

_晨光_常见问题集

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

此文件最近更新日期：2008年1月8日

_晨光_售前现开赛日期：2008年1月19-20日

_晨光_正式发售日期：2008年2月1日

自正式发售当日起，_洛温_系列便可在有认证之构组赛制中使用。请参见下文之「_万智牌_赛场基本规则更动」部分。

_晨光_系列包括150张牌（60张普通牌，40张非普通牌，50张稀有牌）

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」）解释本系列中的新机制与概念。第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡之主要规则疑问。

单卡解惑段落将为您列出完整的规则叙述，惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

----- 通则释疑

_万智牌_赛场基本规则更动

用以规范万智牌认证比赛之规则，已在2007年12月1日宣布了更动。从今尔后，新的_万智牌_系列在该产品正式发售当日起（而非发售当月的二十号），便可在有认证之构组赛制中使用。第一个受此影响的系列便是_晨光_系列，将自2008年2月1日起便可在构组赛制中使用。

关键字异能：伺机

伺机属于替代性费用，会出现在某些浪客牌上。

飞钥仙灵

{三}{蓝}

生物~仙灵/浪客

3/1

飞行

伺机{二}{蓝}（如果你于本回合中以仙灵或浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

当飞钥仙灵进场时，若曾支付其伺机费用，则抓一张牌。

伺机的正式规则解析如下：

502.76.伺机

502.76a 伺机属于触发式异能，会在堆叠中生效。「伺机[费用]」意指「你可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用，只要你于本回合中以某个来源向牌手造成战斗伤害时你正操控它，且该来源当时与此咒语有共通的生物类别。」支付牌的伺机费用时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

502.76b 如果在战斗伤害结算前，某个分配过战斗伤害的来源便已离场，则会使用其已知的最新资讯来决定其操控者与其生物类别。

* 在你使用具有伺机异能的咒语时，会往回检查本回合已经过的流程，来确定是否已达成伺机所指定的条件。重要的是，在由你操控的某永久物造成伤害时，或者在该永久物离场且其战斗伤害仍在堆叠上时，它在那时候是否具有所指定的生物类别。至于你是否仍操控该永久物，或者其生物类别是否仍相符，则并不重要。

* 即使支付伺机费用来使用牌，也不会改变你可以使用它的时机。差别只在于费用。

- * 虽然伺机的规则提示列出了所指定的生物类别，但这只是为了方便牌手之故。重要的是伺机牌目前具有之生物类别。举例来说，如果诸如同谋这类的牌让某个伺机咒语成为地精，则除非你于该回合中以地精向牌手造成战斗伤害，才可以支付其伺机费用来使用它，且不需支付其法术力费用。
- * 伺机并非强制性。如果你想要的话，还是可以支付其正常的法术力费用，而不去支付伺机费用。
- * 对某些伺机牌而言，如果支付了其伺机费用，它便具有进场异能或是额外效应。如果你使用该牌时支付的是伺机费用而非其法术力费用，才能得到此异能。

关键字异能：补强

补强属于起动式异能，只能在你手上使用。

狩猎三人组

{三}{绿}

部族法术～地精

将三个1/1绿色的地精／战士衍生物放置进场。

补强3～{三}{绿} ({三}{绿}，弃掉此牌：在目标生物上放置三个+1/+1指示物。)

补强的正式规则解析如下：

502.77.补强

502.77a 补强属于起动式异能，只当具有补强异能之牌在牌手的手牌中时产生作用。「补强N～[费用]」意指「[费用]，弃掉此牌：在目标生物上放置N个+1/+1指示物。」

502.77b 对于具补强异能的牌来说，虽然此异能只能于该牌在手上时使用，但不论此物件在场上或是在其他区域，此异能都存在于其上。因此，若某效应会对具有一个或数个起动式异能之物件产生影响，则具有补强异能的物件也会因此受影响。

异能提示：血族

血族属于异能提示，用以标注一些_晨光_生物上面类似的触发式异能。其机制都相同，差别只在与你得到的加成可能不同。

灰须漫游客

{三}{白}{白}

生物～巨人／法术师

4/4

血族～在你的维持开始时，你可以检视你的牌库顶牌。如果它与灰须漫游客有共通之生物类别，你可以展示该牌。若你如此作，则你获得4点生命。

- * 每个血族异能的前两句都是一样的（除了该生物的名称之外）。而每个血族异能的最后一句则可能各有不同。
- * 你并不一定要展示你的牌库顶牌，就算它确实与具有该血族异能的牌有共通之生物类别也一样。
- * 在血族异能结算完毕之后，你已检视的牌依旧会留在你的牌库顶。
- * 如果你有数个具有血族异能的生物，则每个都会分别触发与结算。你为每个异能所展示的都会是同一张牌；除非你藉由某些方法洗过牌库，或是将该牌移到其他区域。
- * 如果你牌库顶的牌已经展示了（例如由于将来贤者之故），则你依旧可以选择是否要因血族异能的效应来展示它。

