

## \_暗影荒原\_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4月4日

\_暗影荒原\_售前现开赛日期：2008年4月19-20日

\_暗影荒原\_正式发售日期：2008年5月2日

自正式发售当日起，\_暗影荒原\_系列便可在有认证之构组赛制中使用。标准赛制中将可使用下列牌张系列：\_骤霜\_，\_时间漩涡\_，\_时空混沌\_，\_预知将来\_，\_第十版\_，\_洛温\_，\_晨光\_，以及\_暗影荒原\_。\_洛温\_环境构组赛制将更名为\_洛温-暗影荒原\_环境构组赛制，包括了\_洛温\_，\_晨光\_，以及\_暗影荒原\_系列。

\_暗影荒原\_系列包括301张牌（121张普通牌，80张非普通牌，80张稀有牌，20张基本地牌）。

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

\*\*\*复出机制：混血\*\*\*

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{蓝/黑}可用{蓝}或{黑}来支付。它既是蓝色法术力符号，也是黑色法术力符号。法术力费用为{蓝/黑}的牌是蓝黑双色，并且总法术力费用为1。{蓝/黑}符号的外观，是一个从中间分成两半的圆形：左上方看来类似蓝色法术力符号（蓝色背景上有个水滴），右下方看来类似黑色法术力符号（黑色背景上有个骷髅头）。

蜂矛兵/ Wasp Lancer

{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物~仙灵/士兵

3/2

飞行

- \* 混血法术力符号只会出现在费用中，例如牌张右上角的法术力费用，或是起动式异能的费用。
- \* 法术力费用包含混血法术力符号的牌便是混血牌。不论实际用了哪种法术力来支付混血牌的费用，该牌的颜色都是其法术力费用中颜色的组合。举例来说，上面所提的蜂矛兵既是蓝色也是黑色。
- \* 如果使用混血牌或是具有混血费用的起动式异能，则你会在选择此咒语的模式或选择X的数量时，一并选择要用什么颜色来分别支付每个混血法术力符号。若在这之后，某效应使得该咒语的费用可以少支付一点或更多有色法术力，则除非你支付该咒语费用时包括了所指定颜色的法术力，才可以因此而少支付费用。
- \* 若某费用包含了数个混血法术力符号，你支付每个符号时都可以选择不同的颜色。举例来说，如果某张牌的费用是{白/蓝}{白/蓝}，你可以用{白}{白}，{白}{蓝}，或是{蓝}{蓝}来支付。
- \* 混血牌与其他金色边框的多色牌不同之处，在于其牌框由双色调组成，左边的牌框与该牌其中一个颜色相同，右边则与另一个颜色相同。
- \* 混血法术力符号并不是新的颜色。你无法将混血法术力加入你的法术力池中。

\*\*\*新机制：单色混血\*\*\*

单色的混血法术力符号代表了可用两种方式支付的费用。举例来说，{二/黑}可用{黑}或是两点任意类别的法术力来支付。它属于黑色法术力符号。{二/黑}符号的外观，是一个从中间分成两半的圆形

: 左上方看来类似通用法术力符号（灰色背景上有个2的数字），右下方看来类似黑色法术力符号（黑色背景上有个骷髅头）。

恳求女王/ Beseech the Queen

{二/黑}{二/黑}{二/黑}

法术

（能用任意两点法术力或是{黑}来支付{二/黑}。此牌的总法术力费用为6。）

从你的牌库中搜寻一张牌，且此牌之总法术力费用需等于或小于由你操控的地之数量，展示该牌，并将它置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

\* 法术力费用中包含一个单色混血法术力符号的牌，其颜色为出现在其法术力费用中的颜色之组合，与实际拿来支付其费用的法术力并无关联。它并非无色。举例来说，就算你用六点红色法术力来支付上述的恳求女王，它依旧是黑色。

\* 法术力费用中包含数个单色混血法术力符号的牌，其总法术力费用等于使用该牌时可能支付的最大数量。其总法术力费用不会变动。举例来说，即使你以{黑}{黑}{黑}来支付上述的恳求女王，其总法术力费用都会是6。

\* 若某费用包含了数个单色混血法术力符号，你支付每个符号时都可以选择不同的方式。举例来说，你能以{黑}{黑}{黑}，{二}{黑}{黑}，{四}{黑}，或{六}来支付恳求女王。

\* 如果某效应减少使用某咒语时所需支付的一般法术力费用，则你在使用包含了单色混血法术力符号的咒语时，除非你已决定要用一般法术力来支付，该效应才能生效。

\* \_暗影荒原\_的单色混血牌与其它混血牌不同之处，在于它们依旧是单色牌，所以仍采单色外框（而不是双色调外框）。

混血与单色混血的正式规则解析如下：

104.3. 法术力符号是指{白}，{蓝}，{黑}，{红}，{绿}，{X}；以及{零}，{一}，{二}，{三}，{四}之类的数字符号；{白/蓝}，{白/黑}，{黑/蓝}，{蓝/红}，{黑/红}，{黑/绿}，{红/绿}，{红/白}，{绿/白}，以及{绿/蓝}之类的混血符号；{二/白}，{二/蓝}，{二/黑}，{二/红}，以及{二/绿}之类的单色混血符号；与雪境符号{雪}。

104.3f 每个混血法术力符号，都代表着该费用可以用这此混血法术力符号之两半的其中一边来支付。{白/蓝}这种混血符号可用白色法术力或是蓝色法术力来支付；而{二/黑}可以用一点黑色法术力支付，也可以用两点任意颜色（或是无色）法术力支付。混血法术力符号同时属于组成它的所有颜色。

例：{绿/白}{绿/白}可以用{绿}{绿}，{绿}{白}，或是{白}{白}来支付。

203.2e 如果某物件之法术力费用中包括一种或多种混血法术力符号，则此物件的颜色便是这些颜色的组合，并且也可能因某些缘故而是其他的颜色。大部分法术力费用中包含了混血法术力符号的牌，其牌框都是以双色调印制。请参见规则104.3f。

203.3c 计算法术力费用中包含混血法术力符号的物件之总法术力费用时，其中每个混血符号都要以所包含的最大值来计算。

例：法术力费用为{一}{白/蓝}{白/蓝}的牌，其总法术力费用为3。

例：法术力费用为{二/黑}{二/黑}{二/黑}的牌，其总法术力费用为6。

-----

\*\*\*主题：颜色很重要\*\*\*

许多\_暗影荒原\_的牌上面有两项不同的异能，当它在场上时会检查特定的颜色。如果某张牌具有所指定的两种颜色，则两个异能都会「产生效果」。（请记住，不论实际用了哪种法术力来支付混血

牌的费用，该牌的颜色都是其法术力费用中颜色的组合。)

举例来说，某些牌上面有两个静止式异能，分别影响具有所指定颜色的永久物。

枯叶王侯/ Wilt-Leaf Liege

{一}{绿/白}{绿/白}{绿/白}

生物~地精/骑士

4/4

由你操控的其他绿色生物得+1/+1。

由你操控的其他白色生物得+1/+1。

如果由对手所操控的咒语或异能使你弃掉枯叶王侯，则改为将它放置进场，而非置入你的坟墓场。

\* 这两个异能分别独立存在，并且可以累加。如果另一个由你操控的生物具有所列举的两种颜色，则它共会因此得到+2/+2。

某些牌上面则有两个触发式异能，会分别检查特定的颜色。

湍急暗流/ Dire Undercurrents

{三}{蓝/黑}{蓝/黑}

结界

每当一个蓝色生物在你的操控下进场时，你可以令目标牌手抓一张牌。

每当一个黑色生物在你的操控下进场时，你可以令目标牌手弃一张牌。

\* 同时具有所指定之两个颜色的物件会使这两个异能都触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

。

这组灵气牌则会检查所结附的生物之颜色。

超灵之盾/ Shield of the Oversoul

{二}{绿/白}

结界~灵气

生物结界

只要受此结界的生物是绿色，它便得+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。如果其防御力降到0或更少，它仍会置入其拥有者的坟墓场。)

只要受此结界的生物是白色，它便得+1/+1且具有飞行异能。

\* 若受此结界的生物具有所列举的两个颜色，它便会获得这两种加成。

有些牌(包括这组鬼火)可以改变永久物的颜色。

蔚蓝鬼火/ Cerulean Wisps

{蓝}

瞬间

目标生物成为蓝色直到回合结束。重置该生物。

抓一张牌。

\* 除非改变永久物颜色的效应注明「额外具有 (in addition to its other colors)」，否则都会盖过其原有颜色。举例来说，在蔚蓝鬼火结算后，受其影响的生物就只会是蓝色。而它先前是什么颜色或颜色组合，则已不重要(就算它先前是蓝黑双色也一样)。

\* 改变永久物颜色时并不会改变其上的文字。就算你把枯叶王侯变成蓝色，它依旧还是影响绿色生物与白色生物。

其他关于颜色的注意事项:

\* 「无色」不算是一种颜色。

\* 除非特别注明，否则地与神器正常来说都是无色，因为它们的法术力费用并不含有色法术力符号。如果让地或神器获得颜色，并不会改变此牌的类别；它依旧会是地或神器。

-----

### \*\*\*主题：-1/-1指示物\*\*\*

\_暗影荒原\_系列之中与-1/-1指示物相关的牌，比整个\_万智牌\_历史上出现过的总数还要多。就最普遍的方面来说，-1/-1指示物的作用就如同+1/+1指示物，但负数能引发一些有趣的互动。

\* 上面有-1/-1指示物的生物，其防御力可能会等于0或更少。该生物会由于依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。重生无法防止此事件。

\* 上面有-1/-1指示物的生物，其力量可能会等于0或更少。这种情况下，它在战斗中不会造成伤害。如果某咒语或异能将改变此生物的力量，则计算时会将为负值的力量算进去。（举例来说，-2/2的生物如果得+3/+3，则它最终是个1/5生物。）同样地，如果某效应会依照此生物的力量来设定另一个生物的力量，也会比照办理。不过，如果某咒语或异能的效应将会依照此生物的力量来作其他的事情（例如让牌手抓该数量的牌），则此效应会把负值的力量改为当成0来计算。

\* 如果某个永久物上面有至少一个+1/+1指示物与至少一个-1/-1指示物，则会尽量将这些+1/+1指示物与-1/-1指示物配成对地移除。此为依状态而生的效应。

\* 有些诸如留存之类的异能，会在乎生物离场时上面有没有-1/-1指示物。如果某生物上面有+1/+1指示物，并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为0或更少，则游戏会在它离场的前一刻检查上面有没有-1/-1指示物。这些指示物在这时候仍留在它上面。

\* -1/-1指示物的效应生效的时机，是在所有设定生物力量与防御力为某固定值的效应生效后，以及那些已经结算、且改变生物之力量与防御力的咒语与异能的效应生效后。而这些效应是在此指示物放上该生物之前或之后所发生的，则并不重要。举例来说，你有个2/2生物，上面有一个-1/-1指示物。某效应注记着：「此生物成为4/1。」在指示物的效应生效后，该生物将是3/0，且会被置入坟墓场。

