

_第九版_常见问题集

编纂: John Carter

此文件最近更新日期: 2005年6月22日

_第九版_正式发售日期: 2005年7月29日

自2005年8月20日起, 核心系列_第九版_可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数: 350张牌 (110张普通牌, 110张非普通牌, 110张稀有牌, 20张基本地)

本常见问题集包含三大段落, 主题各不相同。

第一段 (「_第九版_规则变动」) 阐释自此核心系列之后变动的规则。第二段 (「通则释疑」) 解释本系列中的新概念。第三段 (「单卡解惑」) 则为玩家解答特定单卡的规则疑问。

「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。

----- _第九版_规则变动

为与核心系列第九版及之后的系列更加契合, 部分游戏规则已有小幅更动。以下列举一些比较重要的改变。最新版的_魔法风云会_完整规则 (英文版) 可以在这个网页下载

: <http://www.wizards.com/default.asp?...tourneyplayer>。

区域性结界已改称为灵气

自核心系列_第九版_开始, 灵气(aura)这个新名词将用来称呼某种_魔法风云会_(R)元老级的牌。灵气是一种必须结附在其它永久物上的结界。大多数老玩家应该不觉得这些「区域性结界」有什么不同; 因为「生物结界」、「地结界」等用词只不过是从小类别栏拿掉, 改放到文字栏里面了。

心灵羁绊/ Spirit Link

{白}

结界~灵气

生物结界 (于使用时指定一个生物为目标。此牌进场时结附在该生物上)

每当受此结界的生物造成伤害时, 你获得等量的生命。

为何要这样改? 区域性结界的过往格式其实容易造成误解, 以下举几个例子: 第一, 它们的类别栏里面有「生物」、「地」等字眼, 但这些牌实际上并没有这些类别。第二, 它们是唯一需要在使用时指定目标, 但内文却没有「目标」一辞的牌。第九版的规则变动将能厘清上述问题。从今而后, 它们的类别栏将改写为「结界~灵气」, 并且把关键词 (例如「生物结界」) 放在文字栏, 用来说明此灵气可以结附在什么东西上面。同时, 这些关键词都加上了规则提示, 用来提醒新玩家: 这些灵气是需要目标的咒语 (别担心~这些规则提示不会放在专家级的系列里面)。

至于旧版系列中所印制的区域性结界牌, 其内文也将在_Oracle_牌张参考文献中更新。欲知任何牌的Oracle规则内文, 请参考这个网页: <http://gatherer.wizards.com>。

以下段落摘录自更新版的完整规则:

212.4c 结界的副类别都是单独的一个英文字, 并接在一条长横线后面, 例如: 「结界~灵气」。

接在长横线后面的每个字都是各自独立的副类别。结界的副类别也称为「结界类别」。结界有时会具有多种副类别。

212.4d 有些结界具有「灵气」这个副类别。灵气进场时, 会结附在永久物或玩家上。灵气所结附的对象, 必须符合其结附关键词异能所限制的条件。(请参见规则502.45, 「结附」)。

212.4e 灵气咒语需要指定目标, 并且其目标会受到其结附异能之限制。其它的限制也会影响永久物是否能被结附。若灵气并非以使用的方式, 而是以其它方式进场, 并且将它放置进场的效应并未指定它将结附在哪里, 则于此灵气进场时, 将它放置进场的玩家需指定将它结附在哪个永久物上。

该玩家必须依据该灵气的结附异能，来选择可合法结附的永久物。若没有合法的永久物可以选择，则此灵气改为留在它原来的区域，而并未进场。当区域性结界从一个永久物移到另一个时，也适用同样的规则；灵气将移至的永久物或玩家必须是能够合法结附的。若它不合法，此灵气便不会移动。