组合：掌旗

_晨光_系列有一组名称中包含「掌旗」的生物。它们都可以让你所使用的某些咒语变得更便宜。

掷蛙掌旗

{一}{黑}

生物~精灵/浪客

1/1

敏捷

你使用的精灵和浪客咒语费用减少{一}来使用。

* 你若使用既是精灵又是浪客的咒语，则费用依旧是少付{一}，而不是少付{二}。

* 不论你是否选择支付额外费用或替代费用，此效应都会降低该咒语的总费用。举例来说，如果你使用某浪客咒语时是支付其伺机费用，掷蛙掌旗都会让该咒语少付{一}。

组合：部族武具

_晨光_系列有一组部族武具，每个都与特定的生物类别相关。

黑曜战斧

{三}

部族神器~战士/武具

佩带此武具的生物得+2/+1且具有敏捷异能。

每当一个战士生物进场时，你可以将黑曜战斧装备于其上。

佩带{三}

*这些武具的类别栏都列出两种副类别。第一个是生物类别，在此状况下是属于部族的副类别。第二个则是武具，属于神器的副类别。

* 这些武具都具有触发式异能，记着「每当一个[生物类别]生物进场时，你可以将[此武具]装备于其上。」这会在具有该种生物类别的任何生物进场时触发，而且不在乎其操控者是谁。你可以藉由此法将武具装备在其他牌手的生物上，而且这是你平常不能以佩带异能办到的。

* 如果你将某个由你操控的武具装备在其他牌手的生物上，则虽然你操控此武具，但依旧不是操控该生物。只有你能使用此武具的佩带异能，并且如果此武具的异能再度触发，你可以选择是否要移动此武具。如果此武具赋与该生物任何起动式异能，则只有该生物的操控者才能使用之，且所赋与之异能上面的「你」是指该牌手。

主题：「比点回手」咒语

_晨光_有些具有比点的咒语，会在你赢得比点的状况下回到你手上。

泰坦复仇

{X}{红}{红}

法术

泰坦复仇对目标生物或牌手造成X点伤害。与一位对手比点。若你赢，则将泰坦复仇移回其拥有者手上。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 如果你赢得比点，则该咒语会在结算的时候一并从堆叠回到你手上。它完全没进过坟墓场。如果你未赢得比点，则该咒语会如常从堆叠置入坟墓场。

* 如果该咒语因任何缘故而被反击（举例来说，如果它所有的目标都变得不合法），则不会产生任何效应。比点不会发生，该咒语牌也不会回到你的手上。

* 欲知此点关键字行动的详情，请参见_洛温_常见问题集。

主题：「指示物增幅人」

有些_晨光_的牌之异能，会让由你操控的其他生物进场时，上面有额外的+1/+1指示物。

寓言智者

{二}{蓝}

生物~人鱼/法术师

2/2

由你操控的其他法术师生物进场时上面额外有一个+1/+1指示物。

{二}，从由你操控的一个生物上移去一个+1/+1指示物：抓一张牌。

* 如果某生物进场时，上面原本就会有某数量的+1/+1指示物，并且它也具有所指定的生物类别，则它进场时会改为上面有该数量加一的+1/+1指示物。如果某生物进场时，上面原本不会有+1/+1指示物，并且它也具有所指定的生物类别，则它进场时会改为上面有一个+1/+1指示物。

* 在你的操控下进场的生物，便会获得该指示物。而谁是其拥有者，或者它是从哪个区域进场（例如是从对手的坟墓场），则都无关紧要。

* 如果某生物即将进场，且在场上时的可复制特征值会包含所指定的生物类别，则它进场时将获得该指示物。举例来说，如果你操控同谋，且所选择的生物类别是法术师；如果你放置进场的生物在正常状况下并非法术师，则寓言智者便不会让它获得指示物。

* 来自不同牌的这类效应可以累加。也就是说，如果你场上有两个寓言智者，则由你操控的法术师生物进场时，上面会额外有两个+1/+1指示物。

* 若某个这种生物与另一个具有所指定的生物类别之生物同时进场（举例来说，由于走骨行尸），则后者不会获得+1/+1指示物。

主题：「选择一种生物类别」

有些_晨光_的牌要你选择一种生物类别，然后根据你操控了多少个该类别的永久物来决定其效应大小。

遥远旋律

{三}{蓝}

法术

选择一种生物类别。你每操控一个该类别的永久物，便抓一张牌。

* 你在使用该咒语时选择其目标，但要等到该咒语结算时才选择生物类别。

* 请注意，这些咒语计算的是由你操控，且具有所选类别之永久物数量，而不只是由你操控的生物数量。它们会把你的部族永久物数量算进去。

复出关键字异能：呼魂

呼魂异能在_晨光_系列复出。虽然此异能与在_洛温_系列登场时完全相同，但不同之处在于生物。

所有_洛温_中具有呼魂的生物都具有进场异能。而所有_晨光_中具有呼魂的生物都具有离场异能！

蛇身思灵

{二}{蓝}{蓝}

生物~元素

3/3

当蛇身思灵离场时，选择一位对手。若该牌手的手牌数量比你多，则抓等同于该差距数量的牌。

呼魂{三}{蓝}（你可以支付此咒语的呼魂费用来使用它。若你如此作，它进场时便被牺牲。）

* 只考虑以呼魂来使用的状况下，_洛温_的生物与_晨光_的生物几乎没有分别。对这两种生物来说，支付呼魂费用都代表你只要其效应而不要此生物～虽然该生物会短暂出现于场上。