\* 如果某异能提到「放置 (placed)」在某永久物上的指示物，则是同时指称该永久物在进场后上面所放的指示物，以及该永久物进场时带有的指示物。

-----

### \*\*\*新符号：重置符号\*\*\*

重置符号与横置符号非常类似。在规则文件中会以{重置}来表示，图样则是一个J形状的白色箭头（箭头朝上），背景为黑色的圆。

破浪美洛/ Merrow Wavebreakers

{四}{蓝}

生物~人鱼/士兵

3/3

{一}{蓝}，{重置}：破浪美洛获得飞行异能直到回合结束。（{重置}是重置符号。）

\* 重置符号只会出现在起动式异能的费用中。其意思是「重置此永久物」。

\* 如果该永久物并未横置，你就不能使用其{重置}异能。其原因是你无法支付「重置此永久物」的费用。

\* 「召唤失调」规则适用于{重置}。如果你在最近的一回合开始时，并未持续操控某个具{重置}异能的生物，便不能使用此异能。如果该生物具有敏捷，则忽略此规则。

\* 当你使用{重置}异能时，会于支付该异能费用时重置该生物。重置此动作不能被回应。（当然，该

异能本身则可以被回应。)

与重置符号相关的规则如下:

104.5. 重置符号以{重置}表示。出现在起动费用中的重置符号意指「重置此永久物」。不可能重置并未横置的永久物来支付此费用。若某生物的起动式异能费用中包含重置符号,则除非其操控者在他最近的一回合开始时已持续操控它,才可以使用此异能。请参见规则212.3f。

212.3f 生物的起动式异能之中,若其起动费用包含了横置符号或重置符号,除非生物的操控者在他最近的一回合开始时已操控它,否则便不能使用该异能。除非生物的操控者在他最近的一回合开始时已操控它,否则此生物不能进行攻击。此规则非正式地称为「召唤失调」规则。生物若具敏捷异能,则可忽略此效应。(见规则502.5)

502.5b 对于具有敏捷异能的生物来说,即使其操控者在他最近的一回合开始时并未持续操控之,它仍然能够攻击或使用包含横置符号或重置符号的起动式异能。(请参见规则212.3f。)

-----

\*\*\*新关键字异能: 协力(Conspire)\*\*\*

协力异能会出现在瞬间与法术牌上。它会让你的生物一同替你制造某咒语的复制品。

焚迹/ Burn Trail

{三}{红}

法术

焚迹对目标生物或牌手造成3点伤害。

协力(于你使用此咒语时,你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物。当你如此作,则复制此咒语,且你可以为该复制品选择新的目标。)

协力的正式规则解析如下:

502.78. 协力

502.78a 协力这个关键字代表了两部分的异能。前一部份属于静止式异能,当该咒语在堆叠中时生效。第二部分属于触发式异能,当该咒语在堆叠中时生效。「协力」意指「于你使用此咒语时,你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物,以作为使用此咒语的额外费用」以及「当你使用此咒语时,若支付过其协力费用,则将它复制。若此咒语需要目标,你可以为复制品选择新的目标。」支付牌的协力费用时,需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付额外费用。

502.78b 若某咒语具有数个协力异能,则每一个均需分别支付,而支付费用后的触发也将各自独立,每个协力异能都不会因为支付了其他的协力异能而触发。

\* 如果你支付某多色咒语时选择支付其协力费用,则你拿来横置的两个生物并不需要具有共通的颜色。这些生物只需要与该协力咒语有共通的颜色就可以。

\* 每个咒语的协力费用你都只能支付一次。(如果某咒语上有数个协力异能,则上面的每个协力异能你都只能各使用一次。)

\* 以协力异能制造的复制品也会具有协力异能。不过,由于并未使用过该复制品,协力异能便不会触发。你不会再度得到复制品。

\* 你以协力所制造的复制品与原版咒语分别独立存在。如果其中一个被反击,另一个仍会在堆叠中。

\* 如果协力的触发式异能被反击(例如由于\_劫运降临\_系列的阻抑),则不会产生复制品。而原版的咒语则不会受影响。

\* 掠夺大妈麦汁会让你所使用的每个瞬间或法术咒语都获得协力异能。如果你所使用的该种咒语原

本就具有协力，则它们会因此获得第二个协力异能。你可以分别支付这两个协力费用，以获得该咒语的两个复制品。

-----

\*\*\*新关键字异能：留存(Persist)\*\*\*

留存异能可以让生物起死回生。

夺魂红帽客/ Murderous Redcap

{二}{黑/红}{黑/红}

生物~精灵/杀手

2/2

当夺魂红帽客进场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于其力量。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

留存的正式规则解析如下：

502.79. 留存

502.79a 留存属于触发式异能。「留存」意指「当此永久物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。」

\* 所有\_暗影荒原\_中具留存异能的牌都是生物。如果这类牌在场上时因故不再是生物，留存依旧会生效。

\* 留存会在该永久物从场上置入坟墓场时触发。其已知的最后信息会用来决定它离场时上面是否有-1/-1指示物。如果该牌在其留存异能结算前便已被移出坟墓场，就无法回到场上。

\* 如果某永久物具有数个留存异能，则每一个都会分别触发，但多余的部分都不会产生效应。只要其中一个让该牌回到场上，剩下的就都不会生效。

\* 如果某衍生物具有留存，则此异能会在这衍生物从场上置入坟墓场时触发。不过，由于衍生物会立刻消失，便无法回到场上。

\* 当具有留存异能的永久物置入坟墓场、并回到场上后，它会是全新的一个物件。它不会记得上一次在场上发生过什么。它会有「召唤失调」。

\* 如果数个具有留存异能的生物同时置入坟墓场（例如因为战斗伤害或神之愤怒），主动牌手（目前这回合的牌手）先将自己所有的留存触发依任意顺序放入堆叠，然后其他牌手以回合进行的顺序比照办理。最后放进堆叠的触发将会最早结算。也就是说在双人对战游戏中，非主动牌手的留存生物会先回到场上，然后才轮到主动牌手的留存生物。生物会一个个回到场上。

\* 如果具有留存的生物上面有+1/+1指示物，并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为0或更少，则留存不会触发，该牌也不会回到场上。这是因为游戏会在它离场的前一刻检查上面有没有-1/-1指示物，而此时该生物上面仍有指示物。

-----

\*\*\*新关键字异能：干枯(Wither)\*\*\*

干枯异能会改变对生物造成伤害的方式。

库拉斯骑士/ Kulrath Knight

{三}{黑/红}{黑/红}

生物~元素/骑士

3/3

飞行

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

由对手操控、且上面有指示物的生物不能进行攻击或阻挡。

对生物造成伤害的正式规则解析如下：

212.3g 对生物造成的伤害会留在该生物上。如果所累积的总数量等于或大于该生物的防御力，则此生物便是受到了致命伤害，而会由于依状态而生的效应而被消灭（请参见规则420.5c）。所有受过的伤害会在生物重生时移除（请参见规则501.5，「重生」），在清除步骤时也会移除（请参见规则314.2）。

干枯的正式规则解析如下：

502.80. 干枯

502.80a 具有干枯异能的来源对生物所造成的伤害，并不会留在该生物上（请参见规则212.3g）。而是会把该数量的-1/-1指示物放置在该生物上。

502.80b 同一个物件上的数个干枯异能并无意义。

\* 干枯的效应适用于任何伤害，而不只是战斗伤害。

\* -1/-1指示物会一直留在该生物上。它们不会因为该生物重生或是回合结束而移除。

\* 由于具有干枯异能之来源是确实造成了伤害，它会依照所有与伤害相关的规则来运作。它可以被防止或转移。当造成此类伤害时，会触发系命与类似的异能。

\* 如果在伤害造成时，该伤害的来源依旧在场上，则会检查其特征，以确定它是否具有干枯。如果当时该来源已离场，则会使用其已知的最后信息。

\* 具有干枯异能的来源则会如常地影响牌手与旅法师。

-----  
\*\*\*组合：「混血强化」咒语\*\*\*

\_暗影荒原\_系列中某些混血咒语，会依照拿了哪种颜色的法术力支付其费用来决定其效应。

灵魂奔流/ Torrent of Souls

{四}{黑/红}

法术

如果使用灵魂奔流时支付了{黑}，则将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回场上。如果使用灵魂奔流时支付了{红}，则直到回合结束，由目标牌手操控的生物得+2/+0且获得敏捷异能。（如果支付了{黑}{红}，则两者都作。）

\* 此咒语在乎的是支付其总费用时用了哪种法术力，而不是只在乎用了哪种法术力来支付混血部分的费用。举例来说，如果你拿四点黑色法术力与一点红色法术力来支付灵魂奔流，就会获得上面的两个效应。

\* 当你使用这类咒语时，会在支付费用前先选择目标。以灵魂奔流而论，你可以决定是否要选一张生物牌为目标（不论你是否准备支付{黑}），但一定要选一位牌手为目标（不论你是否准备支付{红}）。

\* 在结算此咒语时，会检查是否用过所指定颜色的法术力来支付其费用。若曾支付，则不论该色法术力支付了多少数量，都不会影响此结果。

\* 如果该咒语被复制，则从未有任何该色的法术力用来支付该复制品，不论曾用过哪些颜色来支付原版咒语的费用都没影响。

-----  
\*\*\*组合：具有基本地类别的非基本地\*\*\*

有一组\_暗影荒原\_的非基本地各具有一个基本地类别。

## 渗汁树林/ Sapseep Forest

地~树林

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

渗汁树林须横置进场。

{一}, {横置}: 你获得1点生命。你只可以于你操控两个或更多绿色永久物时使用此异能。

\* 这些双色地虽然具有基本地类别, 但自身并非基本地。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会影响它们。举例来说, 你不能靠觅境地精的异能(「从你的牌库中搜寻一张基本地牌」)来找出渗汁树林, 但美境卫的探索之异能(「从你的牌库中搜寻一张树林或平原牌」)则没问题。

\* 如果你操控两个或更多所指定颜色的永久物, 则你就可以使用这些地所具有的异能。此要求只在你使用该异能时检查, 结算时则不会。

\* 请记住, 这些地本身在一般状况下都是无色的。举例来说, 渗汁树林并不是绿色。

-----

## 简体中文版勘误

简体中文版之河流凯尔比牌上印制的内文叙述有误。以下是该牌正确的规则叙述:

河流凯尔比

每当河流凯尔比或另一个永久物从坟墓场放置进场时, 抓一张牌。

每当有咒语从坟墓场使用时, 抓一张牌。

留存(当此生物从场上置入坟墓场时, 若其上没有-1/-1指示物, 则将它在其拥有者的操控下返回场上, 且其上有一个-1/-1指示物。)

River Kelpie

Whenever River Kelpie or another permanent is put into play from a graveyard, draw a card.

Whenever a spell is played from a graveyard, draw a card.

Persist (When this creature is put into a graveyard from play, if it had no -1/-1 counters on it, return it to play under its owner's control with a -1/-1 counter on it.)

