矛的目标；并稍后于炙热矛结算时，选择让炙热矛向由对手操控的某个鹏洛客造成3点伤害。

（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。）你如果藉由炙热矛向鹏洛客造成伤害，则其上会移去三个忠诚指示物。

单卡解惑

白色

狮群唤师阿耶尼

{一}{白}{白}

鹏洛客～阿耶尼

4

[+1]: 在至多一个目标生物上放置一个+1/+1指示物。

[-3]: 目标生物获得飞行与连击异能直到回合结束。

[-8]: 将X个2/2白色的猫衍生生物放进战场，X为你的总生命。

* 你可不选择任何目标，直接起动其第一个异能。当你起动该异能时，仍将在阿耶尼上放置一个忠诚指示物。

* 你放进战场的猫衍生生物数量，等同于第三个异能结算时你的总生命数量。

天使祈福

{三}{白}

结界

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

每当一个由你操控的生物单独攻击时，你可以横置目标生物。

* 最后一个异能的目标生物将在宣告阻挡者前被横置。

* 请参见上文通则释疑段落中，「复出关键字：颂威」的段落。

战翔鹰

{四}{白}

生物~鸟

2/2

飞行

当战翔鹰进战场时，目标生物得+2/+2并获得飞行异能直到回合结束。

* 战翔鹰的异能为强制性，但你可以选择将战翔鹰本身作为目标。

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白色士兵衍生生物放进战场。

* 守望队长会赋与每个由你操控的其他士兵生物+1/+1和警戒异能，而不仅限于由其异能放进战场者。

欧吉克圣战军

{二}{白}

生物~人类/士兵

/

欧吉克圣战军之力量与防御力各等同于由你操控的生物之数量。

* 设定欧吉克圣战军的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而非仅限于战场上。

* 只要欧吉克圣战军在战场上，其异能就会将它本身算进去。

上天眷顾

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

当上天眷顾进战场时，你获得3点生命。

所结附的生物得+1/+3。

* 当上天眷顾试图结算时，如果成为上天眷顾目标的生物已是不合法目标，则上天眷顾会被反击。

它不会进战场，且其进战场异能也不会触发。

明圣裁定

{三}{白}

瞬间

消灭目标进行攻击或阻挡的生物。

* 消灭进行阻挡的生物，并不会让原先被它阻挡的生物成为未受阻挡。它们不会对防御牌手或鹏洛客造成战斗伤害（除非它们具有践踏异能）。

信念报偿

{三}{白}

瞬间

将所有于本回合中从战场置入你坟墓场的永久物牌返回战场。

* 永久牌是可放进战场的牌。具体来说，就是指神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。（瞬间和法术牌不是永久物牌。）

* 从别处置入你坟墓场的永久物牌均将留在坟墓场中，比如被弃掉的牌。类似状况：由你获得操控权、并从战场进入其他牌手坟墓场之永久物牌，也将留在坟墓场中。

* 你会为以此法放进战场的灵气牌选择它将要结附的对象。你不能选择任何与该灵气牌同时进战场的永久物牌。若灵气没有任何可结附的合法目标，则它将留在坟墓场中。

* 在本回合稍早时段被反击的永久物咒语从不曾进战场，因此它们不会因信念报偿而返回战场。

辉煌冲锋

{一}{白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

* 辉煌冲锋只会影响在其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。

卫护狮鹫

{三}{白}

生物~狮鹫

2/3

飞行

每当另一个生物在你的操控下进战场时，卫护狮鹫得+1/+1直到回合结束。

* 若卫护狮鹫与其他生物在你的操控下同时进战场，其异能会各因每一个这样的生物而触发一次。

狮群治疗师

{三}{白}

生物~猫/僧侣

2/3

每当另一个生物在你的操控下进战场时，你获得2点生命。

* 若狮群治疗师与其他生物在你的操控下同时进战场，其异能会各因每一个这样的生物而触发一次。

无畏的英雄

{二}{白}

生物~人类/士兵

1/1

{横置}: 消灭目标力量大于或等于4的生物。

* 在起动和尝试结算此异能时，都将检查该生物的力量。如果在此异能试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。

遗忘轮

{二}{白}

结界

当遗忘轮进战场时，放逐另一个目标非地永久物。

当遗忘轮离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。

* 若遗忘轮在第一个异能结算之前离开战场，则在第一个异能仍在堆叠中时，就将触发并结算第二个异能。第二个异能不会产生任何效应，因为尚无「被放逐的牌」。然后在第一个异能结算时，它将放逐这个非地永久物。遗忘轮在此时已离开战场，因此这个非地永久物牌将无法移回。

* 如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到场上时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么东西上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

战术名家欧吉克

{二}{白}{白}

传奇生物～人类／士兵

3/4

先攻（此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

每当战术名家欧吉克与至少三个其他生物攻击时，本次战斗中由你选择哪些生物来阻挡，以及它们如何阻挡。

* 你可决定让某个生物不进行阻挡。

* 所有宣告的阻挡必须仍为合法。

* 如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，且你选择让该生物进行阻挡，则其操控者可选择是否支付该费用。若该牌手决定不支付该费用，则你必须重新提议一组进行阻挡的生物。

罗克维念师

{三}{白}

生物～犀牛／修行僧

1/5

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

若你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。

* 如果你操控了两个罗克维念师，则你获得的生命将乘以四。操控三个罗克维念师将使任何所获得的生命乘以八，以此类推。

* 如果某效应会将你的总生命设定在特定数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应会让你获得其间差异之数量的生命。然后，罗克维念师将使该数量加倍。举例来说，你目前总生命为3点，并且某个效应让你的总生命「成为10点」，则你的总生命实际上会成为17点。