通则释疑

生物类别

为了与_神河_环境与即将发行之_拉尼卡公会城_系列更加契合，核心系列_第九版_之中的许多牌，其生物类别都已经更新。大部分的改变都与「种族-职业」这个格式有关；许多大家熟悉的老面孔都已正式标明了其种族与职业。举例来说，撒姆尼人的医疗员/Samite Healer过去只是位僧侣，现在头衔改为人类/僧侣；愤怒鬼怪/Raging Goblin则从鬼怪改为鬼怪/狂战士。而过去没有生物类别的神器生物，也都获得了新的生物类别；飞舞的弯刀/Dancing Scimitar现在是个精灵，而扑翼机/Ornithopter也进入了新家族~会是什么？~振翼机。同时，许多旧时代的特异类别也有所更新，好让它们更符合常理。举例来说，仿生妖/Clone现在是个变形兽；而妖精斗士/Elvish Champion之类的领主也获得了新类别，以符合其插图内容（欲知鬼怪王/Goblin King，妖精斗士，与不死生物大帝/Lord of the Undead的详细内容，请参见「单卡解惑」段落）。

本段落将列出生物类别有所变动的全部牌张。除此之外，鲁克鸟蛋/Rukh Egg所制造的衍生物也得到了新的生物类别，从「鲁克鸟」改为「鸟」。

一般来说，除非旧版本牌在新系列重印，其生物类别才会有所变动。

请注意，以下列出的生物类别已经消失：贝西摩斯，仿生妖，元气兽，Hell's-Caretaker，Monkey，尼可拉塔，鲁克鸟，以及鬼火。

牌的名称 生物类别

阿那巴祭师/Anaba Shaman 牛头怪/祭师

无政府主义者/Anarchist 人类/魔法师

书库辖员/Archivist 人类/魔法师

博都维亚野蛮人/Balduvian Barbarians 人类/野蛮人

巨弩小队/Ballista Squad 人类/反抗军

重驮兽/Beast of Burden 魔像

受祝福的雄辩家/Blessed Orator 人类/僧侣

仿生妖/Clone 变形兽

狡智径法师/Crafty Pathmage 人类/魔法师

十字弓步兵/Crossbow Infantry 人类/士兵

飞舞的弯刀/Dancing Scimitar 精灵

大胆的学徒/Daring Apprentice 人类/魔法师

妖精吟游诗人/Elvish Bard 妖精/祭师

妖精狂战士/Elvish Berserker 妖精/狂战士

妖精斗士/Elvish Champion 妖精/领主

妖精吹笛手/Elvish Piper 妖精/祭师

妖精勇士/Elvish Warrior 妖精/战士

步行军队/Foot Soldiers 人类/士兵

万物元气兽/Force of Nature 元素

漂泊魔法师/Fugitive Wizard 人类/魔法师
荣耀追求者/Glory Seeker 人类/士兵
鬼怪热气球旅/Goblin Balloon Brigade 鬼怪/战士
鬼怪强盗/Goblin Brigand 鬼怪/战士
鬼怪战车/Goblin Chariot 鬼怪/战士
鬼怪王/Goblin King 鬼怪/领主
鬼怪登山家/Goblin Mountaineer 鬼怪/斥候
鬼怪长矛兵/Goblin Pikeer 鬼怪/战士
鬼怪空击队/Goblin Sky Raider 鬼怪/战士
家园守卫/Groundskeeper 人类/德鲁伊
地狱总管/Hell's Caretaker 惊惧兽
大道抢匪/Highway Robber 人类/佣兵
仪队兵/Honor Guard 人类/士兵
资深步兵/Infantry Veteran 人类/士兵
帝王猎豹/King Cheetah 猫
莱德鲁伊特/Ley Druid 人类/德鲁伊
罗堰贝西摩斯/Llanowar Behemoth 元素
罗堰妖精/Llanowar Elves 妖精/德鲁伊
不死生物大帝/Lord of the Undead 僵尸/领主
诱敌专家/Master Decoy 人类/士兵
疗疾神医/Master Healer 人类/僧侣
莫葛哨兵/Mogg Sentry 鬼怪/战士
尼可拉塔/Nekrataal 人类/杀手
诺梧林护林兵/Norwood Ranger 妖精/斥候
神谕使随员/Oracle's Attendants 人类/士兵
半兽人的大炮/Orcish Artillery 半兽人/战士
扑翼机/Ornithopter 振翼机
维克族神圣武士/Paladin en-Vec 人类/骑士
非瑞克西亚巨汉/Phyrexian Hulk 魔像
操偶师/Puppeteer 人类/魔法师
愤怒鬼怪/Raging Goblin 鬼怪/狂战士
皇家刺客/Royal Assassin 人类/杀手
撒姆尼人的医疗员/Samite Healer 人类/僧侣
圣域守护者/Sanctum Guardian 人类/僧侣
砂岩战士/Sandstone Warrior 人类/士兵
草原雄狮/Savannah Lions 猫
经验丰富的元帅/Seasoned Marshal 人类/士兵
巨蛇战士/Serpent Warrior 蛇/战士
护灵师/Soul Warden 人类/僧侣
软脚流氓/Spineless Thug 僵尸/佣兵
时间专家/Temporal Adept 人类/魔法师