简体中文牌上将第一个异能误植为:

「每当河流凯尔比或另一个永久物从场上置入坟墓场时, 抓一张牌。」使用此牌时, 请依正确的规则叙述为准。

-----

## 单卡解惑

白色

八连屯医护员/ Barrenton Medic

{四}{白}

生物~洁英/僧侣

0/4

{横置}: 于本回合中, 防止接下来将对目标生物或牌手造成的1点伤害。

在八连屯医护员上放置一个-1/-1指示物: 重置八连屯医护员。

\* 「在八连屯医护员上放置一个-1/-1指示物」是个费用。也就是说, 你在使用此异能时就会发生这件事, 而不是等结算时才发生。如果支付此费用会使得该生物的防御力成为0或更少, 则在你能够将它重置、或是你能够再度支付此费用之前, 它就已经置入你的坟墓场。



-----

## 恩泽映象/ Boon Reflection

{四}{白}

### 结界

若你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。

\* 恩泽映象本身不会让你获得生命。它只会把原先让你获得生命的效应变成让你获得更多生命。

\* 数个恩泽映象的效应可以累加。举例来说，如果你场上有三个恩泽映象，则共会获得原本数量八倍的生命。

\* 如果某效应会将你的总生命设定在某个数值，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。恩泽映象会让此数量加倍。举例来说，你目前总生命为13点，并且祝福之风让你的总生命成为20点，则你的总生命实际上会成为27点。

\* 在双头巨人赛制中，只有恩泽映象的操控者才会受它影响。如果该牌手的队友获得生命，恩泽映象并不会生效，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。

-----

## 高等灵气术/ Greater Auramancy

{一}{白}

### 结界

由你操控的其他结界具有帷幕异能。

由你操控、且被结附的生物具有帷幕异能。

\* 如果你场上有两个，则它们会让彼此具有帷幕异能。

-----

## 审判官罗网/ Inquisitor's Snare

{一}{白}

### 瞬间

于本回合中，防止目标进行攻击或阻挡的生物将造成的所有伤害。若该生物是红色或黑色，则将它消灭。

\* 在该生物离场后，此防止效应依旧会生效。

-----

## 雾牧地潜伏客/ Mistmeadow Skulk

{一}{白}

生物~ 洁英/浪客

1/1

系命，保护（总法术力大于或等于3）

\* 此保护异能的意义如下述：

- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的生物阻挡。

- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的灵气结附。它也不能装备总法术力费用大于或等于3的武器。

- 雾牧地潜伏客不能被总法术力费用大于或等于3的咒语指定为目标。它也不能被总法术力费用大于或等于3的来源之异能指定为目标。

- 总法术力费用大于或等于3的来源对雾牧地潜伏客所造成之伤害都会被防止。

\* 当费用中包含X的咒语在堆叠中时，其总法术力费用会将X算进去。举例来说，如果焰球（法术力

费用为{X}{红})的X是0或1,就可以指定雾牧地潜伏客为目标;但如果X是2或更多,就不能以它作目标。

-----

刑期/ Prison Term

{一}{白}{白}

结界~灵气

生物结界

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使用。

每当一个生物在对手的操控下进场时,你可以将刑期结附在该生物上。

\* 除非刑期在场,其最后一个异能才会生效。你可以将它从目前所结附的生物上移到新进场的生物上。

-----

符文光晕/ Runed Halo

{白}{白}

结界

于符文光晕进场时,说出一个牌名。

你具有反该名称保护异能。(你不能被该名称的东西指定为目标,造成伤害,或是被结附)

\* 符文光晕带给你的保护异能,是针对每个该名称的物件;不论它是牌,是衍生物,或是咒语的复制品都一样。该物件在哪个游戏区域则并不重要。

\* 你依旧会被该名称的生物所攻击。

\* 你具有的保护异能是针对该名称,而不是针对该字样。举例来说,如果选择的牌名是树林,则你具有的保护异能是针对所有名称为「树林」的东西~但你并不是具有反树林保护。例如变成生物的渗汁树林,即使其副类别为树林,它依旧能对你造成伤害。

\* 若要说出某张连体牌的名称,你必须说出两边的名称。你会具有针对这两边名称的保护异能。

\* 你不能选择[无]当成名称。牌面朝下的生物没有名称,所以符文光晕无法让你具有针对它们的保护异能。

\* 你必须选择牌的名称,而不能选衍生物的名称。举例来说,你不能选择「腐生物」或「沃亚」。

不过,如果某个衍生物之名称正好与某张牌相同(例如「变形兽」或「金牧地扰敌兵」),则你可以选择此名称。

\* 你可以选择倒转牌任何一边的名称。你只会具有针对其中一边的保护异能。举例来说,如果你选择了褻渎者夜目,就不会具有针对盗墓鼠人的保护异能。

-----

迅风猎鸟/ Windbrisk Raptor

{五}{白}{白}

生物~鸟

5/7

飞行

由你操控、且进行攻击的生物具有系命异能。

\* 此为静止式异能。你的生物具有系命异能的时段,是从你的生物宣告为攻击者开始,直到下列情形之一发生:战斗阶段结束、此生物被移出战斗,或是迅风猎鸟离场。

-----

蓝色

仙儿建言/ Advice from the Fae

{二/蓝}{二/蓝}{二/蓝}

法术

(能用任意两点法术力或是{蓝}来支付{二/蓝}。此牌的总法术力费用为6。)

检视你牌库顶的五张牌。如果由你操控的生物数量比其他每位牌手都多，则将其中两张置于你手上。若否，则将其中一张置于你手上。然后将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

\* 在多人游戏中，你要将由你所操控的生物数量与每位其他牌手各自操控的生物数量都拿来比较。只要有任一位牌手操控的生物数量与你一样多或更多，你就只能将其中一张置于你手上。

反击锥孔/ Counterbore

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该咒语同名的牌，并将这些牌移出对战。然后该牌手将他的牌库洗牌。

\* 反击锥孔对于那些在场上、且与被反击之牌同名的牌不会产生效果。

\* 你在坟墓场所搜寻的牌一定会找得到，因为这是人人均可看到的区域。不过，搜寻手牌或牌库时则不一定要找得到。

\* 在大多数情况下，反击锥孔会将该目标咒语移出对战。叙述的第一句会反击该咒语，也就是会将它置入其拥有者的坟墓场。然后叙述的第二句会将它从坟墓场移除。不过，也是会产生下列的例外状况：

\* 如果该咒语的操控者并非其拥有者（例如由于霸占），则它不会被移出对战。该咒语会被反击并置入其拥有者的坟墓场。然后要搜寻该咒语的操控者之坟墓场、手牌、以及牌库。

\* 如果该目标咒语不能被反击（例如，它是嘘声捣乱人），则该咒语会留在堆叠中。反击锥孔依旧会继续结算。你依旧可以搜寻、并将其他的同名牌移出对战。

岛背后裔/ Isleback Spawn

{五}{蓝}{蓝}

生物~巨海兽

4/8

帷幕

只要任一牌库为二十张牌或更少，岛背后裔便得+4/+8。

\* 它不在乎是哪个牌库有二十张牌或更少，你也不用指明是哪个牌库。如果数个牌库都有二十张牌或更少，岛背后裔依旧只会得到一次加成。

英刹园鱼叉手/ Kinscaer Harpoonist

{三}{蓝}

生物~洁英/士兵

2/2

飞行

每当英刹园鱼叉手攻击时，你可以让目标生物失去飞行异能直到回合结束。

\* 你可以选择不具飞行异能的生物为目标。

-----

巧锯聚群/ Knacksaw Clique

{三}{蓝}

生物~仙灵/浪客

1/4

飞行

{二}, {重置}: 目标对手将其牌库顶牌移出对战。直到回合结束, 你可以使用该牌。({重置}是重置符号。)

\* 使用移出之牌时, 仍需遵循使用该类别牌的一般时机与优先权, 以及其他适用的限制(例如「只能在战斗中使用[此牌]」)。举例来说, 你不能在对手的回合中使用并非瞬间或不具闪现异能的牌。类似状况: 如果移出的是地牌, 则除非你该回合尚未从手上使用过地牌, 才能使用它。若它不是地牌, 你就必须支付其法术力费用。唯一不同之处, 在于你是从移出对战区域来使用它。

\* 如果你这回合并未使用该牌, 则它会持续被移出对战, 但你已无法使用它。

-----

弄蛭人/ Leech Bonder

{二}{蓝}

生物~人鱼/士兵

3/3

弄蛭人进场时上面有两个-1/-1指示物。

{蓝}, {重置}: 将一个指示物从目标生物移到另一个目标生物上。({重置}是重置符号。)

\* 弄蛭人的起动式异能可以移动任何种类的指示物, 而不只是-1/-1指示物。它能以任意两个生物为目标, 不论上面有没有指示物都无所谓。

\* 此效应可能会让生物上面摆着没有用的指示物。举例来说, 就算从具有累积维持的生物上面将一个岁月指示物移到不具累积维持的生物上, 这指示物也不会对后者产生效果。

\* 如果任一个目标生物成为不合法的目标(由于已离场或是其他原因), 指示物就不会移动。如果两个目标都不再合法, 则此异能会被反击。

-----

彩迹美洛/ Prismwake Merrow

{二}{蓝}

生物~人鱼/法术师

2/1

闪现

当彩迹美洛进场时, 目标永久物的颜色成为由你选择的颜色或颜色组合直到回合结束。

\* 你可以选择单一颜色, 或是许多颜色的组合。你不能选择无色。

\* 此异能无法让神器不再是神器。它会是个有颜色的神器。

-----

铺卡的作弄/ Puca's Mischief

{三}{蓝}

结界

在你的维持开始时, 你可以选择目标由你操控的非地永久物, 与目标由对手操控、且总法术力费用

等于或小于前者的非地永久物，并交换它们的操控权。

\* 你成对地选择这两个目标，且必须满足所有目标条件。也就是，举例来说，如果你操控了某个非地永久物，且其总法术力费用比起对手任一个非地永久物都要少，则你就不能选择这个永久物为目标。（就算你选了它，也无法选出第二个目标。）

\* 如果当此异能结算时，你有办法选出两个合法目标，则即使你不打算交换任何永久物，也必须如此作。如果你选不出来，就不用选择任何目标。

\* 如果在此异能结算前，任一个目标已不合法（因为已离场或是其他原因），就不会交换操控权。如果两个目标都不再合法，则此异能会被反击。

-----

封存/ Put Away

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。你可以将至多一张目标牌从你坟墓场洗入你的牌库。

\* 如果你选择了坟墓场的一张牌为目标，封存就会有二个目标。如果任一个目标成为不合法，则封存会继续结算，并影响其另一个目标。

\* 如果该目标咒语不能被反击，则该咒语会留在堆叠中。封存会继续结算。如果你先前选择了坟墓场的一张牌为目标，就可以将它洗入你的牌库。

\* 你使用封存时，便必须选择所有目标。你不能用它来反击自己的咒语、然后将这张被反击的牌洗回你的牌库；因为当你选择目标时，此咒语并不在你的坟墓场中。

-----

河流凯尔比/ River Kelpie

{三}{蓝}{蓝}

生物~野兽

3/3

每当河流凯尔比或另一个永久物从坟墓场放置进场时，抓一张牌。

每当有咒语从坟墓场使用时，抓一张牌。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 河流凯尔比并不会提供让你能从坟墓场使用咒语的异能。其第二个异能只是会因此法使用的咒语而触发（举例来说，因为藉由记忆劫夺）。