* 在双头巨人游戏中，只有罗克维念师的操控者才会受其影响。如果该牌手的队友获得生命，罗克维念师并不会生效，就算所获得的生命会让此队伍所共享的总生命增加也是一样。

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。

* 安全出路会防止所有伤害，而非仅防止战斗伤害。

* 于安全出路结算时还不在战场上的生物，以及于安全出路结算时尚未由你操控的生物，安全出路都能为其防止伤害。

* 安全出路不会防止将要对由你操控的鹏洛客造成的伤害。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。如果你先使安全出路的防止性效应生效，则不会有任何可转移的伤害。

* 安全出路不会对已经造成的伤害产生影响。

撒拉圣者

{四}{白}{白}{白}

生物~圣者

/

撒拉圣者的力量和防御力各等同于你的总生命。

当撒拉圣者从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

* 撒拉圣者的力量和防御力随你的总生命改变而不断变动。

* 设定撒拉圣者的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

* 如果撒拉圣者的触发式异能结算时，它已不在你的坟墓场中，则你不会将你的牌库洗牌。

撒拉复仇者

{白}{白}

生物~天使

3/3

本盘游戏中，你在你的第一，第二，或第三回合都不能施放撒拉复仇者。

飞行

警戒（此生物攻击时不需横置。）

* 如果有其它效应让你在对手的回合施放撒拉复仇者（例如炼金术士避难所），你便可以在其它牌手的第一，第二，或第三回合施放它。

* 撒拉复仇者只在乎你已经进行的回合数，这不一定是游戏实际进行的回合数，因为你可能会有额外回合。

* 如果游戏重新开始（由于重获自由的卡恩），则在此新游戏之中，你不能在你的第一、第二、或第三回合施放撒拉复仇者。

庄严大天使

{二}{白}{白}

生物~天使

4/3

飞行

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

由你操控的其他生物具有颂威。（若某生物具有数个颂威异能，则每一个都会分别触发。）

* 每当一个由你操控的生物单独攻击时，计算由你操控的永久物共出现了几次「颂威」。在这些异能结算之后，该数量即为生物将获得+1/+1的次数。

永恒眷临

{五}{白}{白}

结界

在你的维持开始时，计算由你操控的永久物数量。你的总生命成为该数量。

* 此总生命的改变会视情况视为获得生命或失去生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

战猎鹰

{白}

生物~鸟

2/1

飞行

除非你操控骑士或士兵，否则战猎鹰不能进行攻击。

* 如果要用战猎鹰进行攻击，你必须于你宣告攻击者时操控一个骑士或士兵。一旦战猎鹰进行攻击后，即使你不再操控骑士或士兵，战猎鹰也不会被移出战斗。

* 如果某个效应使战猎鹰成为骑士或士兵，则即使它是唯一一个由你操控的生物，也依然能够攻击。

图恩战僧

{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。

* 与酸液黏菌的异能不同之处，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，但你不一定消灭它。

蓝色

古语术士

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/法师

1/2

当古语术士进战场时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果某张瞬间或法术咒语牌将古语术士放进战场，则你可将该牌移回你手上。

极地艾文

{二}{蓝}

生物～鸟／法术师

2/1

飞行

只要你操控平原，极地艾文便得+1/+1。

{白}：极地艾文获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

* 数个系命异能不会累计。在单个回合中多次启动极地艾文的异能，并不会使你获得更多生命。

波拉斯卜算师

{一}{蓝}

生物～人鱼／法术师

1/3

当波拉斯卜算师进战场时，检视你牌库顶的三张牌。你可以展示其中的一张瞬间或法术牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 你不会展示其他两张牌，也不会展示其在牌库底的顺序。

* 如果在波拉斯卜算师的异能结算时，你的牌库中不足三张牌，则你将检视所有剩下的牌。这不会使你输掉这盘游戏，因为你并未从已空的牌库中抓牌。

斗智

{三}{蓝}{蓝}

结界

在你的维持开始时，若你的牌库中有200张或更多的牌，你便赢得此盘游戏。

* 斗智包括了「以『若』开头的子句」。这意指在你的维持开始时，若你的牌库中没有200或更多张牌，则不会触发此异能。如果触发了此异能，但在此异能结算时，你的牌库中不满200张牌，则此异能不会生效。

* 在比赛中，你必须能够在合理的时间内洗好你的整副套牌。

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。

* 仿生妖的异能并不以所选择的生物为目标。

* 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、是否结附了灵气，或是否有其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

* 如果所选择的生物之法术力费用中包含{X}（例如原初多头龙），则X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，会是所选的生物目前所复制的东西。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则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。

仿生妖并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。

* 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，则仿生妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，仿生妖进战场时会是个0/0变形兽生物，并且很有可能立刻置入坟墓场。

优雅挑拨师

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

{横置}: 目标生物本回合若能攻击，则必须攻击。

{横置}: 目标生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。

* 在第一个异能结算后，除非在该回合的宣告攻击者步骤开始时能够宣告该生物为攻击者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷异能），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，所以此情况下，该生物也不至于必须要攻击。

* 第一个异能的目标生物之操控者需选择该生物要攻击的牌手或鹏洛客。

* 在第二个异能结算后，除非在该回合的宣告阻挡者步骤开始时能够宣告该生物为阻挡者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击该牌手或该牌手所操控的鹏洛客，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，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。

* 第二个异能的目标生物之操控者选择该生物要阻挡的攻击生物。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则该生物只有在第一个能攻击或阻挡的战斗阶段中才必须如此作。