* 若支付呼魂费用来使用_晨光_的生物，只会产生一个进场异能：也就是呼魂所引致的牺牲异能。在牺牲该生物后，其离场异能便放入堆叠。

* 即使生物具有呼魂，也不会改变你可以使用它的时机。如果你只能在可以使用法术的时机下使用该生物，那么以呼魂来使用时也是一样。

* 如果在以呼魂使用的生物咒语进场前，它的操控者便已改变，则当它进场时依旧得牺牲之。相似情况：如果在以呼魂使用的生物咒语进场后、并在其牺牲异能结算前，它的操控者便已改变，则依旧得牺牲之。在这两种状况下，该生物离场时的操控者都会操控其离场异能。

* 当你支付某咒语的呼魂费用来使用它时，并不会改变其法术力费用。你只是改为支付其呼魂费用。

* 让你在使用咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其呼魂费用时生效。这是因为它们影响的是该咒语的总费用，而非其法术力费用。

* 关于呼魂的牺牲异能是否会在该生物进场时触发，则要看该咒语的操控者是否决定要支付其呼魂费用，而不是当他实际支付时（举例来说，另一个异能可能增加或减少了应支付的费用）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来使用咒语，就无法利用其呼魂异能。

其他的复出关键字异能

欲知部族，化形，以及夺冠异能的详情，请参见_洛温_常见问题集。

单卡解惑

白色

战局炼金术士

{三}{白}{白}

生物～洁英／僧侣

3/4

如果某来源将对任一牌手造成伤害，则你可以防止其中的X点伤害，X为由你操控的僧侣数量。

* 计算由你操控的僧侣数量之时机，是在该伤害将造成时。

* 如果同一个来源将对某牌手造成多次伤害，则你每次都可以防止该伤害中的X点。

* 如果某来源将对多位牌手同时造成伤害，则对每位牌手而言，你都可以防止该伤害中的X点。替每位牌手作决定时会分别处理。

* 若有数个会影响该伤害的防止与替代效应，则由将受到伤害的牌手来决定它们生效的顺序。这也包括了会让牌手有所选择的效应，例如战局炼金术士的异能，以及旅法师规则所包含的转移伤害效应。这些选择（例如你是否要使用战局炼金术士的异能来防止该伤害）都是在相关的效应生效时作出决定。

仕绅策士

{白}

生物～洁英／士兵

1/1

{白}, {横置}: 在目标士兵生物上放置一个+1/+1指示物。

每个由你操控、且上面有+1/+1指示物的生物可以额外多阻挡一个生物。

* 第二个异能可以累计。也就是说, 你每操控一个仕绅策士, 每个由你操控、且上面有+1/+1指示物的生物就可以多阻挡一个生物。而该生物上面+1/+1指示物的确切数量, 则与仕绅策士的异能没有关联。

协力齐击

{白}

瞬间

选择一种生物类别。协力齐击对目标进行攻击或阻挡的生物造成伤害, 其数量等同于由你操控的该类别永久物之数量。

* 你在使用协力齐击时选择其目标, 但要等到此咒语结算时才选择生物类别。

* 可以防止伤害或重生该目标生物的咒语与异能, 都必须在此咒语结算前使用, 才有机会生效(也就是说, 得在选择生物类别之前)。

日常养生

{白}

结界~灵气

生物结界

{一}{白}: 在受此结界的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 在受此结界的生物上放置的+1/+1指示物, 是独立于日常养生的存在。如果日常养生离场会移到另一个生物上, 该指示物仍会留在原处。