\* 如果河流凯尔比与另一个永久物同时从坟墓场放置进场，则河流凯尔比的第一个异能会触发两次。（它会看到另外一个永久物进场。）

\* 如果你从坟墓场使用另一个神器，生物，结界，或旅法师咒语，则只会触发第二个异能。那是因为该牌是放入了堆叠，而非直接放置进场。

\* 如果你从你的坟墓场来使用河流凯尔比本身（例如藉由约格莫夫的意志），则两个异能都不会触发。第一个异能并不会触发，因为河流凯尔比是放入了堆叠，而非放置进场；第二个异能也不会触发，因为它于河流凯尔比在场上时才会生效。

\* 如果你从坟墓场使用地牌（例如藉由世间锤炼），则只会触发第一个异能。此乃因为这个地（并不是咒语）是从坟墓场直接放置进场。

-----

沉落感/ Sinking Feeling

{二}{蓝}

结界～灵气

生物结界

受此结界的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

受此结界的生物具有「{-}」，在此生物上放置一个-1/-1指示物：重置此生物。」

\* 沉落感会赋予受此结界的生物此项重置异能。只有该生物的操控者才能使用该异能，而非沉落感的操控者。

-----

心念映象/ Thought Reflection

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

若你将抓一张牌，则改为抓两张牌。

\* 心念映象本身不会让你抓牌。它只是会使得抓牌效应让你抓更多牌。它也会使得你抓牌步骤的抓牌动作让你抓两张牌。

\* 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则心念映象的效应会让你抓该数量两倍的牌。举例来说，如果你使用专注（抓三张牌），则你会抓六张牌。

\* 数个心念映象的效应可以累加。举例来说，如果你场上有三个心念映象，则共会抓原本数量八倍的牌。

\* 如果两个或更多替代性效应将对某个抓牌事件生效，则由将要抓牌的牌手选择它们生效的顺序。

-----

黑色

绿蝇侵扰/ Blowfly Infestation

{二}{黑}

结界

每当一个生物从场上置入坟墓场时，若其上有-1/-1指示物，则在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

\* 当绿蝇侵扰的异能结算时，只会在该目标生物上放置一个-1/-1指示物。而进入坟墓场的该生物上面原本有多少个-1/-1指示物都不重要，只要上面有至少一个即可。

\* 此异能为强制性。如果此异能触发时，你是唯一操控了生物的牌手，就必须选自己的某个生物为目标。

-----

卑劣雾烬身/ Cinderhaze Wretch

{四}{黑}

生物～元素／祭师

3/2

{横置}：目标牌手弃一张牌。你只可以于自己的回合中使用此异能。

在卑劣雾烬身上放置一个-1/-1指示物：重置卑劣雾烬身。

\* 「在卑劣雾烬身上放置一个-1/-1指示物」是个费用。也就是说，你在使用此异能时就会发生这件事，而不是等结算时才发生。如果支付此费用会使得该生物的防御力成为0或更少，则在你能够将它重置、或是你能够再度支付此费用之前，它就已经置入你的坟墓场。

-----

### 薄暮促狭鬼/ Dusk Urchins

{二}{黑}

生物～奥夫

4/3

每当薄暮促狭鬼攻击或阻挡时，于其上放置一个-1/-1指示物。

当薄暮促狭鬼从场上置入坟墓场时，其上每有一个-1/-1指示物，便抓一张牌。

\* 此-1/-1指示物会在宣告攻击者或宣告阻挡者步骤中放到薄暮促狭鬼上面（依实际状况而定），所以它造成战斗伤害时会比原先的样子要小。（请注意，这与\_暗影荒原\_的柳条战草人之运作情况并不相同。）

\* 如果薄暮促狭鬼进行阻挡时只有1点防御力，则所得到的-1/-1指示物会使它必须置入坟墓场。不过，被它阻挡的生物依旧是被阻挡了。

-----

### 渡亡仙灵/ Faerie Macabre

{一}{黑}{黑}

生物～仙灵／浪客

2/2

飞行

弃掉渡亡仙灵：将至多两张目标牌从任何坟墓场中移出对战。

\* 渡亡仙灵的第二个异能只当它在你手上时才能使用。你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此异能。

\* 指定为目标的牌可以在同一个坟墓场，也可以在不同坟墓场。

-----

### 惧侯头盔/ Helm of the Ghastlord

{三}{蓝/黑}

结界～灵气

生物结界

只要受此结界的生物是蓝色，它便得+1/+1且具有「每当此生物向对手造成伤害时，抓一张牌。」

只要受此结界的生物是黑色，它便得+1/+1且具有「每当此生物向对手造成伤害时，该牌手弃一张牌。」

\* 关于惧侯头盔会让受此结界的生物具有两个触发式异能，唯一要检查该生物是什么颜色的时机，就是当伤害实际造成时。如果该生物当时是蓝色或黑色，便会触发所对应的异能。就算该生物稍后改变颜色或失去了该结界，异能依旧会结算。

\* 这两个异能会在受此结界的生物向其操控者的对手造成伤害时触发，而不是当它向头盔之操控者的对手造成伤害时触发。它们会因任何伤害而触发，不限于战斗伤害。

-----

### 洼生犬魔/ Hollowborn Barghest

{五}{黑}{黑}

生物～恶魔／猎犬

7/6

在你的维持开始时，若你没有手牌，则每位对手各失去2点生命。

在每位对手的维持开始时，若该牌手没有手牌，则该牌手失去2点生命。

\* 第一个异能会在触发时与结算时检查你是否没有手牌。如果你在维持开始时有任一张手牌，它便完全不会触发。如果此异能结算时你有任一张手牌，它便不会生效。

\* 第二个异能作用的方式相同，只不过它检查的是对手，而不是你。

-----  
寂空贤者/ Hollowsage

{三}{黑}

生物~人鱼/法术师

2/2

每当寂空贤者成为未横置时，你可以令目标牌手弃一张牌。

\* 如果寂空贤者在你的重置步骤成为未横置，则会触发此异能。不过，由于牌手在重置步骤中都不会获得优先权，它将等到你的维持开始时才会放入堆叠。在那时，你所有在「维持开始时」触发的异能也都会触发。你可以自行安排它们与寂空贤者的触发式异能进入堆叠的顺序。

-----  
加速枯萎/ Incremental Blight

{三}{黑}{黑}

法术

在目标生物上放置一个-1/-1指示物，另一个目标生物上放置两个-1/-1指示物，并在第三个目标生物上放置三个-1/-1指示物。

\* 你必须指定三个不同生物为目标。如果做不到，你就不能使用加速枯萎。

-----  
病媒疫疾/ Plague of Vermin

{六}{黑}

法术

由你开始，每位牌手可以支付任意数量的生命值。重复此流程，直到没有人支付生命为止。对每位牌手而言，他每以此法支付1点生命，就将一个1/1黑色老鼠衍生物放置进场。

\* 若有N位牌手参与游戏，则在所有N位牌手都依序（由你开始）决定不支付生命之后，此流程便结束。它不会在首度有牌手不支付生命时便结束。如果某牌手决定不支付生命，而此流程继续进行，则当流程下一次轮到该牌手时，他可以决定要支付生命。

\* 牌手所支付的生命数量必须等于或小于该牌手的总生命；你不能支付超过你目前拥有的生命数量。

\* 如果某牌手选择支付生命，则它的总生命立刻减少。当此流程下一次轮到该牌手时，这会影响到他可以支付的生命数量上限。举例来说，如果某牌手在此流程中选择支付了三次生命，这会算作三次个别的失去生命，而不是当成一次。

\* 此流程结束后，会计算每位牌手以此法所支付的生命总数量分别为多少。每位牌手分别得到该数量的衍生物。所有衍生物都会同时进场。

\* 在双头巨人赛制中，每个队伍的每位牌手会分别得到机会来支付生命。该队伍的总生命每次都会因此变动。

-----  
折磨/ Torture

{黑}

结界~灵气



## 生物结界

{一}{黑}: 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，是独立于折磨的存在。如果折磨离场或移到另一个生物上，该指示物仍会留在原处。

-----

## 伤痛映象/ Wound Reflection

{五}{黑}

### 结界

在每个回合结束时，每位对手各失去若干生命，其数量等同于他在本回合所失去的生命数量。（伤害会导致失去生命。）

\* 当伤痛映象的异能结算时，它会检查每位对手在本回合过程中所失去的生命数量，然后会使得该对手失去该数量的生命。而该对手是如何失去生命，或者这是由谁造成，则都不重要。就算某些或所有失去生命的事件发生时，伤痛映象还不在场上，也并不重要。

\* 伤痛映象的异能只检查是否失去了生命。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说，如果某对手该回合失去了4点生命，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~但伤痛映象的异能依旧会使该牌手失去4点生命。

\* 伤痛映象的异能会在每个回合结束时触发。这不一定要是你的回合，也不一定要是失去生命之对手回合。

\* 如果伤痛映象的异能结算，然后某对手在该回合稍后的时段中失去生命，则所失去的生命不会算进伤痛映象之中。

\* 数个伤痛映象的效应可以累加。它们会同时触发。其中一个会先结算。当第二个结算时，它看到的失去生命数量会与第一个伤痛映象看到的相同，并且也会看到第一个伤痛映象所导致的失去生命数量。举例来说，如果某对手在该回合失去了3点生命，第一个伤痛映象会使得该对手再失去3点生命，然后第二个伤痛映象会使该对手失去6点生命。

-----

## 红色

### 喀干伟火葬师/ Cragganwick Cremator

{二}{红}{红}

生物~巨人/祭师

5/4

当喀干伟火葬师进场时，随机弃一张牌。如果你以此法弃掉一张生物牌，则喀干伟火葬师对目标牌手造成伤害，其数量等同于该牌的力量。

\* 当此异能触发时，由你选择该目标对手。你要等到此异能结算时，才会知道是哪张牌被弃掉。

\* 喀干伟火葬师会依照被弃掉的生物在坟墓场中的力量值来造成伤害。（对于玛洛或塔莫耶夫这种力量值不固定的生物来说，这点很重要。）

\* 当喀干伟火葬师的异能结算时，如果你没有手牌，则你不需要弃牌。

-----

### 精研元素/ Elemental Mastery

{三}{红}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有「{横置}：将X个1/1红色，具敏捷异能的元素衍生物放置进场，X为此生物的力量。在回合结束时将它们移出对战。」