倾盆大雨

{一}{蓝}

瞬间

横置至多三个目标生物。

* 如果倾盆大雨指定数个生物为目标，但其中部分生物（并非全部）在倾盆大雨结算时为不合法目标，则余下的合法目标将被横置。

硬化外壳

{一}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于神器或生物

所结附的永久物在操控者的重置步骤中不会重置，其起动式异能也不能起动。

* 起动式异能包括了费用和效应，中间用冒号(:)隔开。有些关键字也属于起动式异能，例如佩带。

* 永久物的静止式异能和触发式异能仍将有效。

* 此永久物可被其他咒语和异能重置。

浓雾堤防

{一}{蓝}

生物~墙

0/2

守军（此生物不能攻击。）

飞行

防止浓雾堤防将受到与造成的所有战斗伤害。

* 若浓雾堤防阻挡具践踏异能的生物，则该生物的操控者必须向浓雾堤防分配2点伤害（假设它并未阻挡其他生物，其上并未标记任何伤害，其防御力也并未发生任何改变）。余下的伤害将被分配给防御牌手或鹏洛客。

港湾巨蛇

{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。

* 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。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

4

[+1]: 抓一张牌。目标牌手将其牌库顶牌置入其坟墓场。

[0]: 目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

[-7]: 任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 如果你选择自己当成杰斯的第一个异能之目标，则你将先抓一张牌，然后将你的牌库顶牌置入你的坟墓场。

* 如果你起动杰斯的第一个异能，且当此异能试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

* 如果杰斯的第三个异能使得某牌手要抓取的牌张数目比他牌库中的牌还要多，则他会由于状态动作而输掉这盘游戏。如果此异能使得所有牌手都面临此状况，此盘游戏为平手。

杰斯的幻象

{蓝}

生物~虚影

1/1

飞行

只要某对手坟墓场中有十张或更多牌，杰斯的幻象便得+4/+4。

* 最后一个异能持续检查每位对手的坟墓场，来确定此加成是否生效。若所注明的条件不再成立，则此加成立即失效。

* 在多人游戏中，任一位对手的坟墓场必须有十张或更多牌，此加成才会生效：不过符合此条件的对手在游戏过程中有可能会换人。你不必挑选某一位对手；此异能将检查每位对手的坟墓场。

心灵塑型

{一}{蓝}

法术

目标对手将其牌库顶的七张牌置入其坟墓场。

* 不论对手的牌库中有多少张牌，你都可施放心灵塑型。若少于七张牌，则该对手将该处的全部牌置入其坟墓场。

全知全能

{七}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你可从你手上施放非地牌，且不需支付其法术力费用。

* 你必须遵守你施放的每张非地牌之正常施放时机的限制。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了X，则你必须将其值选为0。

移转

{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，像失效这类牌），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」此字眼，或者它是个生物咒语），则移转无法对它生效。

倒退

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。重置至多四个地。

* 倒退只会将咒语作为其目标。它并不指定任何地为目标。地在结算之时选择。这些地由谁操控并不重要。

* 当倒退结算时，你选择至多四个地并重置这些地一次。举例来说，你不能选择一个地并将其重置四次。

* 如果在倒退试图结算时，该咒语为不合法目标（可能是由于它被其他咒语或异能反击），则倒退将被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会重置任何地。

* 如果倒退结算，但目标咒语不能被反击，则你依然会重置地。

卷轴盗贼

{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，而不在乎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

{二}{蓝}{蓝}

法术

横置由目标牌手操控的所有生物。这些生物于该牌手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。

* 眠梦咒同时追踪牌手和生物。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。

咒语纠结

{五}{蓝}

法术

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场放逐，并将目标瞬间或法术牌从任一对手的坟墓场放逐。复制这些牌。如果能施放这些复制品则施放之，且不需支付其法术力费用。放逐咒语纠结。

* 咒语纠结有两个目标：你的坟墓场中的瞬间或法术牌，以及某个对手的坟墓场中的瞬间或法术牌。除非你可同时选择这两个合法目标，否则便不能施放咒语纠结。

* 如果在咒语纠结试图结算时，咒语纠结的任一目标不合法，则你依然将放逐和复制余下的合法目标。

* 所有复制品都在放逐区中产生，并从放逐区施放。这些牌将持续被放逐。

* 你可按照任意顺序施放复制品。

* 当你施放第二个复制品时，你所施放的第一个复制品已经在堆叠中。如果该咒语以某个咒语为目标，则你可选择第一个复制品为合法目标。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了X，则你必须将其值选为0。