潮汐巨怪/Tidal Kraken 巨海兽
树林猴/Tree Monkey 猿猴
可敬的修行僧/Venerable Monk 人类/修行僧/僧侣
纽杜云咒术师/Verduran Enchantress 人类/德鲁伊
资深骑兵/Veteran Cavalier 人类/骑士
凡尔西诺沙潜者/Viashino Sandstalker 凡尔西诺/战士
历艰旅者/Weathered Wayfarer 人类/游牧人/僧侣
持鞭士官/Whip Sergeant 人类/士兵
鬼火/Will-o'-the-Wisp 精灵
林木妖精/Wood Elves 妖精/斥候
亚维马雅咒术师/Yavimaya Enchantress 人类/德鲁伊
狂热审判官/Zealous Inquisitor 人类/僧侣
十二生肖?猴/Zodiac Monkey 猿猴

S系列的牌

英文版与日文版的核心游戏（为_魔法风云会_新玩家所设计的双人游戏盒）包括了九张不会出现在_第九版_补充包里面的牌。这些牌的收集编号都以S开头，并且具有_第九版_的系列符号。这些牌属于核心系列第九版的一部分，并且只要是可使用核心系列第九版的比赛中，都能使用这些牌。

S1 热切的军校生/Eager Cadet（此牌的生物类别已改为：人类/士兵）

S2 复仇/Vengeance

S3 珊瑚礁鳗/Coral Eel

S4 巨章鱼/Giant Octopus

S5 编纂索引/Index

S7 威瑟垂克斯/Vizzerdrix

S8 鬼怪突击队/Goblin Raider（此牌的生物类别已改为：鬼怪/战士）

S9 庞大巴洛西/Enormous Baloth

S10 荆棘亚龙/Spined Wurm

请注意，S6/10这编号的牌并不存在。

由于其它语言版本的单人游戏之内容不同，热切的军校生与鬼怪突击队是S系列牌中唯二在英文与日文版之外，还有其它语言版本者。不过，只要是可使用核心系列第九版的比赛中，都能使用这九张牌的旧版本。

单卡解惑

白色

眩目天使/Blinding Angel

{三}{白}{白}

生物~天使

2/4

飞行（只有具飞行异能的生物才能阻挡它。）

每当眩目天使对玩家造成战斗伤害时，该玩家略过他的下一个战斗阶段。

* 若两个眩目天使向某玩家造成战斗伤害（或是一个天使造成两次伤害），则该玩家会略过他的下两个战斗阶段。

闪动精灵/Blinking Spirit

{三}{白}

生物~精灵

2/2

{零}: 将闪动精灵移回其拥有者手上。

* 即使闪动精灵这回合才刚进场，你也可以多次使用此异能。

* 牌的拥有者，系指用这张牌放在套牌中开始这盘游戏的人。

献地/Gift of Estates

{一}{白}

巫术

若任一对手的地比你多，则从你的牌库中搜寻至多三张平原牌，展示该些牌，并置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果你每位对手的地都与你一样多（或更少），则献地结算时什么都不会发生。