\* 此异能结算时，才会检查受此结界的生物之力量。如果当时受此结界的生物已离场，则会使用其已知的最后资讯。

\* 这些衍生物在回合结束时会被移出对战，就算精研元素或受此结界的生物在那之前便已离场也是一样。

\* 如果在目前回合的回合结束步骤开始后才使用此异能，则要等到下一个回合的回合结束步骤开始时，才会将这些衍生物移出对战。

-----

烬风/ Ember Gale

{三}{红}

法术

由目标牌手操控的生物本回合不能进行阻挡。烬风对由该牌手操控的每个白色和/或蓝色生物各造成1点伤害。

\* 烬风结算时，只会对由该目标牌手操控的白色和/或蓝色生物造成伤害。不过，它会使得由该牌手所操控的所有生物都无法进行阻挡，就算是在这之后才进场的生物也是一样。

-----

定劫蛮汉/ Inescapable Brute

{五}{红}

生物~巨人/战士

3/3

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

若能阻挡定劫蛮汉，则必须阻挡之。

\* 如果定劫蛮汉进行攻击，只要防御牌手操控了能够阻挡定劫蛮汉的生物，则他在宣告阻挡者步骤时，便必须指定至少一个阻挡者来阻挡它。

-----

岩石夹击/ Jaws of Stone

{五}{红}

法术

岩石夹击对任意数量的目标生物和/或牌手造成共X点伤害，你可以任意分配；X为你使用岩石夹击时所操控之山脉的数量。

\* 你使用岩石夹击时，伤害的数量便已锁定。它不会因为由你操控的山脉数量变动而随之改变。

\* 如果你使用岩石夹击时并未操控山脉，则目标的数量只会是零。

\* 如果你使用岩石夹击时操控了山脉，则目标的数量至少是一，最多是X。你在使用岩石夹击时便要替每个目标各自分配伤害。每个目标必须至少分配1点伤害。

-----

丘脊巨龙/ Knollspine Dragon

{五}{红}{红}

生物~龙

7/5

飞行

当丘脊巨龙进场时，你可以弃掉你的手牌并抓若干牌，其数量等同于目标对手本回合受过的伤害数量。

\* 当此异能触发时，你便选择以哪位对手为目标。直到此异能结算时，你才需要决定是否要弃牌与抓牌。

\* 此异能会计算本回合之中，所有来源向该目标对手所造成的伤害总数量（包括战斗伤害与非战斗伤害）。被防止或替代的伤害不会算进去。已经结算但并未使得生命减少的伤害（例如由于崇拜）会算进去。

\* 丘脊巨龙的异能只会检查是否造成过伤害。它不在乎该牌手的总生命是否因其他理由而变动过（例如该牌手曾支付或是得到生命）。举例来说，如果某对手该回合受过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~但丘脊巨龙的异能将让你弃掉你的手牌并抓四张牌。

-----

### 穿刺击/ Puncture Bolt

{一}{红}

瞬间

穿刺击对目标生物造成1点伤害。在该生物上放置一个-1/-1指示物。

\* 即使穿刺击所造成的1点伤害便足以消灭该生物，它依旧会完全结算（并在该生物上放置一个-1/-1指示物）。举例来说，如果某个具有留存异能的3/3生物已经受到了2点伤害，则这点就很重要。

\* 如果你选择的目标生物之防御力为2，则穿刺击先对他造成1点伤害，然后在上面放置一个-1/-1指示物；此指示物会让该生物的防御力变成1。该生物会由于受到致命伤害而被消灭。重生救得了它。

\* 如果你选择的目标生物之防御力为1，则穿刺击先对他造成1点伤害，然后在上面放置一个-1/-1指示物；此指示物会让该生物的防御力变成0。该生物会由于防御力为0而被置入拥有者的坟墓场。重生救不了它。

-----

### 愤怒映象/ Rage Reflection

{四}{红}{红}

结界

由你操控的生物具有连击异能。

\* 如果某生物在「先攻」战斗伤害步骤中已分配了伤害，然后马上失去连击异能（举例来说，因为愤怒映象离场），则此生物在「一般」战斗伤害步骤中并不会分配伤害。

-----

### 猛力挥击/ Wild Swing

{三}{红}

法术

选择三个目标非结界的永久物。随机消灭其中一个。

\* 你于使用猛力挥击时选择三个永久物。直到猛力挥击结算时，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，则你在剩下的两个之间随机选择一个。如果这些永久物其中的两个在那时已是不合法目标，则你不用随机选择~剩下的那个永久物会被消灭。

\* 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。

\* 于猛力挥击结算时，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，则你必须在猛力挥击结算前就如此作（并且在你知道哪个永久物被随机选中之前）。

-----

绿色

虔诚德鲁伊/ Devoted Druid

{一}{绿}

生物~地精/德鲁伊

0/2

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

在虔诚德鲁伊上放置一个-1/-1指示物: 重置虔诚德鲁伊。

\* 「在虔诚德鲁伊上放置一个-1/-1指示物」是个费用。也就是说，你在使用此异能时就会发生这件事，而不是等结算时才发生。如果支付此费用会使得该生物的防御力成为0或更少，则在你能够将它重置、或是你能够再度支付此费用之前，它就已经置入你的坟墓场。

-----

茁壮防卫/ Flourishing Defenses

{四}{绿}

结界

每当在任一生物上放置一个-1/-1指示物时，你可以将一个1/1绿色的地精/战士衍生物放置进场。

\* 当-1/-1指示物放在场上的生物时，以及某生物进场时带着-1/-1指示物时，都会触发此异能。这包括了生物由于留存异能而回到场上时。

\* 此异能会因为每个-1/-1指示物而触发一次。举例来说，如果弄蛭人（进场时上面会有两个-1/-1指示物的生物）进场，茁壮防卫会触发两次。

-----

魔力映象/ Mana Reflection

{四}{绿}{绿}

结界

如果你横置任一永久物来产生法术力，则改为它产生两倍的该类法术力。

\* 除非你使用某永久物上面包含了{横置}费用的起动式异能，并且所产生的效应中包含了产生法术力，才算是「横置任一永久物来产生法术力」。

\* 魔力映象会影响你所有横置来产生法术力的永久物，而不只是横置来产生法术力的地。

\* 魔力映象本身不会产生法术力。它只是使得你横置来产生法术力的永久物会产生更多法术力。

（这与春之鼓动、力量护手这些看来很类似的牌并不同。）如果该永久物会对自己所产生的法术力有任何限制或附加条件（例如元祖柱或山贼王大厅之类），则也会影响到以此法所产生的法术力。

\* 魔力映象不会使得你横置来产生法术力的永久物多产生一点法术力~它是让此永久物产生数量加倍、类别相同的法术力。举例来说，如果你横置神秘门户来产生{白}{蓝}，则它会改为产生{白}{白}{蓝}{蓝}。

\* 数个魔力映象的效应可以累加。举例来说，如果场上有三个魔力映象，则你会得到原本数量之八倍、类别分别相同的法术力。

\* 如果你场上有魔力映象，并且横置了一个永久物来产生法术力，但另一个替代性效应将会改变所产生的法术力之类别和/或数量（例如污化这张牌注记着：「如果横置某个地以产生法术力，则它

改为产生{黑}，而不是产生原来的法术力类别与数量」），则由你决定这些效应生效的顺序。在上述的例子中，若先让魔力映象生效后才让污化生效，则结果会是产生{黑}；而若先让污化生效后才让魔力映象生效，则结果会是产生{黑}{黑}。

-----

苔桥巨魔/ Mossbridge Troll

{五}{绿}{绿}

生物~巨魔

5/5

如果苔桥巨魔将被消灭，则重生之。

横置任意数量由你操控、不包括苔桥巨魔、且力量总和为10或更多的未横置生物：苔桥巨魔得+20/+20直到回合结束。

\* 基本上，第一个异能就是说苔桥巨魔上面随时都有重生盾。就算用过了，也依然会有重生盾。

\* 只会在你支付此异能费用时，才检查你所横置的生物之力量总和。而此异能结算时，这些生物的力量是否减少，或是其中有没有哪些已经离场，则都不重要。请注意，你可以横置某个苔桥巨魔来帮助支付另一个苔桥巨魔的异能费用。

-----

刚德现身/ Presence of Gond

{二}{绿}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有「{横置}：将一个1/1绿色的地精/战士衍生物放置进场。」

\* 是由该生物的操控者来使用此异能（而不是刚德现身的操控者），所以也是由此牌手得到衍生物。

-----

五彩预兆/ Prismatic Omen

{一}{绿}

结界

由你操控的地均额外具有所有基本地类别。

\* 由你操控的每个地都会具有以下的地类别：平原，海岛，沼泽，山脉，树林。它们也会具有每个基本地类别所固有的法术力异能（举例来说，树林可以横置来产生{绿}）。它们依旧保有其他的副类别与异能。

\* 让地获得额外的基本地类别，并不会改变其名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

-----

盘蛇灵/ Spawnwrithe

{二}{绿}

生物~元素

2/2

践踏

每当盘蛇灵对任一牌手造成战斗伤害时，将一个衍生物放置进场，此衍生物为盘蛇灵之复制。

\* 产生此衍生物时，它会检查所复制的盘蛇灵上印制的各项值~或者，如果触发此异能的盘蛇灵本身就是个衍生物，它会检查将它放置进场的效应原本所注明的特征~，以及所有已经对它生效的复

制效应。它不会复制盘蛇灵上的指示物，也不会复制其他已改变了盘蛇灵的力量、防御力、类别、颜色等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个盘蛇灵。但如果任何复制效应已影响了盘蛇灵，就必须将他们列入考虑。举例来说：

\* 如果盘蛇灵的异能触发，然后在此异能结算前，盘蛇灵已成为另一个生物的复制（例如纺镜咒），则该衍生物会复制盘蛇灵目前所复制的东西。在回合结束时，盘蛇灵会变回原本的样子，但该衍生物则不会。

\* 如果类似纺镜咒的效应使得某个其他生物成为盘蛇灵的复制，然后该生物对牌手造成战斗伤害，则放置进场的衍生物就只会是盘蛇灵的复制。

\* 由墓地铺卡产生、且复制了盘蛇灵的衍生物，会是个具有墓地铺卡异能的盘蛇灵。

-----  
巍然屹立/ Tower Above

{二/绿}{二/绿}{二/绿}

法术

（能用任意两点法术力或是{绿}来支付{二/绿}。此牌的总法术力费用为6。）

直到回合结束，目标生物得+4/+4且获得践踏与干枯异能，以及「当此生物攻击时，目标生物本回合若能阻挡它，则须阻挡之。」（它会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

\* 当受到巍然屹立影响的生物攻击时，你可以选择场上任一个生物当成其触发式异能的目標。不过，如果你选择为目标的生物无法阻挡受到巍然屹立影响的生物（举例来说，因为攻击生物会飞而另一个不会，或因为两个生物由同一位牌手操控），此触发式异能便失效。在此状况下，你所选择的目標生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

-----  
凋鳞亚龙/ Witherscale Wurm

{四}{绿}{绿}

生物~亚龙

9/9

每当凋鳞亚龙阻挡生物或被生物阻挡时，该生物获得干枯异能直到回合结束。（它会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

每当凋鳞亚龙向对手造成伤害时，移去其上所有的-1/-1指示物。

\* 凋鳞亚龙的第二个异能会在它向对手造成伤害时触发，而不只是由于战斗伤害。

\* 凋鳞亚龙的第一个异能并非让凋鳞亚龙获得干枯。

-----  
多色

墓地铺卡/ Cemetery Puca

{一}{蓝/黑}{蓝/黑}

生物~变形兽

1/2

每当一个生物从场上置入坟墓场时，你可以支付{一}。如果你如此作，则墓地铺卡成为该生物的复制，并获得此异能。

\* 此效应并未注明持续时限。如果你使用此异能，则墓地铺卡会持续是该生物的复制品，直到它离场或是你再度使用此异能为止。若它之后变成另一个生物牌的复制，则新复制来的东西会盖掉旧的。