乌屯史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

5/6

飞行

当乌屯史芬斯进战场时，展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置于你的坟墓场。

* 由你（而非对手）选择那一堆要置于你手上，另一堆要置于你的坟墓场。

* 任何一堆可以没有牌。在此情况下，你将选择是否将所有已展示的牌置入你手上或你的坟墓场。

* 如果你的牌库少于五张牌，则你展示其中所有的牌，然后由对手将它们分成两堆。

* 在多人游戏中，当此异能结算时，你选择一位对手来将牌分堆。这并不会指定该对手为目标。由于会展示这些牌，所有牌手都可以看到这些牌并提供意见。

暴潮海怪

{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。

* 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、或是雪境。

* 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。它们不能攻击任何牌手或鹏洛客。

私密交换

{四}{蓝}

法术

交换两个目标生物的操控权。

* 如果任一目标生物于私密交换结算时已经不是合法目标，则此交换不会发生。如果两个生物均为不合法目标，则私密交换将被反击。

* 你不一定要操控目标之一。

* 如果于私密交换结算时，这两个生物由同一位牌手操控，则什么都不会发生。

空召师陶岚

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物～人鱼／法术师

2/2

每当你施放瞬间或法术咒语时，将一个2/2蓝色，具飞行异能的龙兽衍生生物放进战场。

* 你将在触发此异能的咒语结算之前将龙兽衍生生物放进战场。但是，在你选择该咒语的目标时，该龙兽衍生生物还不在于战场上。

* 如果瞬间或法术咒语受到反击，此异能仍将结算。

虚空伏击客

{一}{蓝}

生物~元素

2/1

{二}{蓝}, {横置}: 将虚空伏击客与目标生物各置于其拥有者的牌库顶，然后这些牌手将其牌库洗牌。

。

* 你可以起动虚空伏击客的异能，并以由你操控的生物为目标，包括虚空伏击客本身。在该情况下，只有你会将牌库洗牌。

* 如果在此异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。在此情况下，没有生物将离开战场，也没有牌库将被洗牌。

* 如果虚空伏击客于其异能结算之前离开战场，则该目标生物将被洗入其拥有者的牌库，但虚空伏击客将留在原处。

黑色

讨还血债

{三}{黑}

结界

每当一个生物攻击你或由你操控的一个鹏洛客时，该生物的操控者失去1点生命。

* 每有一个生物攻击你或由你操控的某个鹏洛客，就会触发一次讨还血债。

* 被放进战场进行攻击的生物从未被宣告为攻击者，因此不会触发讨还血债。

血座吸血鬼

{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，但你想牺牲的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。

。

恐惧畏缩

{一}{黑}{黑}

瞬间

由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 恐惧畏缩只会影响它结算时对手所操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由对手操控的生

物。

黑暗眷顾

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

当黑暗眷顾进战场时，你失去1点生命。

所结附的生物得+3/+1。

* 当黑暗眷顾试图结算时，如果成为黑暗眷顾目标的生物已是不合法目标，则黑暗眷顾会被反击。它不会进战场，且其进战场异能也不会触发。

波拉斯信徒

{三}{黑}

生物~人类/法术师

2/1

当波拉斯信徒进战场时，牺牲另一个生物。你获得X点生命且抓X张牌，X为该生物的力量。

* 你不能将波拉斯信徒牺牲给本身之异能，因为该异能注记了「另一个」。

* 你不能以此法牺牲多于一个生物。

* 此异能为强制性。如果在此异能结算时，至少有一个其他生物由你操控，则你必须牺牲一个。如果你并未操控任何其他生物，则此异能将不会产生任何效应。

* 该生物最后一次在战场上时的力量，将会是你因此获得的生命和你因此抓的牌数量。

吸取精华

{四}{黑}

法术

吸取精华对目标生物或牌手造成3点伤害，且你获得3点生命。

* 如果在吸取精华试图结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得那3点生命。

港湾盗匪

{二}{黑}

生物~人类/浪客

2/2

只要你操控海岛，港湾盗匪便得+1/+1。

{一}{蓝}: 港湾盗匪本回合中不能被阻挡。

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

闇境莉莲娜

{二}{黑}{黑}

鹏洛客~莉莲娜

3

[+1]: 从你的牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，并将它置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

[-3]: 目标生物得+X/+X或-X/-X直到回合结束，X为由你操控的沼泽数量。

[-6]: 你获得具有「由你操控的沼泽具有『横置: 加{黑}{黑}{黑}{黑}到你的法术力池中』」的徽记。

* 即使你的牌库中没有沼泽牌（或你并不想找出一张来），你也可起动莉莲娜的第一个异能。你仍将搜寻你的牌库并将其洗牌。

* 当你起动莉莲娜的第二个异能时，你只需选择目标生物。在此异能结算时，你才选择该生物会得+X/+X或-X/-X。此异能结算时，将根据由你操控的沼泽牌数量来决定X的数值。

* 莉莲娜的徽记不会移去由你操控之沼泽的任何其他异能。

吸血鬼印记

{三}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2并具有系命异能。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

* 数个系命异能不会累计。若吸血鬼印记结附于已经具有系命异能的生物，则该生物造成的伤害不会使你获得额外的生命。

残肢毁伤

{二}{黑}{黑}

法术

你每操控一个沼泽，所有生物便得-1/-1直到回合结束。

* 其效应根据残肢毁伤结算时，由你所操控之沼泽的数量来决定。只有当时在战场上的生物才会受到影响。在本回合稍后的时段中，即使由你操控之沼泽的数量改变，该效应也不会改变。

格利极督军涅法洛

{四}{黑}{黑}

传奇生物~恶魔

5/5

飞行

颂威（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）

每当格利极督军涅法洛单独攻击时，防御牌手牺牲一个生物。

* 涅法洛的最后一个异能将在宣告阻挡者之前触发和结算。

* 在双头巨人游戏中，你将选择令防御队伍的一位牌手来牺牲一个生物。

避邪符巫妖

{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置入坟墓场。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。

* 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也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，在凝虐杖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，并在神秘巨著上放置一个避邪符指示物。接着，神秘巨著被消灭。由于你依旧操控凝虐杖，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。

公开处决

{五}{黑}

瞬间

消灭目标由对手操控的生物。由该牌手操控的其他生物各得-2/-0直到回合结束。

* 只有于公开处决结算时由该牌手操控的生物会得-2/-0。该回合稍后时段中才在该牌手操控下进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由该牌手获得操控权的生物，都不会受到影响。

