

时空转移 FAQ

译者：比瑟斯

这个问题集包括两部分，每一部分为了不同的目的。第一部分（常规问题）解释了新机制和新概念。第二部分（特卡解释）包括了牌手对给定的牌可能提出的最多的问题。

特卡解释部分中提到的牌不包括所有规则叙述。不是所有牌都列在下面。

常规问题

增幅

你不可以为一个咒语支付多次增幅费用。

除非你支付增幅费用，否则不能指定增幅部分中包括的目标。你必须在宣布一个咒语的使用模式的同时宣布是否支付增幅费用，而这是在你选择目标之前。在你宣布了要支付增幅费用的时候，你实际上还没有支付它，直到你支付咒语的法术力费用。双增幅牌（战法术师）

五位战法术师中的每一位都有两个增幅费用。你可以选择都不支付，支付一个或是两个都支付，并且当生物进场是，你得到相应的效应。

注意，战法术师有进场触发异能。这就意味着在战法术师进场时你选择目标，而不是你使用咒语的时候。

改变颜色的效应

改变卡牌颜色的效应将覆盖掉该牌原有的所有其它颜色。如果一些效应只持续一段有限的时间，在这段时间后受此效应影响的卡牌将变回到原来的颜色。"传送"卡牌

传送卡牌读做“每当[一张牌]进场时，将一张[颜色一]或[颜色二]的牌移回你手上。”这是一个触发式异能，所以牌手可以在它进入堆叠时作为回应来使用瞬间或启动式异能。象其他进场触发式异能一样，无论卡牌从手中、坟墓场或牌库（也可能是其他区域）进场，传送异能都会被触发。

传送触发式异能并不指定任何目标，所以移回一张不可被指定的卡牌（或处于这类保护的牌）是可以的。

在传送异能结算时，如果你除了该传送卡牌外不操控任何适应颜色的牌，你将不得不将它本身移回手。如果此时传送牌变成无效的选择（例如，如果你在它进场效应结算前改变了它的颜色），则传送异能不起任何作用。

龙巢穴 一个“非巢穴”地指不包括“巢穴”地种类的任意地。

五张巢穴的每一张都有进场触发式异能需要你牺牲巢穴除非将一个非巢穴地移回其拥有者手中。你可以作为触发式异能的回应来横置巢穴产生法术力之后在它的触发式异能结算时牺牲它。

如果触发式异能结算时，你不操控除了巢穴的任意其他地，你必须牺牲刚刚使用的那张巢穴地。

龙之符咒

龙之符咒都使用了短语“选择一项——，”这意味着它们属于一种模式。如果一位牌手对目标符咒使用了转移类咒语，它可以改变符咒的目标但是不可以改变模式。

旅法师的结界

在异能结算时你的对手随机展示一张手牌，不是在异能被宣布使用时。这就意味着如果你想要回应该异能，你必须在看到被展示的手牌之前做。

地牌的总法术力费用是 0。

如果异能结算时一位牌手没有手牌展示，此效应什么都不做。

如果一位牌手的手牌已经展示了，这张牌仍将随机选择。

佣兽

这些和暴风雨系列中的徽章同样工作，但是它们改为影响两个颜色。它们并不减少咒语的法术力费用或是总法术力费用。它们只是让你可以少支付费用来使用相应颜色的咒语。

此效应不能帮助你支付咒语的指定颜色费用部分，只能减少无色法术力费用。此效应使你少支付费用使用咒语，不仅仅是咒语的法术力费用。这就意味着分配佣兽效应前指定附加费用如增幅或是购回费用。