\* 墓地铺卡会复制该生物上所印制的各项值，再加上所有已经对它生效的复制效应。它不会复制其他已改变该生物的力量、防御力、类别、颜色等等的效应。它也不会复制该生物上面的指示物（只会保留自己上面原有的指示物）。

\* 如果墓地铺卡成为某个衍生物的复制品，它会复制将该衍生物放置进场的效应原本所注明的特征。它并不会成为衍生物。

\* 墓地铺卡的异能并不需目标。它可以复制具有帷幕或保护异能的生物。

\* 如果数个生物同时分别置入其拥有者的坟墓场，则墓地铺卡的异能会因每个这种生物而触发一次。由你来决定这些异能结算的顺序。可能会发生的状况是支付{一}，让墓地铺卡成为某个东西的复制，使用该生物的起动式异能，然后再支付{一}，依此类推。它最终会变成最后一个为其支付费用的生物牌之复制品。

-----

烙记烬身/ Cultbrand Cinder

{四}{黑/红}

生物~元素/祭师

3/3

当烙记烬身进场时，在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

\* 如果你场上除了烙记烬身没有其他生物，则它必须以自己为目标。

-----

晨华灌输/ Dawnglow Infusion

{X}{绿/白}

法术

如果使用晨华灌输时支付了{绿}，则你获得X点生命；如果使用它时支付了{白}，则你获得X点生命。（如果支付了{绿}{白}，则两者都作。）

\* 如果你使用晨华灌输时支付了{绿}与{白}，则你会获得（X+X）点生命。将因你获得生命而触发的异能，只会因此触发一次。

\* 你是否决定要支付{绿}与{白}来使用晨华灌输，并不会影响到X的数值。举例来说，你决定X为4，并且要用{绿}来支付{绿/白}这部分。如果你实际支付的费用为{白}{白}{红}{红}{绿}，则X依旧是4，并且你已支付了{绿}与{白}。你总共会获得8点生命。

-----

复仇半神/ Demigod of Revenge

{黑/红}{黑/红}{黑/红}{黑/红}{黑/红}

生物~精怪/圣者

5/4

飞行，敏捷

当你使用复仇半神时，将你坟墓场中所有名称为复仇半神的牌返回场上。

\* 当你将复仇半神当成咒语来使用时，才会触发此异能。如果复仇半神是直接被放置进场，则不会触发。

\* 此触发式异能进入堆叠时，会放在这个复仇半神咒语的上面。当这个复仇半神咒语结算时，所有原本在你坟墓场中的半神都已经在场上了。

\* 如果在此触发式异能结算前，复仇半神已经被反击，则此异能依旧会结算。事实上，此异能会将这张复仇半神与其他的一起从你坟墓场放置进场。

-----

### 苦难神明/ Deus of Calamity

{红/绿}{红/绿}{红/绿}{红/绿}{红/绿}

生物~精怪/圣者

6/6

践踏

每当苦难神明向对手造成6点或更多伤害时，消灭目标由该牌手操控的地。

\* 当苦难神明一次向对手造成6点或更多伤害时，才会触发此异能。它不会追踪数次伤害所累积的总数量。

\* 此异能会因为任何苦难神明所造成的6点或更多伤害而触发，而不只是战斗伤害。

-----

### 炎骏喧闹/ Din of the Fireherd

{五}{黑/红}{黑/红}{黑/红}

法术

将一个5/5，黑红双色的元素衍生物放置进场。你每操控一个黑色生物，目标对手便牺牲一个生物，然后你每操控一个红色生物，该对手便牺牲一个地。

\* 此咒语的各部份会依序发生。在决定由你操控的黑色生物与红色生物之数量时，请记住你刚刚才将一个红黑双色的生物放进场。

\* 如果该目标对手成为不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会得到衍生物。

-----

### 迷醉傍晚/ Enchanted Evening

{三}{白/蓝}{白/蓝}

结界

所有永久物额外具有结界此类别。

\* 它对这些永久物造成的唯一影响，就是让它们能够与影响结界的东西产生互动。

-----

### 无穷折磨/ Everlasting Torment

{二}{黑/红}

结界

牌手不能获得生命。

伤害不能被防止。

造成所有伤害时，其来源都视同具有干枯异能。（具有干枯异能的来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

\* 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。

\* 如果某效应会将你的总生命设定在某个数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应在正常状况下会让你获得其间差异之数量的生命。而无穷折磨在场时，该效应的这个部分便不会生效。

（如果该数值比你目前的总生命要低，则该效应会如常生效。）



\* 「伤害不能被防止」这段叙述会盖过所有形式的伤害防止，包括了保护异能。依旧可以使用防止伤害的咒语与异能，但它们不会生效。

\* 替代或转移伤害的咒语与异能并不会受无穷折磨之第二个异能所影响。它们会如常生效。

\* 最后一个异能会影响所有伤害，不论此伤害是由生物或是其他永久物、咒语，或是不在场上的牌所造成都是一样。干枯在何处都会生效。

-----  
交换命运/ Fate Transfer

{一}{蓝/黑}

瞬间

将目标生物上的所有指示物移到另一个目标生物上。

\* 交换命运可以移动任何种类的指示物，而不只是-1/-1指示物。

\* 此效应可能会让生物上面摆着没有用的指示物。举例来说，就算从具有累积维持的生物上面将一个岁月指示物移到不具累积维持的生物上，这指示物也不会对后者产生效果。

\* 如果在交换命运结算前，任一个目标已不合法（因为已离场或是其他原因），则指示物不会移动。如果两个目标都不合法，则交换命运会被反击。

-----  
寻找化石/ Fossil Find

{红/绿}

法术

随机将一张牌从你的坟墓场移回你手上，然后你以任意顺序来排列你的坟墓场。

\* 从坟墓场随机选一张牌的最简单方法，就是将坟墓场的牌都翻成背面来洗牌，然后选一张。你通常来说不能重新排列自己的坟墓场，但既然这张牌让你可以这么作，就可因应随机选择的要求来把牌混在一起。

\* 如果你的坟墓场有数张名称相同的牌，并且其中一张正被另一个还在堆叠中的咒语当成目标，或是正被结附（例如由于织咒螺旋柱），则你必须设法区别它们，好分得出来哪一张已被随机选中。在这情况下，比较好的随机选择方式是藉由骰子，或者暂时用一张代牌来代表该目标牌。

\* 除了要移回你手上的那张牌，将坟墓场重新排列并不会影响目前以坟墓场某张牌为目标的东西，或是正结附于坟墓场某张牌的东西。在你的坟墓场重新排列后，这些东西都能够找出它正当成目标或正结附的牌。

\* 所有牌手都可以看到你随机选出的牌。

-----  
毁裂狂风/ Fracturing Gust

{二}{绿/白}{绿/白}{绿/白}

瞬间

消灭所有神器与结界。每以此法消灭一个永久物，你便获得2点生命。

\* 如果某神器或结界由于重生或不会毁坏而留在场上，则你不会因为它而获得生命。

-----  
幻法旋舞师/ Glamer Spinners

{四}{白/蓝}

生物～仙灵／法术师

2/4

## 闪现

### 飞行

当幻法旋舞师进场时，将结附在目标永久物上的所有灵气结附到另一个永久物上，且两个永久物的操控者须相同。

\* 当幻法旋舞师进场时，你只会选择一个永久物为目标：将会失去所有灵气的那一个。要到此异能结算时，你才选择是哪个永久物将得到这些灵气。

\* 你可以选择上面未结附任何灵气的永久物为目标。

\* 当此异能结算时，你选择要让哪个永久物得到这些灵气。它不能是原先的目标永久物；它的操控者必须与该目标永久物的操控者是同一个人；且它必须能够被目标永久物上结附的所有灵气所结附。如果你无法选出满足上述条件的永久物，这些灵气便不会移动。

-----

## 敬畏神性/ Godhead of Awe

{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}

生物~精怪/圣者

4/4

### 飞行

其他生物均为1/1。

\* 这不会让生物失去异能。

\* 如果有两个敬畏神性在场，它们会让彼此变成1/1。

\* 敬畏神性的异能会盖过大多数改变生物的力量与防御力之其他效应，以及将生物的力量与防御力设定为特定数值的其他效应。不过某些效应依旧会在某生物成为1/1之后才生效。这包括了：

--在敬畏神性进场后才发生、并且a)改变此生物之力量或防御力的效应（例如变巨术），或是b)将此生物的力量与防御力设定为特定数值的效应（例如木质化）。

--改变此生物的力量与防御力的指示物，例如+1/+1或-1/-1指示物；不论它们何时放到该生物上面都一样。

--改变此生物的力量与防御力的静止式异能（例如辉煌的赞美诗或亚维马雅咒术师），不论何者先发生都一样。

--将此生物的力量与防御力交换的效应，不论何者先发生都一样。

-----

## 传悲暴君/ Grief Tyrant

{五}{黑/红}

生物~惊惧兽

8/8

传悲暴君进场时上面有四个-1/-1指示物。

当传悲暴君从场上置入坟墓场时，其上每有一个-1/-1指示物，就在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

\* 此触发式异能为强制性。如果它触发时，你是唯一操控了生物的牌手，就必须选自己的某个生物为目标。

-----

## 随兴掠夺/ Impromptu Raid

{三}{红/绿}

## 结界

{二}{红/绿}: 展示你的牌库顶牌。若该牌不是生物牌, 则将它置入你的坟墓场。若是生物牌, 则将该牌放置进场。该生物具有敏捷异能。在回合结束时将之牺牲。

\* 如果你将一个生物放置进场, 并且另一位牌手在回合结束前操控了它, 则你在回合结束时不能牺牲它。它会留在场上。它只要还在场上, 便具有敏捷异能。

\* 如果在目前回合的回合结束步骤开始后才使用此异能, 则要等到下一个回合的回合结束步骤开始时, 才必须牺牲该生物。

-----

## 墨湛法术师/ Inkfathom Witch

{一}{蓝/黑}

生物~人鱼/法术师

1/1

恐惧

{二}{蓝}{黑}: 每个未受阻挡的生物均成为4/1直到回合结束。

\* 进行攻击且没被阻挡的生物, 便是「未受阻挡的生物」。在宣告阻挡者步骤之前, 生物不会有所谓「已被阻挡」或是「未受阻挡」, 所以在那之前使用此异能 (或是在战斗结束后) 都不会生效。

\* 战斗阶段结束后, 生物就不再是「未受阻挡」的状态。不过直到回合结束, 它们依旧会是4/1。

\* 墨湛法术师不会使得生物失去异能。

\* 如果墨湛法术师进行攻击且未受阻挡, 它可以让自己变成4/1。

\* 墨湛法术师的异能会盖过大多数改变生物的力量与防御力之其他效应, 以及将生物的力量与防御力设定为特定数值的其他效应。不过某些效应依旧会在某生物成为4/1之后才生效。这包括了:

--在墨湛法术师的异能结算后才发生、并且a)改变此生物之力量或防御力的效应 (例如变巨术), 或是b)将此生物的力量与防御力设定为特定数值的效应 (例如木质化)。