* 你可以搜寻具有平原这个地类别的非基本地，例如Alpha版的Tundra（双色不痛地之一）。

圣域守护者/Sanctum Guardian

{一}{白}{白}

生物~人类/僧侣

1/4

牺牲圣域守护者：选择一个来源，于本回合中，防止该来源下一次将对目标生物或玩家造成的伤害。

* 当你使用此异能时，便需选择其目标。但直到此异能结算时，你才选择伤害的来源。

护灵师/Soul Warden

{白}

生物~人类/僧侣

1/1

每当另一个生物进场时，你获得1点生命。

* 同时进场的两个护灵师，会互相触发另一个同伴的异能。

* 一定会因此法获得生命，无从选择。

蓝色

仿生妖/Clone

{三}{蓝}

生物~变形兽

0/0

于仿生妖进场时，你可以选择场上的一个生物。若你如此作，则仿生妖进场时为该生物的复制。

* 仿生妖不会复制生物上面的任何效应~你只会得到牌上面所印制的文字内容，就这样了。举例来说，如果你复制了变成生物的地，所得到的会是个一般状态、还没变成生物的地。

* 仿生妖所复制的内容不包括正牌生物是否横置，也不包括其上的任何灵气结界、指示物等等。

* 如果被复制的生物上有任何进场触发式异能，则当仿生妖进场时都会触发。

* 如果仿生妖复制了另一个仿生妖，则前者所复制的内容，会是后者所复制的东西。也就是说，不论原先那个仿生妖所复制的牌上面印制了什么东西，后来的仿生妖就会变成那个样子。

* 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，仿生妖进场时会是个0/0的生物，所以在通常状况下都会立刻进入坟墓场。

虚幻宠物/Imaginary Pet

{一}{蓝}

生物~虚影

4/4

在你的维持开始时，若你有任一张手牌，则将虚幻宠物移回其拥有者手上。

* 除非你在自己的维持开始时有手牌，才会触发此异能；并且此异能结算时还会再检查一次。如果你在这两个时段中的任何一个时段没有手牌，虚幻宠物都会留在场上。

形态转变/Polymorph

{三}{蓝}

巫术

消灭目标生物。它不能重生。其操控者自他的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。该玩家将牌放置进场，并将所有其它以此法展示的牌洗入其牌库中。

* 如果在形态转变结算时，该目标生物已非合法目标，则形态转变会被反击，并且什么都不会发生。

* 你可以让形态转变指定不会毁坏的生物为目标。由于该生物不会毁坏之故，它会留在场上，但其操控者依旧可以把另一张生物牌放置进场。（不会毁坏的生物在核心系列_第九版_之中并未出现；但你可能会在其它系列中看到。）

* 如果你的牌库中没有生物，则你展示自己的牌库，然后将之洗牌。

黑色

地狱总管/Hell's Caretaker

{三}{黑}

生物~惊惧兽

1/1

{横置}，牺牲一个生物：将目标生物牌从你的坟墓场移回场上。你只能于你的维持中使用此异能。

* 支付地狱总管之异能的费用时，你可以牺牲它自己。

* 你可以在你维持中的任何时候使用此异能。

* 请注意，此异能不会让移回场上的生物获得敏捷。

不死生物大帝/Lord of the Undead

{一}{黑}{黑}

生物~殭尸/领主

2/2

其它殭尸得+1/+1。

{一}{黑}, {横置}: 将目标殭尸牌从你的坟墓场移回你手上。

* 请注意, 不死生物大帝现在具有殭尸这个生物类别, 并且其第一个异能已经修改为影响「其它」的殭尸。也就是说, 如果场上有两个不死生物大帝, 它们会让彼此获得加成。