优雅免难

{一}{白}

瞬间

当目标生物于本回合置入任一坟墓场时, 将该牌在其拥有者的操控下移回场上。

* 此效应只会生效一次。若该目标生物离场之后又回场, 则它算是另一个物件。如果上述永久物又置入坟墓场, 就无法二度回场。

* 优雅免难的异能可以拿衍生物当目标, 但由于衍生物离场后便不存在, 便无法回到场上。

英庄园边界守卫

{一}{白}{白}

生物~洁英/士兵

1/1

你每操控一个其他的洁英, 英庄园边界守卫进场时上面便有一个+1/+1指示物。

当英庄园边界守卫从场上置入坟墓场时, 其上每有一个指示物, 便将一个1/1白色的洁英/士兵衍生物放置进场。

* 最后一个异能会计算英庄园边界守卫离场时其上所有种类指示物的数量(而不是只计算+1/+1指示物), 并将该数量的衍生物放置进场。

杰出队长

{二}{白}

生物～洁英／士兵

2/2

先攻

每当杰出队长攻击时，你可以从你手上将一张士兵生物牌横置进场，且正进行攻击。

* 如果你使用此异能，则该士兵生物进场时正进行攻击。它不会触发「当一个生物攻击时」的触发式异能，也不受宣告攻击者的限制之影响。

* 如果你使用此异能，则你选择该士兵生物要攻击哪位牌手或旅法师。它攻击的对象与杰出队长可以不一样。

醒灵云雀

{四}{白}

生物～元素

4/3

飞行

当醒灵云雀离场时，将至多两张目标力量等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回场上。

呼魂{五}{白}（你可以支付此咒语的呼魂费用来使用它。若你如此作，它进场时便被牺牲。）

* 醒灵云雀之异能的目标可以是你的坟墓场中的零张，一张，或是两张生物牌。每个目标的力量都必须为2或更少。

劈岩巨人

{三}{白}{白}

生物～巨人／战士

4/4

警戒

{一}{白}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张武具牌并将之放置进场。将它装备在由你操控的一个生物上。然后将你的牌库洗牌。

* 此异能并不指定生物为目标。举例来说，你可以让该武具装备在具有帷幕异能的生物上。不过，该武具必须能够合法装备在该生物上。举例来说，你不可让该武具装备在具有反神器保护异能的生物上。

* 如果你无法将该武具合法装备在任何生物上，则它会留在场上且并未装备。

良知重荷

{一}{白}

结界～灵气

生物结界

受此结界的生物不能攻击。

横置两个由你操控且具共通之生物类别的未横置生物：将受此结界的生物移出对战。

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

之生物来支付此费用。

* 此异能会将受此结界的生物移出对战，但良知重荷依旧在场。此灵气稍后会由于依状态而生的效应而置入你的坟墓场。

蓝色

无用宣言

{蓝}{蓝}

结界

于无用宣言进场时，说出一个牌名。

{蓝}：反击目标该名称的咒语。

* 若要说出某张连体牌的名称，你必须说出两边的名称。（举例来说，「暴起//炸裂」。）如果该连体牌以咒语的方式来使用时，你就能够反击该牌的任一边（暴起或炸裂）。

秘录窃贼

{蓝}{蓝}

生物～人鱼／浪客

2/2

每当秘录窃贼成为横置时，将目标对手牌库顶的三张牌以牌面朝下的方式移出对战。

你可以检视以秘录窃贼移出对战之牌。

{蓝}，牺牲秘录窃贼：将所有以秘录窃贼移出对战的牌翻回正面，然后反击所有与这些牌其一同名的咒语。

* 以此法翻回正面的牌，必须是先前以所牺牲的秘录窃贼宜出游戏的牌。

* 最后一个异能会反击堆叠中所有名称符合的咒语，不论其操控者是谁。

* 若以此法将某张连体牌翻回正面，则此异能会反击所有与这张连体牌任一边同名的咒语。

* 只要秘录窃贼在场，其操控者就可以检视所有被它移出对战的牌，即使这些牌是被先前操控秘录窃贼之其他牌手所移出对战，也没有影响。

* 从牺牲秘录窃贼来支付其最后一个异能的费用之后，直到被移出对战的牌翻回正面之前，都无法检视被移出对战的牌。

开采知识

{五}{蓝}{蓝}

部族法术～浪客

伺机{三}{蓝}（如果你于本回合中以浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

从目标对手的牌库中搜寻一张瞬间或法术牌。你可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。然后该牌手将他的牌库洗牌。

* 你于此咒语结算时一并使用该瞬间或法术牌。它是从对手的牌库中使用，而非从你手上。

* 你如常地使用该咒语，包括了为它选择模式，支付额外费用，选择目标等等。其法术力费用中的X将会是0。不能为其支付替代性费用。

* 如果你找不到能够合法使用的瞬间或法术牌，或是宁愿找不到，则跳过此部分的效应。然后该对手将他的牌库洗牌。

蛾粉化形

{蓝}

生物~变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

横置一个由你操控且未横置的生物：蛾粉化形获得飞行异能直到回合结束。

* 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（包括蛾粉化形）来支付此费用。

恶名大群

{三}{蓝}

部族法术~浪客

伺机{五}{蓝}（如果你于本回合中以浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

将X个1/1黑色，具有飞行异能的仙灵/浪客衍生物放置进场，X为对手本回合受过的伤害数量。若曾支付恶名大群的伺机费用，则在本回合后进行额外的一个回合。

* 决定X的数值时，此咒语会回顾本回合至今的流程，计算所有来源对你目前这位对手曾造成的伤害总量，以及所有来源在已离开游戏对手离开时曾造成的伤害总量。

智者降火

{二}{蓝}

部族瞬间~法师

除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击该咒语。若你操控法师，则抓一张牌。

* 如果你操控法师，则不论目标咒语的操控者是否支付{三}，你都会抓一张牌。

印记映描师

{一}{蓝}{蓝}

生物~人鱼/法师

2/2

{一}{蓝}，横置两个由你操控且未横置的法师：复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 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（包括印记映描师）来支付此费用。