--改变此生物的力量与防御力的指示物, 例如+1/+1或-1/-1指示物; 不论它们何时放到该生物上面都一样。

--改变此生物的力量与防御力的静止式异能 (例如辉煌的赞美诗或亚维马雅咒术师), 不论何者先发生都一样。

--将此生物的力量与防御力交换的效应, 不论何者先发生都一样。

-----

## 库拉斯骑士/ Kulrath Knight

{三}{黑/红}{黑/红}

生物~元素/骑士

3/3

飞行

干枯 (此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。)

由对手操控、且上面有指示物的生物不能进行攻击或阻挡。

\* 这会检查对手的生物上是否有指示物, 而不只检查-1/-1指示物。

-----

## 救急医士/ Medicine Runner

{一}{绿/白}

生物~地精/僧侣

2/1

当救急医士进场时，你可以从目标永久物上移去一个指示物。

\* 这可以影响任何种类的指示物，不只是-1/-1指示物而已。

\* 你可以选择上面没有指示物的永久物为目标。

-----

记忆劫夺/ Memory Plunder

{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}

瞬间

你可以使用在对手坟墓场中的目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

\* 如果你要使用该牌，则你可以在记忆劫夺结算时一并使用它。如果该牌是法术，则其原有的时机限制会被忽略。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中使用[此牌]」）。

\* 如果你无法使用被移出对牌的牌（例如该咒语没有合法目标），则记忆劫夺结算时什么都不会发生，且该牌会持续留在其拥有者的坟墓场。

\* 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。另一方面来说，如果该牌具有额外费用（例如协力），则你可以支付。

-----

人道杀害/ Mercy Killing

{二}{绿/白}

瞬间

目标生物的操控者将它牺牲，然后将X个1/1，绿白双色的地精/战士衍生物放置进场，X为该生物的力量。

\* 当你使用人道杀害时，由你选择将被牺牲的目标生物；然后当人道杀害结算时，由其操控者（不一定是你）将它牺牲。由于这是牺牲，所以重生与不会毁坏都救不了此生物。

-----

纺镜咒/ Mirrorweave

{二}{白/蓝}{白/蓝}

瞬间

所有其他生物成为目标非传奇生物的复制直到回合结束。

\* 所有其他的生物会复制该目标生物上所印制的各项值，再加上所有已经对它生效的复制效应。它们不会复制其他已改变该目标生物的力量、防御力、类别、颜色等等的效应。它们也不会复制该目标生物上面的指示物（只会保留自己上面原有的指示物）。

\* 如果该目标生物本身就复制了其他的生物，则所有其他的生物都会成为它目前所复制的东西，并且受该复制效应所影响。举例来说，如果你选择的目标是墓地铺卡，并且它目前是灰棕熊（没有异能的2/2生物）的复制品，则所有其他生物都会成为灰棕熊，并且具有墓地铺卡的异能。

\* 此效应可以使得所有其他的生物不再是生物。举例来说，如果你选择的目标是已经变成生物的易形地窖（是地，且具有可以让自己变成生物的起动物异能），则只会复制上面所印制的叙述~不会复制「变成生物」的效应。所有其他生物都会成为还没变成生物的易形地窖。

\* 已对那些其他的生物生效之非复制效应会继续生效。举例来说，如果其中一个先前因变巨术得+3/+3直到回合结束，然后纺镜咒使它变成灰棕熊的复制品，则它会成为5/5的灰棕熊。

\* 如果你选择的目标是衍生物，则所有其他生物都会复制将该衍生物放置进场的效应原本所注明的特征。这些生物不会变成衍生物。

\* 随着回合结束，其他的生物都会变回原本的样子。如果某生物在同一回合中受到两个纺镜咒的影响，它们的效应会同时消除。

-----

夺魂红帽客/ Murderous Redcap

{二}{黑/红}{黑/红}

生物~精灵/杀手

2/2

当夺魂红帽客进场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于其力量。

留存（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 此异能结算时，才会检查夺魂红帽客之力量。如果当时它已离场，则会使用其已知的最后资讯。

-----

仙儿女王欧娜/ Oona, Queen of the Fae

{三}{蓝/黑}{蓝/黑}{蓝/黑}

传奇生物~仙灵/法术师

5/5

飞行

{X}{蓝/黑}：选择一种颜色。目标对手将其牌库顶的X张牌移出对战。每以此法将一张该颜色的牌移出对战，便将一个1/1，蓝黑双色，且具飞行异能的仙灵/浪客衍生物放置进场。

\* 当你使用欧娜的异能时，由你选择该目标对手。此异能结算时，你才需要选择颜色。

\* 是由你得到衍生物，而不是对手。

-----

重织/ Reknit

{一}{绿/白}

瞬间

重生目标永久物。

\* 重织可以重生神器，生物，结界，地，以及旅法师。如果你重生了非生物的永久物，则本回合中，当此永久物下一次将要被消灭时，改为横置它。如果该永久物上有任何伤害（因为它在本回合中曾经是生物），则会移除该伤害。

\* 重生某旅法师，会使得它不会由于「消灭」的效应而被消灭（例如由于夺命王者）。不过，如果该旅法师是因为忠诚指示物数量为0而被置入坟墓场，重生便救不了它。

-----

逐退入侵者/ Repel Intruders

{三}{白/蓝}

瞬间

如果使用逐退入侵者时支付了{白}，则将两个1/1白色的洁英/士兵衍生物放置进场。如果使用逐退入侵者时支付了{蓝}，则反击至多一个目标生物咒语。（如果支付了{白}{蓝}，则两者都作。）

\* 你在决定是否要支付{蓝}来使用逐退入侵者之前，就要决定是否要以一个生物咒语为目标。你可以先选择目标生物咒语，然后决定不要支付{蓝}来使用逐退入侵者；若你如此作，则逐退入侵者就不会影响该生物咒语。类似情况：如果你并未选择目标生物咒语，但稍后支付了{蓝}来使用逐退入侵者，则逐退入侵者的该部份效应不会生效。

\* 如果你选择要指定一个生物咒语为目标，则逐退入侵者就有目标。如果在逐退入侵者结算前，该目标已不合法，则整个咒语都会被反击。你不会得到任何衍生物。

-----

漫步人罗欣/ Rosheen Meanderer

{三}{红/绿}

传奇生物~巨人/祭师

4/4

{横置}: 加{四}到你的法术力池中。此法术力只能用来支付包含{X}的费用。

\* 「包含{X}的费用」可以是某咒语的总费用、某个起动式异能的费用，某个延缓费用，或是你在某咒语或异能结算时被要求支付的费用（例如破碎野心）。咒语的总费用包括了其法术力费用（印制于牌的右上角）或是替代性费用（例如延缓），再加上任何额外费用（例如增幅）。基本上，如果这是你能用法术力支付的，就会是费用。如果该费用包含了{X}这个法术力符号，你就能以罗欣产生的法术力来支付该费用。

\* 你能以罗欣产生的法术力来支付包含了{X}之费用的任意部分。并不是只能用在{X}的部分中。

\* 你能以罗欣产生的法术力来支付包含了{X}之费用，就算你选择X为0，或是该牌指定只能用有色法术力来支付X，都没有影响。（当然，你必须以罗欣产生的法术力来支付该费用的其他部份。）

\* 你不需要把这四点法术力全部拿来支付同一个费用。

-----

疤鳞祭仪/ Scarscale Ritual

{一}{蓝/黑}

法术

在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物，以作为使用疤鳞祭仪的额外费用。

抓两张牌。

\* 如果你并未操控任何生物，便无法使用疤鳞祭仪。

-----

超灵之盾/ Shield of the Oversoul

{二}{绿/白}

结界~灵气

生物结界

只要受此结界的生物是绿色，它便得+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。如果其防御力降到0或更少，它仍会置入其拥有者的坟墓场。）

只要受此结界的生物是白色，它便得+1/+1且具有飞行异能。

\* 如果某效应将同时消灭超灵之盾与它所结附的绿色生物，则只有盾会被消灭。

\* 如果超灵之盾所结附的绿色生物受到致命伤害，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，超灵之盾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。

-----

怨毒预视/ Spiteful Visions

{二}{黑/红}{黑/红}

结界

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手抓一张牌。

每当任一牌手抓一张牌时，怨毒预视对该牌手造成1点伤害。

\* 怨毒预视的第二个异能会在任何牌手抓牌时触发，而不是只在某牌手因其第一个异能抓牌时触发。

。

-----

布莱雅各天鹅/ Swans of Bryn Argoll

{二}{白/蓝}{白/蓝}

生物~鸟/精怪

4/3

飞行

若任一来源将对布莱雅各天鹅造成伤害，则防止此伤害。该来源的操控者抓若干牌，其数量等同于以此法所防止的伤害。

\* 战斗伤害的来源是造成该伤害的生物。

\* 如果某咒语会造成伤害，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，焚迹注记着：「焚迹对目标生物或牌手造成3点伤害。」

\* 如果某异能会造成伤害，则该异能一定可以找得到此伤害的来源。该异能本身绝对不是其来源。不过，该异能的来源通常会在此伤害的来源。举例来说，丘脊祝愿的异能注记着：「丘脊祝愿对目标生物或牌手造成X点伤害。」

\* 如果该伤害的来源是永久物，则布莱雅各天鹅在防止该伤害时，就会检查谁是此永久物的操控者。如果当时该永久物已离场，则会使用其已知的最后资讯。如果该伤害的来源是咒语，就很容易找到其操控者。如果该伤害的来源是其他区域的牌（例如循环掉的晶掌放火鬼），则布莱雅各天鹅会检查其拥有者，而非其操控者。

\* 如果某个具有枯萎的生物将对布莱雅各天鹅造成伤害，则会如常处理该伤害。它会被防止，并且该生物的操控者会抓牌。布莱雅各天鹅不会因此得到任何-1/-1指示物。

-----

河流割喉人席格/ Sygg, River Cutthroat

{蓝/黑}{蓝/黑}

传奇生物~人鱼/浪客

1/3

在回合结束时，若某位对手在本回合中失去了3点或更多生命，你可以抓一张牌。（伤害会导致失去生命。）

\* 于回合结束步骤开始时，席格的异能会检查你目前的对手（或者某位曾是你对手、且已离开本盘游戏的牌手）是否在此回合中已失去了3点或更多生命。若符合此条件，则异能就会触发。若不符，则不会触发。

\* 只要总共失去了3点或更多生命，那么该对手是如何失去生命，或者这是由谁造成，则都不重要。

\* 席格的异能只检查是否失去了生命。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说，如果某对手该回合失去了4点生命，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~但席格的异能依旧会触发。

\* 当此异能触发时，你不用指明哪位对手。如果数名对手在该回合中都失去了3点或更多生命，该异能还是只会触发一次。

\* 就算某些或所有失去生命的事件发生时，席格还不在场上，席格的异能依旧会触发。

\* 席格的异能在每回合结束时都会检查是否可以触发。这不一定要是你的回合，也不一定要是失去生命之对手的回合。

-----

### 灵魂奔流/ Torrent of Souls

{四}{黑/红}

#### 法术

如果使用灵魂奔流时支付了{黑}，则将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回场上。如果使用灵魂奔流时支付了{红}，则直到回合结束，由目标牌手操控的生物得+2/+0且获得敏捷异能。（如果支付了{黑}{红}，则两者都作。）