为一个包括佣兽异能中提到的所有两个颜色的咒语，你只能少支付o1，而不是o2。

佣兽异能是累积的。例如，如果场上有三个相应颜色的佣兽，你可以少支付o3使用咒语。

佣兽异能不是可选的——你不能选择支付未减少的部分。

特卡解释

白色牌

001 Aura Blast 灵气冲击波

就算该结界由于某种原因重生了你仍然要抓一张牌。

当灵气冲击波被反击时你不能抓牌。

002 Aurora Griffin 极光狮鹫

白色覆盖掉所有目标永久物之前的颜色。

003 Disciple of Kangee 坎吉信徒

见常规问题中的“改变颜色的效应”。

可以指定自己成为异能的目标，但是自己会变成横置。如果你想要他进攻或阻挡，你不得使用咒语或异能重置它。

004 Dominaria's Judgement 多明纳里亚大审判

只有在此咒语结算时确定你操控哪些地和那些生物。在它结算后获得或失去某些生物和/或地的操控权将不对你的生物获得反什么颜色保护造成影响。

如果你操控的生物获得了反它所附加的结界的颜色的保护，该结界进入其拥有者的坟墓场。

005 Guard Dogs 警卫犬

在异能结算前你不能“选择一个你操控的永久物。”但是在你使用此异能时，你确实同时指定了一个目标生物。

在异能结算时，如果目标生物和被选择的永久物拥有共同颜色，将产生一个防止该生物造成的战斗伤害的护盾。除非在护盾用完时该生物和永久物仍然拥有共同颜色，否则此护盾不做任何工作。