* 公开处决只会将其要消灭的生物作为目标。如果在公开处决试图结算时，该生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会得-2/-0。

* 如果该目标生物重生或不会毁坏，则每个由该生物的操控者操控之其他生物依旧得-2/-0。

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本的颜色或类别。如果该生物原本为无色，它将变为黑色。

希米安幽灵

{二}{黑}{黑}

生物~幽灵

2/2

飞行

每当希米安幽灵向任一牌手造成战斗伤害时，该牌手展示其手牌。你选择其中一张非地的牌。从该牌手的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻所有与该牌同名的牌并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

* 如果你所搜寻的牌在坟墓场中，则必须找到它们并放逐，因为坟墓场为公开区域。手牌和牌库为不公开区域（即使手牌暂时展示也是一样），因此要不要在该处找到上述的牌并非强制性。

* 如果牌手的手上没有任何非地牌，则你依然可以搜寻该牌手的牌库，并令该牌手将其洗牌。

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对战。

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。

* 如果你在你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到使用此咒语或异能的流程结束（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。

* 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，就让某个进行攻击的生物获得飞行异能。一旦某生物被阻挡，给予它飞行也不会改变此结果。

纱唤食尸鬼

{四}{黑}

生物~灵俑

4/1

纱唤食尸鬼不能进行阻挡。

每当一个沼泽在你的操控下进战场时，你可以将纱唤食尸鬼从你的坟墓场移回你手上。

* 当沼泽进战场时，除非纱唤食尸鬼在你的坟墓场中，其异能才会触发。

猛恶再生

{黑}

瞬间

将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

* 如果在猛恶再生试图结算前，该生物牌已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你无法将灵俑衍生生物放进战场。

札兹离蛇发妖

{五}{黑}

生物~蛇发妖

3/6

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

{二}{黑}, {横置}: 在目标生物上放置一个石化指示物。它获得守军异能，成为无色，且额外具有神器此类别。其起动式异能不能起动。（具有守军异能的生物不能攻击。）

* 札兹离蛇发妖的异能之效应，并非要有石化指示物才会生效。如果该指示物被移去，此生物仍为具守军异能的无色神器，诸如此类。

* 起动式异能包括了费用和效应，中间用冒号(:)隔开。有些关键字也属于起动式异能。

红色

军火商

{二}{红}

生物~鬼怪/浪客

1/1

{一}{红}, 牺牲一个鬼怪: 军火商对目标生物造成4点伤害。

* 你可以牺牲军火商来起动本身的异能。

惹事人茜卓

{三}{红}

鹏洛客~茜卓

3

[+1]: 惹事人茜卓对目标生物或牌手造成1点伤害。

[-2]: 当你于本回合施放下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

[-6]: 惹事人茜卓对至多六个目标生物和/或牌手各造成6点伤害。

* 茜卓的第二个异能会产生一个延迟触发式异能，后者将会复制你于本回合所施放的下一个瞬间或法术咒语，且不论该咒语是否具有目标都一样。

* 当此延迟触发式异能结算时，它会产生某咒语的复制品。该复制品由你操控。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异能后，该复制品如常结算。

* 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）。

* 如果茜卓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。

* 如果茜卓复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如岩浆暴震），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复制品的任何额外费用。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，如果你先起动茜卓的第二个异能，然后牺牲一个3/3生物来施放投掷，则投掷的复制品也会造成3点伤害。

* 当你起动茜卓的最后一个异能时，你要选择至多六个目标生物和/或牌手。这并非把6点伤害拿来分配，而茜卓也无法对任一个目标造成超过6点伤害。当此异能结算时，茜卓会对每个依旧合法的目标各造成6点伤害。

茜卓的怒火

{四}{红}

瞬间

茜卓的怒火对目标牌手造成4点伤害，且对该牌手操控的生物各造成1点伤害。

* 茜卓的怒火仅将牌手作为目标，而不以任何生物作为目标。例如，茜卓的怒火将会对具辟邪异能的生物造成1点伤害。

持刀暴乱

{四}{红}

法术

由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。（它们能造成先攻与普通战斗伤害。）

* 持刀暴乱只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。

群情激昂

{二}{红}

结界

由你操控的生物具有敏捷异能。（它们受你操控时便能攻击与{横置}。）

* 如果某个进行攻击的生物失去了敏捷异能（可能是因为群情激昂在宣告攻击者后离开战场），它并不会被移出战斗。

火翼凤凰

{三}{红}

生物～凤凰

4/2

飞行

{一}{红}{红}{红}：将火翼凤凰从你的坟墓场移回你手上。

* 只有当火翼凤凰在你的坟墓场时，才能起动火翼凤凰之异能。

惹事人烈焰

{二}{红}

法术

惹事人烈焰对一个，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。

* 你施放惹事人烈焰时，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。

（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。）

* 你不能用惹事人烈焰同时对某位牌手和由该牌手操控的鹏洛客造成伤害。（请参见上文通则释疑段落中的「复出的牌类别：鹏洛客」。）

驮村巨人

{六}{红}

生物~巨人/战士

6/6

每当另一个生物进战场时，你可以在驮村巨人上放置X个+1/+1指示物，X为该生物的力量。

* X的数值是于此异能开始结算时决定。如果异能提及的那另一个生物已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。