辛格氏吸血鬼/Sengir Vampire

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

4/4

飞行(只有具飞行异能的生物才能阻挡它。)

每当本回合中曾受到辛格氏吸血鬼伤害的生物置入坟墓场时, 在辛格氏吸血鬼上放置一个+1/+1指示物。

* 如果辛格氏吸血鬼在战斗中与另一个生物互相造成致命伤害, 则在辛格氏吸血鬼的异能使它变大之前, 两个生物就都已进入坟墓场了。

* 请注意, 辛格氏吸血鬼的异能并不限于战斗伤害。

约格莫夫恶魔/Yawgmoth Demon

{四}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行(只有具飞行异能的生物才能阻挡它。)

先攻(此生物会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。)

在你的维持开始时, 你可以牺牲一个神器。若你未如此作, 则横置约格莫夫恶魔, 且它对你造成2点伤害。

* 你可以选择不牺牲神器。

红色

液石碾破兽/Flowstone Crusher

{三}{红}{红}

生物~野兽

4/4

{红}: 液石碾破兽得+1/-1直到回合结束。

* 液石碾破兽的异能可以使用数次, 但在任何效应结算后, 如果液石碾破兽的防御力因此变成0, 它便会进入坟墓场。

瑞斯大熔炉/Furnace of Rath

{一}{红}{红}{红}

结界

若某来源将对任一生物或玩家造成伤害，则改为它对该生物或玩家造成两倍的伤害。

* 若某生物，咒语，或是异能将对许多东西造成伤害，你先分配其伤害，之后才处理此效应。也就是说，任何东西所受到的伤害数量都不会是单数。

* 若你场上有两个瑞斯大熔炉，则伤害会乘以四。若你场上有三个瑞斯大熔炉，则伤害会乘以八。

* 所有的伤害都是由原先的来源所造成。这些多出来的伤害都不是由瑞斯大熔炉所造成的。

* 将要实际造成伤害时，如果许多效应都会改变此伤害，则决定这些效应生效之顺序的人，会是将要受到此伤害的玩家，或是将要受到此伤害的生物之操控者。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玩家造成的4点伤害。」假设某个咒语将对某玩家造成5点伤害，而他使用了施以援手，并以自己为目标。则此玩家可以(a)先防止4点伤害，然后让瑞斯大熔炉把剩下的1点伤害加倍，最终自己受到2点伤害；或(b)先让瑞斯大熔炉把伤害加倍成10点，然后防止4点伤害，最终自己受到6点伤害。