006 Heroic Defiance 英勇挑战

只要受此结界的生物的颜色不是场上最普遍的，它就获得+3/+3。如果该颜色是最普遍的，它将不能获得任何奖励。

007 Hobble 蹒跚

只有在宣布阻挡者时“不能进行阻挡”的异能才检查受此结界的生物是不是黑色的，不是在这之前也不是之后。

008 Honorable Scout 可敬的斥侯

为一个既是黑色又是红色的生物，你只能获得两点生命。

在异能触发时你指定对手，但是只有在异能结算时才数该牌手操控的红/黑生物数量。

009 Lashknife Barrier 锁链刀舞

锁链刀屏障的替代性效应是累积的。每一个在场的都将减少对你操控造成的伤害1点。

如果一个来源将要多次造成伤害，象是瘟疫的效应，锁链刀屏障将为每一次伤害减少1点。

010 March of Souls 众魂行进

此咒语不指定任何目标，不造成任何伤害，所以反白生物也将被消灭。

牌手只为被成功消灭的生物放置衍生物进场。

011 Orim's Chant 欧琳咏赞

如果你在回合中支付增幅费用使用此咒语，你的生物将不能进行攻击，不管你指定的是哪个牌手。

此咒语对已经使用的咒语或宣布进攻的生物没有任何影响。

012 Planeswalker's Mirth 旅法师的欢笑

见常规问题中的“旅法师的结界”。

013 Pollen Remedy 花粉提神剂

下面是你使用此咒语后事情发生的顺序：首先，你宣布你是否支付增幅费用，之后选择目标，再之后宣布防止伤害怎么样在这些目标中分配，最后你支付咒语的费用。

你必须至少为每一个目标分配1点防止伤害。

014 Samite Elder 撒姆尼长者

只有在异能结算时才决定永久物的颜色。如果在异能结算后永久物改变了颜色，这个保护不受任何影响。

015 Samite Pilgrim 撒姆尼朝圣客

在异能结算时才数基本地类别数量，而不是在它被使用的时候，也不是护盾实效之后。

如果你不操控基本地，此异能仍将指定生物目标并创造护盾，但是护盾不能做任何事情。

和其他“领土牌”咒语或异能一样，此异能数的是基本地类别数量，不是基本地数量。也就是说X不会超过5。

016 Sunscape Battlemage 阳景院战法术师

见常规问题中的“双增幅牌”。

Surprise Deployment 奇袭配备

此咒语不能给生物敏捷异能，所以通常它不能进攻。就算生物有敏捷异能，它只有在奇袭配备是在战斗开始阶段使用的情况下才能进攻。

只有在回合结束时生物在场的情况下才能回手。

蓝色牌

020 Allied Strategies 同盟策略

你为每一种基本地类别抓一张牌，不是为每一张基本地。也就是说最多能抓五张牌。在咒语结算时确定你操控多少种基本地类别，而不是当你使用咒语时。

022 Confound 混淆

被混淆指定目标的咒语必须至少指定一个生物做目标。它可以是指定多于一个的。在混淆结算时它必须还至少指定一个生物目标，否则混淆被反击（这样你就不能抓牌了）。

咒语不能必须被读做“目标生物。”例如，混淆可以指定指定神器生物的粉碎。

023 Dralnu's Pet 卓尔努的宠物

你必须支付2oB并且弃掉一张生物牌来作为增幅费用。如果你不能支付此费用的任意一部分，它进场时将不具有飞行异能并不带有任何的+1/+1指示物。

你不能弃掉它本身来支付本身的增幅费用。

024 Ertai's Trickery 尔泰的欺诈

此咒语可以指定任意咒语，不仅仅可以指定支付了增幅的咒语。如果它指定的是未付增幅费用的咒语，它不产生任何效应。

026 Gainsay 反驳

和爆焰冲击波不同，在否认被使用和结算时，此咒语的目标必须是蓝色。（爆焰冲击波的叙述是“如果目标咒语是蓝色，反击之。”）

027 Hunting Drake 行猎龙兽

它的异能能够指定目标红色或绿色生物。当异能结算时，该生物是红色或是绿色并没有差别，但是这个颜色必须是二者之一。

028 Planar Overlay 华盖

你并不用去选择五块不同的地；有多个基本地类别的地视为包括每一种它的种类。例如，你可以选择只拿回一张苔原（海岛/平原），一张针叶林（山脉/树林）和一张沼泽。

029 Planeswalker's Mischief 旅法师的恶作剧

见常规问题中的“旅法师的结界”。

你不许合法的使用咒语。也就是说，你必须宣布目标、选择咒语使用模式、支付附加费用或是替代性费用、如果你想的话支付增幅等等。此异能只为你免除了支付咒语的法术力费用。

030 Rushing River 湍流

你可以牺牲横置的地。

只有你支付了增幅费用，你才指定第二个非地永久物。

031 Sea Snidd 海怪

和改变颜色的异能一样，此异能覆盖所有之前的地种类。例如，如果你对树林使用此异能并选择海岛，此地将变成海岛，而不是既是海岛又是树林。

指定传奇地将使它在效应持续时间内变成不是传奇。

地的名字改变成符合其新种类直到效应失效。

032 Shifting Sky 变幻长空

见常规问题中的“改变颜色的异能”。

033 Sisay's Ingenuity 西赛的巧计

只有受此结界的生物的操控者可以使用此结界提供的改变颜色的异能。

034 Sleeping Potion 催眠药水

使用此咒语并不能触发它本身的第三条异能。

035 Stormscape Battlemage 岚景院战魔术师

见常规问题中的“双增幅牌”。

037 Sunken Hope 沉没的希望

将生物移回手是强制性的，并且不是指定目标。在异能结算的时候牌手选择回手哪个生物。

038 Waterspout Elemental 龙卷风元素

龙卷风元素将使你的生物连同对手的生物都回手。

如果你一回合使用了两个支付增幅的龙卷风元素，略过你接下来的两个回合。

黑色牌

039 Bog Down 腐沼沉沦

这个咒语将使一个牌手弃掉两张或三张牌，而不是五张。

040 Dark Suspicions 邪疑

只有在异能结算的时候数手牌数量。

作为一个例子，你有五张手牌，对手有七张，他将失去两点生命。如果你有五张他有两张，他不失去生命。

041 Death Bomb 死灵炸弹

如果你不操控生物，你不能使用此咒语。

042 Diabolic Intent 恶魔意图

因为此效应让你搜寻任意一张牌，你不能“没找到任何一张。”