点燃怒火

{红}

瞬间

目标生物得+1/+0且获得先攻异能直到回合结束。（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

* 如果在具先攻异能的生物造成战斗伤害之后，才赋予某个生物先攻异能，则并不会让该生物无法造成战斗伤害。

暴民头目克仑可

{二}{红}{红}

传奇生物~鬼怪/战士

3/3

{横置}: 将X个1/1红色的鬼怪衍生生物放进战场，X为由你操控的鬼怪数量。

* 此异能会计算由你操控的每个鬼怪，包括克仑可本身，而非仅限于其产生的衍生物。

岩浆暴震

{X}{红}{红}

瞬间

岩浆暴震对每个鹏洛客与每个不具飞行异能的生物各造成X点伤害。

* 岩浆暴震并不指定任何生物或鹏洛客为目标。举例来说，它将对不具飞行异能、但具辟邪异能的生物造成伤害。

反乱印记

{二}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。在上面放置一个+1/+1指示物并重置它。该生物获得敏捷异能直到回合结束。（它此回合便能攻击与{横置}。）

* 你可指定将某个未横置或已由你操控的生物作为目标。

* 在改变操控者的效应结束后，此+1/+1指示物依旧留在该生物上。

灵创祭师

{四}{红}

生物~凡尔西诺/祭师

2/2

当灵创祭师进战场时，目标对手展示其手牌。你可以施放其中的一张瞬间或法术牌，且不需支付其

法术力费用。

* 任何牌手均可回应灵创祭师的触发式异能。但是，在该异能开始结算且目标对手展示其手牌后，则直至此异能结算完毕为止，牌手将不能回应之。举例来说，你选择了要施放的瞬间牌或法术牌之后，对手就无法为了阻止你而抢先施放它。

* 你立即从对手的手牌中施放该牌，而不会受到牌张类别的使用时机限制。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]」）。

* 该牌在结算（或以其他方式离开堆叠）后会进入其拥有者的坟墓场，而非你的坟墓场。

* 如果你不能施放任一张瞬间牌或法术牌（可能由于没有合法目标）或你选择不施放，则灵创祭师的异能将结算完毕，且游戏继续下去。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了X，则你必须将其值选为0。

莫葛跟班

{一}{红}

生物～鬼怪

3/3

莫葛跟班不能单独进行攻击或阻挡。

* 莫葛跟班只能与其他生物同时被宣告为攻击者。同样，莫葛跟班只能与其他生物同时被宣告为阻挡者。

* 两个或更多莫葛跟班可同时攻击或阻挡。

* 尽管莫葛跟班不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，莫葛跟班可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

* 在双头巨人游戏（或其他采用队友共享回合玩法的赛制）中，莫葛跟班可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

鲁莽蛮汉

{二}{红}

生物～食人魔／战士

3/1

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

鲁莽蛮汉每回合若能攻击，则必须攻击。

* 除非在宣告攻击者步骤开始时能够宣告鲁莽蛮汉为攻击者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：它已横置；或它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

* 你得为鲁莽蛮汉选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。

令其回响

{红}{红}

瞬间

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 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。该复制品由你操控。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异能后，该复制品将如同一般咒语地结算。该复制品将会比原版咒语先一步结算。

* 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（例如岩浆暴震这类），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复制品的任何额外费用。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「你」，则它会影响该复制品的操控者，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某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

翻拣鬼怪

{二}{红}

生物～鬼怪／浪客

1/1

{横置}，弃一张牌：抓一张牌。

* 「弃一张牌」是起动翻拣鬼怪之异能费用的一部分。如果你手中没有牌，则无法支付此部分费用，因此不能起动此异能。

静眠巨龙

{红}

生物～龙

3/3

飞行

除非静眠巨龙上有五个或更多+1/+1指示物，否则它不能进行攻击或阻挡。

每当一个生物攻击你或由你操控的某个鹏洛客时，在静眠巨龙上放置一个+1/+1指示物。

* 静眠巨龙的第二个异能会计入其上的所有+1/+1指示物，而非仅限于由其第三个异能放置在其上者。

* +1/+1指示物在宣告阻挡者之前置于静眠巨龙上。这可能会使静眠巨龙「醒来」，并阻挡进行攻击、并导致其异能触发的生物。

* 每有一个生物攻击你或由你操控的鹏洛客，静眠巨龙的第三个异能就会触发一次。

雷喉残虐者

{三}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行

敏捷（此生物受你操控时便能攻击与{横置}。）

当雷喉残虐者进战场时，它对每个由对手操控、且具有飞行异能的生物各造成1点伤害。横置这些生物。

* 雷喉残虐者将对每个由你的对手操控、且具飞行异能的生物造成1点伤害，不论这些生物是否为横置。

* 如果将要对某个具飞行异能的生物造成的这种伤害被防止，该生物依然会被横置。如果该伤害被转移到另一个生物，会被横置的依然是此具飞行异能的生物，而不一定是最终受到伤害的生物。

化为渣滓

{三}{红}{红}

法术

化为渣滓对目标生物造成5点伤害。消灭所有装备在该生物上的武器。

* 你可以指定任何生物为目标，而限于装备了武器的生物。即使该目标生物并未装备任何武器，它依旧会受到伤害。

* 如果在化为渣滓试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。在此情况下，将不会造成任何伤害、也不会消灭任何武器。

胡乱推测

{红}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放胡乱推测的额外费用。

抓两张牌。

* 由于弃一张牌属于额外费用，如果你手上没有其他牌，则不能施放胡乱推测。

灼世劫

{六}{红}{红}{红}

法术

放逐所有永久物。从所有手牌和坟墓场放逐所有牌。每位牌手的总生命成为1。

* 这些动作按顺序执行，但它们之间不会有任何触发式异能结算，且牌手无法在它们之间施放咒语或起动异能。这表示，如果某个永久物的异能会因某位牌手失去生命而触发，则当你的总生命变为1时，该永久物已先一步被放逐，因此不会在战场上。直到你将灼世劫结算完毕，才轮到结算离开战场的触发。