* 如果该咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项~」或「选择两项~」），则所选择的模式不能更改。

* 印记映描师的异能可以复制不具目标的瞬间或法术咒语。

* 如果原版咒语的操控者选择支付其替代性费用（例如伺机）或额外费用，则也会一并复制该选择。

蛇身思灵

{二}{蓝}{蓝}

生物～元素

3/3

当蛇身思灵离场时，选择一位对手。若该牌手的手牌数量比你多，则抓等同于该差距数量的牌。

呼魂{三}{蓝}（你可以支付此咒语的呼魂费用来使用它。若你如此作，它进场时便被牺牲。）

* 结算此异能时，你才选择是哪位对手。一旦你决定了该牌手比你多的手牌数量，该数量便会固定下来，且成为你所抓的牌数量。

黑色

大婶眼线

{二}{黑}

生物～精灵／浪客

3/1

大婶眼线不能进行阻挡。

伺机{一}{黑}（如果你于本回合中以精灵或浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

每当由你操控的一个精灵或浪客对牌手造成战斗伤害时，若大婶眼线在你的坟墓场，则你可以将大婶眼线移回你手上。

* 大婶眼线在你的坟墓场时，如果由你操控的一个精灵或浪客对牌手造成战斗伤害，则你可以将大婶眼线移回你手上，然后你可以在该回合中支付伺机费用来使用它。

* 如果由你操控的一个精灵或浪客对牌手造成战斗伤害，且在该战斗伤害结算前便已离场，则大婶眼线的异能仍会触发，且你可以将它从你的坟墓场移回你手上。所以如果大婶眼线本身分配了战斗伤害，且在该战斗伤害结算前便已置入你的坟墓场，则它自己的伤害会触发自己的异能！

苦涩花开

{一}{黑}

部族结界～仙灵

在你的维持开始时，你失去1点生命，并且将一个1/1黑色，具飞行异能的仙灵／浪客衍生物放置进场。

* 此效应为强制性。即使你只剩下1点生命，也会因此失去1点生命。

* 所失去的生命并非拿来支付的。就算你剩下0点生命（并有其他效应让你不会输掉这盘游戏），依旧可以获得衍生物。

深沼召唤师

{四}{黑}

生物～树妖／祭师

3/5

{横置}：直到回合结束，至多两个目标沼泽成为3/5树妖／战士生物，且仍具有原本类别。

* 此异能的目标可以是零个，一个，或是两个沼泽。

* 被此异能影响的沼泽依旧是地，依旧是沼泽，并且依旧可以横置来产生黑色法术力。如果它之前还具有其他的牌类别或副类别，则也依旧保有。此异能不会影响该永久物的颜色（如果原本有的话

)。

* 被此异能影响的沼泽会受到「召唤失调」规则影响：如果其操控者在他最近的一回合开始时并未持续操控之，它就不能够攻击或横置来产生法术力（或使用其它的{横置}异能）。

终命仙灵

{三}{黑}

生物～仙灵／杀手

2/2

飞行

当终命仙灵进场时，消灭目标在本回合受过伤害的生物。

* 此效应为强制性。如果你操控了场上唯一的生物，且它在本回合已受过伤害，则你必须以该生物为目标。

* 此异能只在乎某生物是否受过伤害，而不是它上面还有没有伤害。你可以选择受过伤害且已重生的生物为目标。

晨曲的马拉兰

{一}{黑}{黑}

传奇生物～地精／法术师

2/3

牌手不能抓牌。

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手失去3点生命，从其牌库中搜寻一张牌，将该牌置于其手上，然后将他的牌库洗牌。

* 马拉兰让牌手无法根据任何原因抓牌，这包括了由于费用，由于效应，以及由于抓牌步骤中的「抓一张牌」游戏动作。

* 只要马拉兰在场，牌手便不会由于必须抓牌时牌库却没牌可抓而输掉。

* 只要马拉兰在场，让牌手改为抓牌而不是作某事的效应便不会生效。

* 只要马拉兰在场，在咒语或异能结算时，牌手便不能选择要抓牌（或决定让另一位牌手抓牌）。

举例来说，如果你使用研究//发展的发展那一边（「除非任何对手让你抓一张牌，否则将一个3/1红色元素衍生物放置进场。」），则由于对手无法「让你抓牌」，你就会将三个元素衍生物放置进场。

* 此触发式异能的效应为强制性。所失去的生命并非拿来支付的，所以就算你只剩下3点或更少生命，依旧会失去3点生命。除非你的牌库已空，否则就必须从你的牌库中将一张牌置于你手上。