如果你不操控生物，你不能使用此咒语。

043 Exotic Disease 异地疾病

数的是你操控的基本地类别，而不是地的数量。也就是说X不会超过5。

在咒语结算时确定你操控多少基本地类别，而不是咒语使用的时候。

044 Lord of the Undead 不死生物大帝

它本身不是灵俑，所以异能对自己无效。

卓尔努的十字军的效应只影响场上的鬼怪，所以它在场时你也不能使用死灵王的异能来从坟墓场中拿回来鬼怪牌。

047 Nightscape Battlemage 夜景院战法术师

见常规问题中的“双增幅牌”。

支付0/1/2个增幅费用的异能结算时，你可以选择0/1/2个目标。

049 Noxious Vapors 剧毒蒸汽

主动玩家先选择自己的牌，之后轮到非主动玩家。

举个例子，咒语结算时，如果你有两张红黑双色牌在手，你可以选择一个作为黑色牌留下，另一张作为红色牌也留下。

选择一张多色牌可以作为它法术力费用中每一种颜色的选择。例如，你有五种颜色牌各一张并且有众志成城（五色牌），你可以只选择众志成城并弃掉所有其它牌。

050 Phyrexian Bloodstock 非瑞克西亚血畜

无论它怎样离场，它的异能都会被触发（包括回手）。

此异能不是可选项。只要可能，你必须消灭一个白色生物。

052 Planeswalker Scorn 旅法师的轻蔑

见常规问题中的“旅法师的结界”。

055 Slay 戕杀

在你使用此咒语或是它结算时，目标生物必须都是绿色。

在此咒语被使用和结算中，如果因为目标离场或是成为不合法而使此咒语被反击，则你不能抓牌。

057 Warped Devotion 歪曲的奉献

即使是衍生物回手（尽管实际上衍生物不可能真正的回手），此异能也将被触发。

每有一个永久物回手，此异能触发一次，而不是一个或多个永久物同时回手只触发一次。

红色牌

058 Caldera Kavv 火山口卡甫

在异能结算时选择颜色，而不是它被使用的时候。

新颜色覆盖掉所有之前的颜色直到回合结束。

060 Flametongue Kavv 焰舌卡甫

如果在它进场时它是场上唯一的生物，它将对自己造成4点伤害。

061 Goblin Game 鬼怪游戏

按照字面理解的话这张牌会引起误会。为了方便，“物体”必须足够小来隐藏，但又要足够大容易看容易数。理想的物体是珠子或是硬币。家具，狗或是小孩子并不理想。在手里捣鬼是不被允许的——你必须展示你隐藏的所有物体。请把物体藏到你能够找到的地方。