* 如果你的总生命在灼世劫结算时大于1，则这次总生命改变将被视为失去生命。而其他会与失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 灼世劫不会被放逐。它结算的最后一部分，是进入你的坟墓场。

绿色

联身甲虫

{绿}

生物~昆虫

0/1

当联身甲虫进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以将联身甲虫本身选为其异能的目标。

无际领域

{六}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多X张基本地牌，X为由你操控的地之数量，并将它们横置进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 你放进战场的基本地牌数量，等同于无际领域开始结算时由你操控的地数量。

祖鳞亚龙

{四}{绿}{绿}{绿}

生物~亚龙

7/7

践踏

当祖鳞亚龙进战场时，若你的总生命小于7，则你的总生命成为7。

只要你的生命为7或更多，则将使你的总生命减少至7以下的伤害，改为减少你的生命至7。

* 祖鳞亚龙的最后一个异能并非防止伤害。它只会改变对你造成的伤害之结果。举例来说，一个具系命异能的生物对你造成伤害，则其操控者仍将获得生命，即使该伤害原本将使你的总生命小于7也是一样。

* 祖鳞亚龙的最后一个异能不会影响失去生命或支付生命。

* 如果你的生命小于7，对你造成的伤害将如常减少你的总生命。

* 如果同时对你和祖鳞亚龙造成伤害，且该伤害足以消灭祖鳞亚龙并将你的总生命减少为7或小于7，则祖鳞亚龙之异能将仍然生效。举例来说，如果你有10点生命，而某个咒语对你和祖鳞亚龙各造成10点伤害，则最终你的生命为7点，而祖鳞亚龙将被消灭。

* 在指挥官游戏中，由指挥官对你造成的战斗伤害仍将被记录，即使它并未改变你的总生命也是一样。

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生物。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。

* 妖精高位德鲁伊的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且牌手不能回应之。

远眺

{一}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张平原、海岛、沼泽、或山脉牌并将它横置进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 所找出的牌只要有所列地类别之一就行，它也可具有其他地类别，包括树林。

真菌蔓生

{三}{绿}

法术

将X个1/1绿色腐生物衍生生物放进战场，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

* 真菌蔓生并不指定任何生物为目标。于真菌蔓生结算时，才决定由你操控之生物中力量最大者的数值。

原初猎人贾路

{二}{绿}{绿}{绿}

鹏洛客~贾路

3

[+1]: 将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

[-3]: 抓若干牌，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

[-6]: 你每操控一个地，便将一个6/6绿色亚龙衍生生物放进战场。

* 对贾路的第二个异能而言，是在该异能开始结算时决定由你操控的生物中力量最大者的数值。

* 如果由你操控的生物中力量最大者的数值为0或更小，则你将不会抓牌。你不会因此而弃牌。

* 对贾路的第三个异能而言，是在该异能开始结算时决定你放进战场的亚龙衍生物数量。

贾路的兽群长

{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。

* 此异能会在每个生物进战场时检查其力量。永久物进战场时带有的指示物，和影响其力量的静止式异能也将会考虑在内（例如燧蹄野猪之异能）。生物进战场后，用咒语（如巨力成长），起动式异能，或是触发式异能等来增强其力量，都无法让此异能触发；那时已经太迟了。

* 只会在决定此异能是否触发时检查此生物的力量。当此异能结算时，此生物的力量大小如何并不重要。

大地封印

{一}{绿}

结界

当大地封印进战场时，抓一张牌。

坟墓场中的牌不能成为咒语或异能的目标。

* 最后一个异能只会于大地封印在战场上时才生效。

* 只有指定坟墓场中的牌为目标的咒语和异能将受影响。未指定坟墓场中的牌为目标的异能（比如托玛墓穴的异能）仍可影响这些牌。

木万弗黎侦猎手

{一}{绿}{绿}

生物~人类/斥候

2/1

当木万弗黎侦猎手进战场时，从你的牌库中搜寻一张具有死触、辟邪、延势、或践踏异能的生物牌并展示它。将你的牌库洗牌并将该牌置于其上。

* 该生物牌必须具有所列异能之一，「将所列举的任一异能赋予该生物」的异能并不算。举例来说，你不能以此法将具有「{绿}：珍奇象获得践踏异能直到回合结束」的珍奇象置于你的牌库顶。

掠食狂暴

{三}{绿}{绿}

法术

由你操控的生物得+3/+3直到回合结束。由对手操控的每个生物本回合若能进行阻挡，则须如此作。

* 只有于掠食狂暴结算时正由你操控的生物才会得+3/+3。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

* 另一方面来说，对于由对手操控的每个生物而言，它如果能够阻挡，则必须阻挡；即使于掠食狂暴结算时，该生物还不在战场上，或它当时并非由对手操控也一样。

* 掠食狂暴不会强制任何生物进行攻击。

* 对于由对手操控的每一个生物而言，除非在宣告阻挡者步骤开始时，能够宣告该生物为阻挡者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或其操控者或由该操控者所操控的鹏洛客未受到任何生物的攻击，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以此情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

* 你的对手依然得分别为其操控的每一个生物选择要阻挡哪个进行攻击的生物。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则每个受影响的生物只有在第一个能阻挡的战斗阶段中才必须阻挡。