* 在双头巨人赛制中，马拉兰的触发式异能会在每个抓牌步骤中触发两次（因主动队伍的每位牌手而各触发一次）。由马拉兰的操控者决定这些异能进入堆叠的顺序。

砸脑袋

{二}{黑}{黑}

部族法术～浪客

伺机{一}{黑}（如果你于本回合中以浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

目标牌手从其手上展示三张牌。你从中选择两张。该牌手弃掉这些牌。

* 如果该牌手的手牌少于三张，则该牌手展示所有手牌，你全部选择，然后它们都被弃掉。

拔牙

{一}{黑}

法术

与一位对手比点。若你赢，则目标牌手弃两张牌。若否，则该牌手弃一张牌。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 与你比点的对手并不一定要是成为拔牙之目标的牌手。

臭蹦灵

{三}{黑}

生物~元素

6/5

飞行

在回合结束时，若你并未操控精灵，则牺牲臭蹦灵。

* 此异能每回合会检查两次「你是否操控精灵」：一次是此异能将触发时，另一次则是结算时。如果你在任一次检查中操控了精灵，就不用牺牲臭蹦灵。（如果你在此异能将触发时操控了精灵，则它根本不会触发。）

臭饮土匪

{三}{黑}

生物~精灵/浪客

2/1

伺机{一}{黑}（如果你于本回合中以精灵或浪客向牌手造成战斗伤害，你可以支付此牌的伺机费用来使用它。）

每当由你操控的一个浪客攻击且未受阻挡时，它得+2/+1直到回合结束。

* 此异能会在宣告阻挡者步骤中实际宣告阻挡者后触发。对每个由你操控、且进行攻击的浪客而言，若并未宣告生物来阻挡它，则它得+2/+1。就算某效应使得它被阻挡，该生物依旧会获得此加成。

紫罗兰罩幕

{四}{黑}

部族瞬间~仙灵

消灭目标非黑色的生物。将一个1/1黑色，具有飞行异能的仙灵/浪客衍生物放置进场。

* 是由你获得衍生物，而不是操控该生物的牌手。

修草黑杨

{四}{黑}

生物~树妖/杀手

3/3

在你的维持开始时，修草黑杨以外的目标生物得-1/-1直到回合结束。

* 此异能为强制性。如果你是唯一操控了生物的牌手，就必须选择自己的某个生物为此异能的目标。

红色

波维尔壮汉

{二}{红}{红}

生物~巨人/战士

8/8

践踏

当波维尔壮汉进场时，每位对手可以从其牌库中搜寻一张生物牌，并将其放置进场。然后每位以此法搜寻牌库的牌手将其牌库洗牌。

* 若某位牌手不想将其牌库洗牌，便可以决定不搜寻生物牌。

波维尔凶汉

{五}{红}{红}

生物~巨人/战士

5/5

懦夫不能阻挡战士。

{红}：目标生物成为懦夫直到回合结束。

{二}{红}：目标生物成为战士直到回合结束。

* 这每个起动式异能都会取代受影响生物原本具有的所有生物类别。

* 请注意：此牌的规则用词与在_预知将来_系列所印制的版本略有不同，但功能是一样的。

明炉旗帜

{一}{红}

生物~元素/战士

1/1

你使用的元素和战士咒语费用减少{一}来使用。

补强1~{一}{红} ({一}{红}，弃掉此牌：在目标生物上放置一个+1/+1指示物。)

* 当你支付某元素咒语的呼魂费用来使用它时，此效应会让使用该咒语所付的费用减少{一}。

乡间破坏人

{一}{红}{红}

生物~巨人/战士

3/3

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌。若该牌是地牌，则将它置入你的坟墓场并重复此流程。

每当一张地牌从任何区域置入你的坟墓场时，在乡间破坏人上放置一个+1/+1指示物。

* 第一个异能会不断地将你的牌库顶牌置入坟墓场，直到你展示出非地牌为止。该非地牌会留在你的牌库顶。

* 每当你以第一个异能将一张地牌置入你的坟墓场时，就会触发第二个异能。直到第一个异能完全

结算完毕，才会将这些触发放入堆叠。

漫游呆瓜

{五}{红}

生物~巨人/战士

4/4

每当漫游呆瓜单独攻击时，它便得+1/+1且获得践踏异能直到回合结束。

* 在宣告攻击者步骤开始时，如果只宣告漫游呆瓜为攻击者，则它便是「单独攻击」。如果同时宣告漫游呆瓜与其他生物为攻击者，然后这些其他生物都离场或因故移出战斗，则不会触发此异能。如果将漫游呆瓜放置进场且进行攻击，则也不会触发此异能，就算此时没有其他生物一同攻击也是一样。