063 Insolence 傲慢

将此结界加在横置生物上并不能使异能马上触发。当生物横置时它必须已经在该生物上才能被触发。

066 Magma Burst 岩浆爆

只有你支付了增幅费用，你才需要指定第二个生物目标。

070 Planeswalker's Fury 旅法师的怒火

见常规问题中的“旅法师的结界”。

072 Slingshot Goblin 弹弓精灵

在使用异能和结算时，目标生物必须都是蓝色。

073 Strafe 猛烈炮轰

在使用异能和结算时，目标生物必须都是非红色。

074 Tahngarth, Talruum Hero 坦格尔斯

你可以使用坦格尔斯进行攻击并在战斗过程中使用它的异能。在结算时才确定坦格尔斯和目标生物的力量。

如果启动式异能结算时坦格尔斯已经离场，它最后被确定的力量值将被使用。如果异能结算时目标生物离场，则异能被反击。

075 Thunderscape Battlemage 雷景院战法术师

见常规问题中的“双增幅牌”。

绿色牌

077 Alpha Kavv 原型卡甫

这个生物是卡甫，所以它的异能可以指定自己。

078 Amphibious Kavv 两栖卡甫

每一次战斗中此异能不能被触发多次，就算它被多个蓝色和/或黑色生物阻挡也不能。

079 Falling Timber 落木

只有你支付了增幅费用，才需要选择第二个目标。

这并不影响对目标生物造成的伤害，只影响它们造成的伤害。

080 Gaea's Heralds 盖亚传令使

这包括对手使用的生物咒语。

生物仍能成为试图反击它的咒语或异能的目标，只是反击失效。

此异能只有盖亚传令使在场时有效，因此它本身可以被反击。

081 Gaea's Might 盖亚之力

只有在咒语结算时才检查你操控的基本地类别数量。

计数的是基本地类别数量，不是基本地的数量。也就是说此咒语最多可以给一个生物+5/+5。

083 Mirrorwood Treefolk 镜林树妖

如果你使用了此异能，但是在它下一次将要被造成伤害时已经不在场，这个替代性效应将不做任何事情，伤害变成0。

如果你使用了此异能，但是在伤害被重新指定时目标生物不在场了，则伤害仍然对镜林树妖造

成。

086 Planeswalker's Favor 旅法师的恩惠

见常规问题中的“旅法师的结界”。

087 Primal Growth 初原成长

在你搜牌库时，你可以选择不寻找任何一张基本地。

此咒语可能使你拿到一张基本地或两张，而不可能是三张。

089 Quirion Dryad 奎利恩树灵

每使用一个咒语，此异能只能触发一次。无色咒语不能触发它。

090 Quirion Explorer 奎利恩探险家

此异能不计入肥沃大地或类似当一块地产生法术力时触发的效应，但是它受污化或者类似改变一张牌提供的法术力类别的牌的影响。

092 Skyshroud Blessing 天帷祝福

这将使指定地为目标的咒语获异能被反击。

它影响所有牌手的地牌，不仅仅是你的。此效应不会使已经附加的地结界掉下来。

094 Thornscape Battlemage 荆景院战法术师

见常规问题中的“双增幅牌”。

多色牌

097 Cavern Harpy 地窟哈痞

见常规问题中的“传送卡牌”。

支付生命和被造成伤害不同。它不能被防止或被效应替代。

098 Cloud Cover 云盖

这是一个可选的触发式异能。当它结算时，你可以选择将不将该永久物回手。

099 Croxis's Charm 克罗西丝的符咒

见常规问题中的“龙之符咒”。

100 Darigaaz's Charm 达里迦的符咒

oBoRoG 瞬间

见常规问题中的“龙之符咒”。

101 Daring Leap 放胆一跃

如果你在宣布阻挡者后使用此咒语，所有阻挡都有效，但是该生物可以先造成先攻的战斗伤害

。

102 Destructive Flow 破坏性泛滥

如果牌手不操控任何非基本地，此异能不产生效应。

103 Doomsday Specter 末日幽灵

见常规问题中的“传送卡牌”。

如果最后末日幽灵造成的伤害被重新指定给你，你必须选择并弃掉一张牌。

104 Dralnu's Crusade 卓尔努的圣战

所有鬼怪将既是鬼怪又是灵俑，但是他们都只是黑色的，而不是红黑双色。

这只影响场上的鬼怪，所以它在场时你不能使用死灵王的异能从坟墓场中拿回鬼怪牌。

107 Ertai, the Corrupted 腐化的尔泰

这张牌可以和魔法专家尔泰同时在场，因为它们不同名并且是两张不同的牌。

108 Fleetfoot Panther 疾行猎豹

见常规问题中的“传送卡牌”。

109 Gerrard's Command 杰拉尔德的指令

将这个咒语使用在已经重置的生物上是可以的。

110 Horned Kavu 角刺卡甫

见常规问题中的“传送卡牌”。

111 Hull Breach 舰身冲撞

如果你使用第三种模式，在它结算前一个目标变成不合法不会使防止另一个被消灭。

如果你使用第三种模式，在它结算前目标神器变成结界或相反，此咒语将被反击，因为它指定的目标都成为不合法。

112 Keldon Twilight 凯尔顿的黄昏

墙不能被免除。如果一位牌手只操控墙，他必须选择牺牲其中的一个。

113 Lava Zombie 熔岩灵俑

见常规问题中的“传送卡牌”。

114 Malicious Advice 谗言

在咒语结算时你才失去X点生命，所以如果它被反击，你不用失去生命。

咒语结算时，不管有多少目标在场或多少目标实际被横置，你都要失去X点生命。

115 Marsh Crocodile 沼泽鳄鱼

见常规问题中的“传送卡牌”。

你操控所有进场触发式异能，所以你可以选择哪一个先进入堆叠。如果你先放入“生物回手”异能，那么“弃牌”异能将先结算。之后“生物回手”异能结算时，你可以将它本身移回手中。