鬼怪王/Goblin King

{一}{红}{红}

生物~鬼怪/领主

2/2

其它鬼怪得+1/+1，并具有山脉行者异能。（只要防御玩家操控山脉，这些生物便不能被阻挡）

* 请注意，鬼怪王现在具有鬼怪这个生物类别，并且其异能已经修改为影响「其它」的鬼怪。也就是说，如果场上有两个鬼怪王，它们会让彼此获得加成。

卡普路桑雪怪/Karplusan Yeti

{三}{红}{红}

生物~雪怪

3/3

{横置}：卡普路桑雪怪对目标生物造成等同于卡普路桑雪怪力量的伤害。该生物对卡普路桑雪怪造成等同于该生物力量的伤害。

* 如果在卡普路桑雪怪的异能结算时，该目标生物已非合法目标（举例来说，该生物已不在场，或是具有了反红保护等等），则此异能会被反击，并且什么都不会发生。

* 如果卡普路桑雪怪的异能进入堆栈之后，雪怪因故离场，则雪怪离场时有多少力量，此效应就会对该目标生物造成多少伤害。

碎翼凤凰/Shard Phoenix

{四}{红}

生物~凤凰

2/2

飞行（只有具飞行异能的生物才能阻挡它。）

牺牲碎翼凤凰：碎翼凤凰对每个不具飞行异能的生物各造成2点伤害。

{红}{红}{红}：将碎翼凤凰从你的坟墓场移回你手上。你只能于你的维持中使用此异能。

* 你可以在你维持中的任何时候支付{红}{红}{红}，来将碎翼凤凰移回你手上。

- * 你可以在同一个维持之中牺牲碎翼凤凰，然后将它移回手上。
- * 举例来说，如果你牺牲碎翼凤凰时它是蓝色，则此伤害的来源便是蓝色。

绿色

生理韵律/Biorhythm

{六}{绿}{绿}

巫术

每位玩家的总生命成为由其操控的生物之数量。

- * 如果生理韵律结算时，某玩家并未操控生物，则该玩家的总生命成为0，并且会因此输掉游戏。
- * 若玩家的总生命将变少，则该玩家就是「失去」其差额的生命。若玩家的总生命将变多，则该玩家就是「获得」其差额的生命。

妖精斗士/Elvish Champion

{一}{绿}{绿}

生物～妖精／领主

2/2

其它妖精得+1/+1，并具有树林行者异能。（只要防御玩家操控树林，它们便不能被阻挡）

- * 请注意，妖精斗士现在具有妖精这个生物类别，并且其异能已经修改为影响「其它」的妖精。也就是说，如果场上有两个妖精斗士，它们会让彼此获得加成。

帝王鳄鱼/Emperor Crocodile

{三}{绿}

生物～鳄鱼

5/5

当你未操控其它生物时，牺牲帝王鳄鱼。

- * 只要帝王鳄鱼的异能触发了，便没办法使帝王鳄鱼不被牺牲；即使在该异能结算前，你操控了另一个生物，也无法使帝王鳄鱼不被牺牲。
- * 若你并未操控另一个生物，此异能便会触发，即使只是在另一个咒语或异能结算到半途的短暂时刻亦然。

巨型蜘蛛/Giant Spider

{三}{绿}

生物～蜘蛛

2/4

巨型蜘蛛能视同具有飞行异能地进行阻挡。

- * 有些常见的魔法风云会规则用语中，即使该异能并未要求玩家作出决定，也会用到「可以(may)」这个辞。这类异能大部分是拿来规范攻击或阻挡的限制条件，例如巨型蜘蛛的异能。在Oracle牌张参考文献中，这些牌的内文已经改用「能(can)」这个字。
- * 就巨型蜘蛛的情况来说，这个新的用语会带来小幅度的功能变动：如果妖精吟游诗人/Elvish Bard（「所有能够阻挡妖精吟游诗人的生物皆须阻挡之」）获得飞行异能并进行攻击，则巨型蜘蛛

必须阻挡之。（若是使用过去的用语，则巨型蜘蛛的操控者可以选择在它阻挡时视为不具飞行异能；如此一来蜘蛛就不能阻挡具飞行异能的生物，也就可以不阻挡吟游诗人。）

* 欲知此用词改变的详情，以及哪些旧版本牌会因此受影响，请注意John Carter于2005年7月30日在MagicTheGathering.com网站上刊出的「星期六学院(Saturday School)」专栏。