* 在双头巨人赛制中，漫游呆瓜必须是该队伍唯一宣告为攻击者的生物，才能算是「单独攻击」。

单挑敌手

{三}{红}

法术

选择两个目标不具共通生物类别的生物。这两个生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。

* 这两个生物可以由同一位牌手操控。

* 如果在单挑敌手结算前，其中任一个生物已离场，则剩下来的生物不会受到伤害。如果在单挑敌手结算前，这两个生物均已离场，则此咒语会因为无合法目标而被反击。

* 如果在单挑敌手结算前，某效应使得这两个生物具有共通生物类别，则单挑敌手会因为无合法目标而被反击。

群众之吼

{三}{红}

法术

选择一种生物类别。群众之吼对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的该类别永久物之数量。

* 你在使用群众之吼时选择其目标，但要等到此咒语结算时才选择生物类别。

* 可以防止伤害或重生该目标生物的咒语与异能，都必须选择生物类别之前使用，才有机会生效。

同仇敌忾

{二}{红}

结界

每当由你操控的一个生物攻击时，场上每有一个与它具共通之生物类别的其他攻击生物，它便得+1/+0直到回合结束。

* 此异能计算的是生物数量，而非生物类别的数量。举例来说，如果你以五个生物进行攻击~分别是地精/祭师，地精/战士，精灵/祭师，元素，以及具有所有生物类别的生物~则此异能会触发五次。这些生物会分别得到+3/+0，+2/+0，+2/+0，+1/+0，以及+4/+0。

* 在双头巨人赛制中，只有由你操控的生物才会触发此异能并获得加成，但队友的攻击生物也会计算在加成数量之中。

晃动岩板

{二}{红}

法术

展示你牌库顶的七张牌，然后将这些牌以任意顺序置于你牌库底。如果以此法展示出名称为晃动岩板的牌，则晃动岩板对目标生物或牌手造成7点伤害。

* 如果并未展示出名称为晃动岩板的牌，则晃动岩板不会对目标造成伤害。

日焰祭师

{一}{红}

生物~元素/祭师

2/1

{一}{红}, {横置}: 日焰祭师对目标生物或牌手造成X点伤害，并且对本身造成X点伤害，X为你坟墓场中元素牌的数量。

* 如果日焰祭师的异能结算前，它便已离场，则他依旧会对该目标生物或牌手造成伤害。如果日焰祭师是置入你的坟墓场，它甚至会把自己算进所造成的伤害数量中。

* 如果在此异能结算前，该目标已离场或不再是合法目标，则此异能便被反击，且日焰祭师不会对自己造成伤害。

绿色

最顶尖

{一}{绿}

结界

每当一个生物在你的操控下进场时，你可以检视你牌库顶的X张牌，X为该生物的力量。如果你如此作，则将其中一张牌置于你牌库顶，其余的则以任意顺序置于你的牌库底。

* 此异能结算时才会检查该生物的力量。如果该生物已离场，则使用其已知的最后资讯。

* 如果该生物的力量为0，则此异能不会生效。

* 如果该生物的力量为1，则此异能让你检视你的牌库顶牌，然后你得将它留在那边。

沃壤灵

{二}{绿}

生物~元素

0/0

沃壤灵进场时上面有两个+1/+1指示物。

{一}{绿}, 从沃壤灵上移去一个+1/+1指示物: 目标牌手从其牌库中搜寻一张基本地牌，并将它横置进场。然后该牌手将他的牌库洗牌。

* 虽然该目标牌手如果不想要的话，确实可以不搜寻一张基本地牌，但该牌手依旧得将其牌库洗牌。

金叶高位德鲁伊

{三}{绿}{绿}

生物~地精/德鲁伊

3/3

每当你使用德鲁伊咒语时，你可以抓一张牌。

横置七个由你操控且未横置的德鲁伊：获得由目标牌手操控之所有地的操控权。

* 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（包括金叶高位德鲁伊本身）来支付此费用。

* 第二个异能的效应并未注明持续时限。你会持续操控这些地，直到游戏结束或某些其它效应改变其操控权为止。

巨弓首席

{四}{绿}

生物~地精/弓箭手

2/4

由你操控的其他弓箭手生物得+1/+1。

每当由你操控的一个弓箭手对生物造成伤害时，该弓箭手对该生物的操控者造成等量的伤害。

* 第二个异能只会在由你操控的一个弓箭手永久物对生物造成伤害时触发。它不会在由你操控的弓箭手咒语造成伤害时触发。

* 战斗伤害与非战斗伤害均可触发此异能。

传承德鲁伊

{绿}

生物~地精/德鲁伊

1/1

横置三个由你操控且未横置的地精：加{绿}{绿}{绿}到你的法术力池中。

* 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（包括传承德鲁伊）来支付此费用。

叶冠长老

{二}{绿}{绿}

生物~树妖/祭师

3/5

血族~在你的维持开始时，你可以检视你的牌库顶牌。如果它与叶冠长老有共通之生物类别，你可以展示该牌。若你如此作，则你可以使用它且不需支付其法术力费用。

* 你于此异能结算时一并使用所展示的牌。它是从你的牌库中使用，而非从你手上。* 你如常地使用该咒语，包括了为它选择模式，支付额外费用，选择目标等等。其法术力费用中的X将会是0。不能为其支付替代性费用。