116 Meddling Mage 扰咒法师

“不能被使用”指牌手不能宣布使用该咒语。然而仍然可以使用效应将该牌放进场。

此异能不能够反击咒语——它对于已经在堆叠中的咒语不起任何效应。

在干涉法师进场时被指定的牌就已经不能使用。也就是说，如果操控者指定电震，则牌手不可以使用电震作为回应。

117 Natural Emergence 大自然的觉醒

见常规问题中的“传送卡牌”。 注意此传送牌是一个结界，不是一个生物，而需要回手的也是一个结界。

118 Phyrexian Tyranny 非瑞克西亚暴政

每抓一张牌，此异能触发一次，而不是当一位牌手要抓一张或多张牌时只触发一次。

120 Radiant Kavu 发光卡甫

在异能结算时，它将影响所有蓝色或黑色生物，包括你操控的。

121 Razing Snidd 踹地史尼兽

见常规问题中的“传送卡牌”。 你操控所有进场触发式异能，所以你可以选择哪一个先进入堆叠。如果你先放入“生物回手”异能，那么“牺牲地”异能将先结算。之后“生物回手”异能结算时，你可以将它本身移回手中。

122 Rith's Charm 丽斯的符咒

见常规问题中的“龙之符咒”。

123 Sawtooth Loon 锯齿潜鸟

见常规问题中的“传送卡牌”。

你操控所有进场触发式异能，所以你可以选择哪一个先进入堆叠。如果你先放入“生物回手

”异能，那么“抓牌”异能将先结算。之后“生物回手”异能结算时，你可以将它本身移回手中。

124 Shivan Wurm 西瓦亚龙

见常规问题中的“传送卡牌”。

125 Silver Drake 银色龙兽

见常规问题中的“传送卡牌”。

126 Sparkcaster 蹊炎蜥

见常规问题中的“传送卡牌”。

你操控所有进场触发式异能，所以你可以选择哪一个先进入堆叠。如果你先放入“生物回手”异能，那么“造成一点伤害”异能将先结算。之后“生物回手”异能结算时，你可以将它本身移回手中。

对目标牌手造成一点伤害不是可选的。如果有效应使你不能指定对手，你不得不指定自己。

127 Steel Leaf Paladin 钢叶神圣武士

见常规问题中的“传送卡牌”。

129 Treva's Charm 翠瓦的符咒

见常规问题中的“龙之符咒”。

神器牌

131 Draco 骸龙

它并不需要那么多费用。如果你操控所有五种基本地类别，它只需o6使用并且在你的维持阶段开始时只需要o0。

操控不同的基本地可以是你少支付费用使用它，但是它的法术力费用仍然是o16。如，魔力障壁要想指定天龙德拉古为目标需要o16oU费用。

133 Skyship Weatherlight 飞船晴空号

如果飞船晴空号离场，那些牌将仍然处于移出游戏状态。没有办法使它们回来——甚至同一个飞船晴空号重新进场。在你搜寻的时候你可以选择不找牌。

134 Star Compass 繁星罗盘

此异能不计入肥沃大地或类似当一块地产生法术力时触发的效应，但是它受污化或者类似改变一张牌提供的法术力类别的牌的影响。

135 Stratadon 乳齿象

它并不需要那么多费用。如果你操控所有五种基本地类别，它只需o5使用。

地牌

136 Croxis's Catacombs 克罗希斯的地穴

见常规问题中的“龙巢穴”。

137 Darigaaz's Caldera 达里迦的火山口

见常规问题中的“龙巢穴”。

138 Dromar's Cavern 德洛马的洞窟

见常规问题中的“龙巢穴”。

139 Forsaken City 弃都

在你的每一个维持阶段，你不可以使用它的启动式异能多次重置它。

不管它是否已经横置，在你的每一个维持阶段，你都可以选择将一张牌移出游戏。

140 Meteor Crater 陨石坑

在你使用此异能时如果你不操控任何带有颜色的永久物，它不起任何效应。此异能不可能加一

点无色法术力到你的法术力池中。

141 Rith's Grove 丽斯的树丛
见常规问题中的“龙巢穴”。

143 Treva's Ruins 翠瓦的废墟
见常规问题中的“龙巢穴”