牺牲小我/Greater Good

{二}{绿}{绿}

结界

牺牲一个生物：抽等同于所牺牲生物之力量的牌，然后弃三张牌。

* 当你牺牲该生物时它有多少力量，你就抽多少牌。这包括了任何效应的加成，例如变巨术等。

* 不论你抽多少牌，都必须弃掉三张牌。若你的手牌不足三张，就必须将手牌全部弃掉。

帝王猎豹/King Cheetah

{三}{绿}

生物~猫

3/2

你可以于你能够使用瞬间的时机下，使用帝王猎豹。

* 不论你在什么时机使用帝王猎豹，它都不是瞬间咒语。

萝特瓦拉/Rootwalla

{二}{绿}

生物~蜥蜴

2/2

{一}{绿}：萝特瓦拉得+2/+2直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。

* 如果使用过萝特瓦拉的异能，之后其操控者换了人，则新的操控者要等到下个回合才能再度使用其异能。

新绿使者/Verdant Force

{五}{绿}{绿}{绿}

生物~元素

7/7

在每位玩家的维持开始时，将一个1/1绿色的腐生物衍生物放置进场，并由你操控。

* 在每位玩家的维持开始时，都会制造一个腐生物衍生物，而不只是你的维持而已。

* 由新绿使者的操控者将腐生物放置进场。若其它玩家获得新绿使者的操控权，已经在场的腐生物之操控权并不会因此改变。

神器与地

诡雷/Booby Trap

{六}

神器

于诡雷进场时，说出一个基本地之外的牌名，并选择一位对手。

该玩家每次抽牌时，都必须展示所抽的牌。

当该玩家抽到该名称的牌时，牺牲诡雷。若你如此作，则诡雷对该玩家造成10点伤害。

* 选择牌名这部分的异能不能被反击。

* 直到诡雷进场时，才需要选择牌的名称。而在这时候，由于诡雷已经不是咒语，也就来不及将之反击了。

* 如果某效应使该玩家抽数张牌，则抽起每张牌时都需一并展示之。如果诡雷的异能触发，则会在整个抽牌效应结算完毕之后进入堆栈。

* 如果同一个诡雷的异能触发数次，则只有第一个结算的异能才会使你牺牲诡雷并造成伤害。

* 若诡雷的最后一个异能被反击，则诡雷依旧留在场上（并且不会造成伤害）。

武装外衣/Coat of Arms

{五}

神器

对每个生物而言，场上每有一个具共通之生物类别的其它生物，它便得+1/+1。（例如，若场上有一个鬼怪/战士，一个鬼怪/斥候，以及一个殭尸/鬼怪，则它们各得+2/+2）

* 即使生物间有数个共通的生物类别，也不会因此得到更多加成。武装外衣计算的是生物数量，而不是生物类别的数量。

战野之石/Fellwar Stone

{二}

神器

{横置}：加一点魔法力到你的魔法力池中，其颜色为由对手操控的地能产生之任一颜色。

* 在这时候，该对手的地并不一定要能够产生该颜色。举例来说，_玄铁_系列的秘罗地核心具有这个异能：「{横置}，从秘罗地核心上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的魔法力到你的魔法力池中。」如果对手的场上有秘罗地核心，则即使上面没有充电指示物，你也可以横置战野之石来产生任意颜色的魔法力。

* 如果对手的地只能产生无色魔法力，或是无法产生魔法力，则你依然可以横置战野之石，但它不会产生任何魔法力。（在Oracle牌张参考文献中，此牌的内文已有功能上的变动；之前的版本里，战野之石可以横置来产生无色魔法力。）

翠玉雕偶/Jade Statue

{四}

神器

{二}：翠玉雕偶成为3/6神器生物直到战斗结束。此异能只能在战斗中使用。

* 你可以在战斗阶段中的任何时候使用此异能。如果你要用翠玉雕偶来攻击，则必须在战斗开始步骤中使用此异能。如果你要用翠玉雕偶来阻挡，你可以在战斗开始步骤中，或是在宣告攻击者步骤中使用此异能。

* 如果翠玉雕偶的异能已经使用了，则对「在战斗结束时」触发的异能来说，翠玉雕偶会是个神器生物。

* 会影响到翠玉雕偶的延迟触发式异能，即使当雕偶不再是生物的时候，也还是会造成影响。举例

来说，如果翠玉雕偶阻挡了_神河群英录_系列的橡宗战士（「每当橡宗战士对生物造成战斗伤害时，横置该生物，且它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。」），则战士的效应会让翠玉雕偶不能重置。