果园护持师

{四}{绿}{绿}

生物~树妖/祭师

4/6

每当另一个树妖生物在你的操控下进场时，你可以获得等同于该生物防御力的生命。

* 此异能结算时才会检查该生物的防御力。如果该生物已离场，则使用其已知的最后资讯。

拓展林地

{四}{绿}

部族瞬间~树妖

将一个2/5绿色的树妖/祭师衍生物放置进场。

每当一个树林在你的操控下进场时，你可以将拓展林地从你坟墓场移回你手上。

* 如果在拓展林地的触发式异能结算前，它便已离开你的坟墓场，则此异能不会生效，就算在结算前该牌再度回到你的坟墓场也是一样。

重渡路途

{二}{绿}

法术

从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张地牌为止。将该牌置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。与一位对手比点。若你赢，则将重渡路途移回其拥有者手上。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 在你比点之前，就会将所展示的非地牌置于你的牌库底。

* 如果你的牌库只剩下非地牌，则你会展示你的整个牌库（一次一张），随你的意思安排顺序，然后比点。

藤驹缰绳

{三}{绿}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+2/+2。

当受此结界的生物置入坟墓场时，你可以将藤驹缰绳从坟墓场移回场上，并结附于与该生物具共通生物类别的生物上。

* 如果藤驹缰绳与所结附的生物同时置入坟墓场，或者藤驹缰绳仍在场、但所结附的生物置入坟墓场，则都会触发藤驹缰绳的最后一个异能。（在第二种状况下，藤驹缰绳稍后会由于依状态而生的效应而置入坟墓场。）

* 于此触发式异能结算时，检查场上的生物与受此结界的生物在离场时的状态，找出具有共通的生物类别者。举例来说，如果该生物当时是精灵/浪客，则藤驹缰绳回场时可以结附在精灵生物或浪克生物上。

* 此触发式异能并不指定生物为目标。举例来说，你可以让藤驹缰绳回场时结附在具有帷幕异能的生物上。不过，藤驹缰绳必须能够合法结附在该生物上。举例来说，你不可让藤驹缰绳回场时结附在具有反绿保护异能的生物上。

* 你可以让藤驹缰绳回场时结附在其他牌手操控的生物上。你依旧操控藤驹缰绳。当该生物置入坟墓场时，藤驹缰绳的异能将会再度触发，且你可以选择此灵气要结附在哪个生物上。

黜人黎兹

{二}{绿}

传奇生物～地精／战士

3/2

每当黜人黎兹攻击时，你每操控一个地精，便获得1点生命。

{黑}，牺牲一个地精：重生黜人黎兹。

* 你可以用黜人黎兹的重生异能来牺牲它自己。不过，由于黎兹已不在场，此异能便不会生效。

变境

{二}{绿}{绿}

法术

牺牲任意数量的地。从你的牌库中搜寻该数量的地牌，将它们横置进场，然后将你的牌库洗牌。

* 你在变境结算时一并牺牲这些地。这并非额外费用。

神器

命运之门

{四}

神器

于命运之门进场时，选择一种生物类别。

每当你使用该类别的咒语时，在命运之门上放置一个充电指示物。

命运之门上每有一个充电指示物，由你操控的该类别生物便得+1/+1。

* 如果你使用了所选之生物类别的生物咒语，命运之门会在该生物进场前就得到充电指示物。该生物进场时，其力量与防御力便已获得加成。

地

细语树丛

地～树林

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

于细语树丛进场时，你可以从你手上展示一张树妖牌。若你未如此作，则细语树丛须横置进场。

{横置}：加{白}或{黑}到你的法术力池中。细语树丛对你造成1点伤害。

* 细语树丛是树林，但并非基本地。会对基本地产生影响的东西并不会影响它。会对基本地类别产生影响的东西则依旧会。举例来说，你无法利用沃壤灵的异能（「从其牌库中搜寻一张基本地牌」）来搜寻细语树丛，但你可以利用复青祭师的异能（「从你的牌库中搜寻两张树林牌」）来搜寻细语树丛。

易形地窖

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}：直到回合结束，易形地窖成为2/2生物并具有所有生物类别。它仍然是地。

* 虽然易形地窖变成生物后具有所有生物类别，但它并不具有化形此关键字异能。

原初远境

地

于原初远境进场时，你可以展示你手上一张元素牌。若你未如此作，则原初远境须横置进场。

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来支付元素咒语或元素之起动式异能的费用。

* 你使用元素咒语时，可以用原初远境最后一个异能所产生的法术力来支付其替代性费用（例如呼魂）或是使用时的额外费用。并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。

* 此法术力不能用来支付不在场上的元素来源之起动式异能费用（例如你手上元素牌之补强异能）。

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