捕食

{绿}

法术

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

* 如果当捕食试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

原初多头龙

{X}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

原初多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

在你的维持开始时，将原初多头龙上的+1/+1指示物数量加倍。

只要原初多头龙上有10个或更多+1/+1指示物，它便具有践踏异能。

* 要决定原初多头龙是否具有践踏异能时，只会考虑其上的+1/+1指示物数量，而不是依照其力量与防御力。举例来说，某个原初多头龙上面有六个+1/+1指示物，并且受到巨力成长（让它+4/+4）的加成，它依旧不具有践踏。

奎利恩树灵

{一}{绿}

生物~树灵

1/1

每当你施放一个白色、蓝色、黑色、或红色咒语时，在奎利恩树灵上放置一个+1/+1指示物。

* 你每施放一个咒语，只要该咒语包含至少其中一种所列举的颜色，则奎利恩树灵的异能将会触发，且每个咒语仅会触发一次。

* 如果你施放的咒语为绿色且至少属于所列任一颜色，则将触发奎利恩树灵的异能。

仇视

{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0并具有践踏异能。

当仇视从战场进入坟墓场时，将仇视移回其拥有者手上。

* 如果以咒语的方式施放仇视，并且在仇视试图结算时，其目标已经不合法，则仇视将被反击，并会置入其拥有者的坟墓场。它不会移回其拥有者的手上。

咆哮原踪兽

{三}{绿}

生物~野兽

4/4

在你的维持开始时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 咆哮原踪兽的异能为强制性。在其结算时，如果咆哮原踪兽是唯一一个由你操控的生物，则你必须将它移回其拥有者手上。

犄牙兽

{四}{绿}

生物~野兽

5/3

当犄牙兽进战场时，你获得5点生命。

当犄牙兽离开战场时，将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

* 不论犄牙兽到了哪个区域，其第二个异能都将触发。

自然传令使叶娃

{二}{绿}{绿}

传奇生物～妖精／祭师

4/4

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

你可以将绿色生物牌视同具有闪现异能来施放。

* 你依然要支付你施放绿色生物牌所需的费用。

* 叶娃的异能对在任何区域中的绿色生物牌均会生效，只要有东西允许你施放便可。举例来说，如果你牌库的顶牌为一张绿色生物牌，且你操控贾路的兽群，则你可以将该牌视同具有闪现异能来施放。

叶娃的力法师

{二}{绿}

生物～妖精／祭师

2/2

当叶娃的力法师进战场时，目标生物得+2/+2直到回合结束。

* 叶娃的力法师之异能为强制性，但你可以选择将叶娃的力法师本身作为目标。

多色

鹏洛客尼可波拉斯

{四}{蓝}{黑}{黑}{红}

鹏洛客～波拉斯

5

[+3]：消灭目标非生物永久物。

[-2]：获得目标生物的控制权。

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

* 改变操控者的效应没有持续时限。它将持续到受影响的生物离开战场，或其他牌手获得其控制权。

* 若尼可波拉斯的第三个异能所造成的伤害被防止或转移，余下的效应仍将生效。具体来说，弃掉的牌和牺牲的永久物之数量，与所造成的伤害不相关。

* 对于第三个异能，如果在此异能试图结算前，该目标牌手已经是不合法目标，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。在此情况下，不会造成任何伤害、不会弃掉任何牌、也不会牺牲任何永久物。

神器与地

永生琼浆

{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其拥有者的牌库。

* 起动永生琼浆之异能不会使其立即离开战场。如果你可以重置它, 则你可再次起动其异能来回应之。

* 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其拥有者的牌库。

* 如果你操控了另一位牌手的永生琼浆并起动它, 此永生琼浆会洗入其拥有者的牌库, 而你坟墓场中的牌将洗入你的牌库。会算作是由你来洗过了受此影响的这两个牌库 (即使双方牌手实际上是分别洗自己的牌库来当成简略手段)。

* 在其异能结算时, 如果永生琼浆在你的坟墓场中, 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。如果此时它在别处, 包括在另一位牌手的坟墓场中 (因为它由该牌手拥有但由你操控), 则它将继续留在该处, 你仅将你的坟墓场洗入你的牌库。

成型宝石

{三}

神器

{三}, {横置}, 牺牲成型宝石: 从你的牌库中搜寻一张海岛牌、一张沼泽牌、以及一张山脉牌。展示这些牌并将它们置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 你不一定要把这三张牌全部找出来, 即使它们确实在你的牌库中也是一样。举例来说, 你可起动此异能, 并只找出一张海岛牌和一张沼泽牌。

* 请参见上文通则释疑段落中的「主题: 基本地类别」。

未塑型的黏土

{四}

神器生物~变形兽

/

于未塑型的黏土进战场时, 它依照你的选择成为3/3神器生物, 具飞行异能的2/2神器生物, 或是具守军异能的1/6墙神器生物, 且额外具有上述类别。(具有守军异能的生物不能攻击。)

* 在战场以外的区域中, 未塑型的黏土为0/0。

* 如果另一个永久物进战场时是未塑型的黏土之复制品, 则该永久物的操控者将可以重新作出选择。此复制品不必与原版具有相同的力量、防御力、以及异能。

* 如果某个已经在战场上的生物变为未塑型的黏土之复制品, 则它将复制未塑型的黏土进战场时为其所选的力量、防御力和异能。

错乱沙漏

{三}

神器

{X}, {横置}: 目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场。

* 如果该牌手牌库中的牌少于X张, 则他将自己牌库的所有牌置入其坟墓场。

圣物塔

地

你的手牌数量没有上限。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

* 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以时间印记的顺序生效。举例来说，如果你将虚空满盈（会让你的手牌上限成为两张的结界）放进战场，然后再将圣物塔放进战场，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)2012威世智。