\* 此咒语的效应会依序发生。如果你支付了{黑}与{红}来使用灵魂奔流，则你会先将一张生物牌从你的坟墓场移回场上，然后直到回合结束，由你操控的生物~包括你刚才移回场上的那个~得+2/+0且获得敏捷异能。

-----

### 叛徒之吼/ Traitor's Roar

{四}{黑/红}

#### 法术

横置目标未横置的生物。它对其操控者造成等同于其力量的伤害。

协力（于你使用此咒语时，你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物。当你如此作，则复制此咒语，且你可以为该复制品选择新的目标。）

\* 如果你以协力来复制叛徒之吼，但并未另选目标，则该复制品将会如常结算，但原版咒语则会在结算时被反击。这是因为复制品将先一步结算，并且于结算时一并横置该目标生物。然后，当原版的叛徒之吼试图结算时，其目标已不合法（因为它必须指定未横置的生物为目标）。

-----

### 裂谷师/ Valleymaker

{五}{红/绿}

生物~巨人/祭师

5/5

{横置}，牺牲一个山脉：裂谷师对目标生物造成3点伤害。

{横置}，牺牲一个树林：选择一位牌手。该牌手加{绿}{绿}{绿}到他的法术力池中。

\* 第二个异能为法术力异能。它不会以牌手为目标，也不使用堆叠。如果将{绿}{绿}{绿}加入到其法术力池中的牌手在该阶段结束前无法将之完全用掉，剩余的法术力便会造成法术力灼伤。

-----

### 嘘声捣乱人/ Vexing Shusher

{红/绿}{红/绿}

生物~精灵/祭师

2/2

嘘声捣乱人不能被反击。

{红/绿}：目标咒语不能被咒语或异能反击。

\* 在嘘声捣乱人的异能结算后，所有试图反击该目标咒语的咒语或异能依旧会结算。它们只是无法反击该咒语。

\* 嘘声捣乱人的异能无法让该目标咒语不被游戏规则所反击（举例来说，如果其所有的目标都不合法）。

-----



## 日月回轮/ Wheel of Sun and Moon

{绿/白}{绿/白}

结界~灵气

牌手结界

若任一张牌将从任何区域置入受此结界之牌手的坟墓场，则改为展示该牌并将它置于该牌手的牌库底。

\* 日月回轮的替代性效应会对那些将从任何游戏区域置入受此结界的牌手之坟墓场的牌生效。这包括了从场上（如果某个非衍生物的永久物被消灭，或是因其他原因置入坟墓场），从堆叠（如果某咒语被反击，或者某瞬间或法术咒语结算），从该牌手的手牌或牌库等。

\* 日月回轮不会影响从场上置入坟墓场的衍生物，也不会影响已结算或被反击的咒语之复制品。它们不是牌，所以会如常进入坟墓场，然后就立刻消失。

\* 如果数张牌将同时置入受此结界的牌手之坟墓场（例如由于研磨石轮），则它们改为全都被展示，并且同时置于受此结界的牌手之牌库底。由该牌手选择它们放置的顺序。此顺序不会展示给其他牌手。

-----

## 涤净世界/ Worldpurge

{四}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}

法术

将所有永久物各移回其拥有者手上。每位牌手从其手上选择至多七张牌，然后将其余的牌洗入其牌库。清空所有法术力池。

\* 清空某牌手的法术力池时，会使得里面完全没有法术力，但不会造成法术力灼伤。并不会因此失去生命。

-----

神器

灵魂鼎镬/ Cauldron of Souls

{五}

神器

{横置}：选择任意数量的目标生物。这些生物均获得留存异能直到回合结束。（当此生物从场上置入坟墓场时，若其上没有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。）

\* 如果依此法获得留存异能的生物（并且不是衍生物）置入了坟墓场，则该牌会返回场上，且其上有一个-1/-1指示物。不过，由于回到场上的生物会是个全新的物件，且与先前在场上的状态毫无关系，它将不会因此具有留存异能。

-----

## 彼方瓶/ Elsewhere Flask

{二}

神器

当彼方瓶进场时，抓一张牌。

牺牲彼方瓶：选择一种基本地类别。由你操控的地均成为该类别直到回合结束。

\* 由你操控的地都只会具有该地类别，并且不会具有其他地类别。

\* 改变地的类别并不会影响其名称，也不会影响到传奇或基本之类的超类别。

\* 由你操控的地会具有你所选择之该基本类别固有的法术力异能（举例来说，树林可以横置以产生绿色法术力），并且会失去原本具有的其他法术力异能。

-----  
残酷草人/ Grim Poppet

{七}

神器生物~稻草人

4/4

残酷草人进场时上面有三个-1/-1指示物。

从残酷草人上移去一个-1/-1指示物：在另一个目标生物上放置一个-1/-1指示物。

\* 第二个异能可以指定任何生物为目标，但不能是使用此异能的那个残酷草人。它可以指定另一个残酷草人为目标。它可以多次选择同一个生物为目标。

-----  
明亮书页/ Illuminated Folio

{五}

神器

{一}，{横置}，从你手上展示两张具有共通颜色的牌：抓一张牌。

\* 所展示的两张牌会持续展示到此异能结算为止。如果其中一张被使用，被弃掉，或是离开了你的手牌，则此异能依旧如常结算。

\* 「无色」不算是一种颜色。你不能从手上展示两张无色牌来使用此异能，因为这些牌并不具有共通颜色。

-----  
紧咬草人/ Lockjaw Snapper

{四}

神器生物~稻草人

2/2

干枯（此来源会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

当紧咬草人从场上置入坟墓场时，在每个上面有-1/-1指示物的生物上各放置一个-1/-1指示物。

\* 这些生物都只会因此多得一个-1/-1指示物，不论上面原先有几个都一样。

-----  
诱缚稻草人/ Lurebound Scarecrow

{三}

神器生物~稻草人

4/4

于诱缚稻草人进场时，选择一种颜色。

当你未操控该色的永久物时，牺牲诱缚稻草人。

\* 如果你操控诱缚稻草人，但并未选择过颜色（例如由于你把墓地铺卡变成了诱缚稻草人），你目前就是未操控所选择之颜色的永久物。你必须将它牺牲。

-----  
画家仆役/ Painter's Servant

{二}

神器生物~稻草人

1/3

于画家仆役进场时，选择一种颜色。

所有不在场上的牌，所有咒语，以及所有永久物均额外具有该颜色。

\* 此异能会影响每个游戏区域的每张牌、所有在场上的衍生物，以及所有在堆叠中的咒语与复制品，不论其操控者或拥有者是谁。

\* 此异能不会覆盖任何原本的颜色。它只是添加另一种颜色。

\* 数个画家仆役的效应可以累加。

\* 如果某个受画家仆役影响的东西在正常状态下是无色，则它就只属于新具有的这颜色。它不会同时是这新得到的颜色，也同时是无色。

\* 画家仆役在场时，改变某物件颜色的效应会盖掉画家仆役的效应。举例来说，对某生物使用蔚蓝鬼火就会让它变成蓝色，不论画家仆役原先选了什么颜色都是一样。

\* 每张牌换了区域之后都会成为新的物件，所以牌张转换区域时都会重新受此效应影响。会在乎这新颜色的区域变换替代性效应（例如「[颜色]永久物须横置进场」）不会生效，因为这些效应是在此牌进入新区域的同时产生效果。会在乎这新颜色的区域变换触发式异能（例如「当[颜色]永久物进场时」或「当你使用一个[颜色]咒语时」）则会生效，因为这些效应是在此牌进入新区域之后才产生效果。

-----

劈哩啪拉/ Pili-Pala

{二}

神器生物~稻草人

1/1

飞行

{二}, {重置}: 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。（{重置}是重置符号。）

\* 使用此生物的异能，表示你是重置此生物来产生法术力，而非横置来产生。魔力映象不会让它产生额外的法术力。

-----

破篓草人/ Scrapbasket

{四}

神器生物~稻草人

3/2

{一}: 破篓草人成为所有颜色直到回合结束。

\* 破篓草人的异能不会让它不再是个神器。它会是个有颜色的神器。

\* 在破篓草人的异能结算后，改变其颜色的效应会盖掉此异能的效应。举例来说，将蔚蓝鬼火使用在它上面，它就只会变成蓝色。

-----

急跑草人/ Scuttlemutt

{三}

神器生物~稻草人

2/2

{横置}: 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{横置}: 直到回合结束，目标生物的颜色成为由你选择的颜色或颜色组合。

\* 在第二个异能中，你可以选择单一颜色，或是许多颜色的组合。你不能选择无色。

\* 第二个异能无法让神器生物不再是神器。它会是个有颜色的神器。

-----  
破布鸢/ Tatterkite

{三}

神器生物~稻草人

2/1

飞行

破布鸢上不能放置指示物。

\* 破布鸢的异能会让任何种类的指示物都无法放到其上，而不只是-1/-1指示物。

\* 会将指示物放在破布鸢上的咒语或异能并无法影响它。该咒语或异能不会因此被反击。如果它会同时将指示物放到其他的生物上，它会对他们如常生效。

\* 如果具有干枯的生物对破布鸢造成伤害，该伤害不会生效。它并未被防止；它只是不会产生效果。系命与其他类似的异能依旧会触发。

\* 如果某费用包括了在破布鸢上放置指示物，则你无法支付之。举例来说，如果破布鸢是唯一由你操控的生物，则因为你无法支付其额外费用，便不能使用疤鳞祭仪。

\* 如果破布鸢因故会在进场时带有指示物，则它依旧会进场，但上面不会有指示物。举例来说，如果某异能让它获得留存，然后它被消灭，则它回到场上时不会带着-1/-1指示物。

-----  
柳条战草人/ Wicker Warcrawler

{五}

神器生物~稻草人

6/6

每当柳条战草人攻击或阻挡，在战斗结束时于其上放置一个-1/-1指示物。

\* 此-1/-1指示物是在战斗结束时放置在柳条战草人上，此时战斗伤害已经造成。（请注意，这与\_暗影荒原\_的薄暮促狭鬼之运作情况并不相同。）

-----  
地

映景明湖/ Reflecting Pool

地

{横置}: 加一点法术力到你的法术力池中，其类别为由你操控的地能产生之任一类别。

\* 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色，以及无色。

\* 映景明湖会检查由你操控的地之产生法术力的异能之效应，但不会检查其费用。举例来说，虹霓峭壁注记着「{横置}，从虹霓峭壁上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」如果你操控了虹霓峭壁与映景明湖，则你可以横置映景明湖来产生任意颜色的法术力。至于虹霓峭壁上面是否有充电指示物或者是否已横置，则并不重要。

\* 映景明湖不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制或附加条件，例如元祖柱或山贼王大厅之类。它只在乎法术力的类别。

\* 数个映景明湖无法让彼此产生法术力。如果你操控一个映景明湖，并且由你操控的其他地不是没有法术力异能，就是别的映景明湖，则你还是可以使用映景明湖的异能~但它不会产生任何法术力。

-----

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。