

## \_阿拉若断片\_常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2008年9月23日

\_阿拉若断片\_售前现开赛日期：2008年9月27-28日

\_阿拉若断片\_正式发售日期：2008年10月3日

\_阿拉若断片\_Launch Party：2008年10月3-5日

自正式发售当日起，\_阿拉若断片\_系列便可在有认证之构组赛制中使用。

在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：\_第十版\_，\_洛温\_，\_晨光\_，\_暗影荒原\_，\_暮光\_，以及\_阿拉若断片\_。

在该时刻，\_阿拉若断片\_环境构组赛制中将可使用下列牌张系列：\_阿拉若断片\_。

\_阿拉若断片\_系列包括249张牌（20张基本地牌，101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌）。

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

\*\*\*新稀有度：秘稀\*\*\*

每张\_万智牌\_游戏牌的稀有度都是以其系列符号来表示。基本地与普通牌的系列符号为黑色，非普通牌的系列符号为银色，稀有牌的系列符号则为金色。而在\_阿拉若断片\_系列中，则引进了新的稀有度：秘稀。

秘稀牌稀少的程度正好是同系列中其他稀有牌的两倍。秘稀牌的系列符号为橘红色。

从\_阿拉若断片\_系列开始，每个\_万智牌\_补充包的内容都会是：一张基本地，十张普通牌，三张非普通牌，一张稀有或秘稀牌，以及一张非游戏牌的广告牌（也有可能为衍生物牌）。如果这包牌里面正好含有闪卡，则不论这张闪卡本身的稀有度为何，都会出现在普通牌的位置。（本系列的每张游戏用牌都有一般牌与闪卡两种版本。）？

-----  
\*\*\*主题：断片\*\*\*

在\_阿拉若断片\_系列中，有数量庞大的多色牌。三色的牌尤其是重点。本系列中共有三十五张牌是同时具有三种颜色的，这在\_万智牌\_历史上从无先例。本系列也包括了一些能够支援三色套牌的牌张，例如五张一组的碑，以及五张一组的全景。

三色组合的五种可能搭配，也是重点之一。在\_万智牌\_牌背的颜色轮上面，可以拿相邻的三个颜色为单位来画出五道「三色弧」来。

这些三色弧分别代表了本系列的一个「断片」：在阿拉若此时空分裂之后，每个断片都只包含了\_万智牌\_五种颜色的其中三种。每个断片都有独自的关键字或主题。

--班特此断片是绿色，白色，以及蓝色。其关键字是颂威。

--艾斯波此断片是白色，蓝色，以及黑色。其主题是有色神器。

--格利极此断片是蓝色，黑色，以及红色。其关键字是破坟。

--勇得此断片是黑色，红色，以及绿色。其关键字是吞噬。

--纳雅此断片是红色，绿色，以及白色。其主题是巨大的生物，或称「5点力量很重要」。

-----

### \*\*\*Launch Party的新制度\*\*\*

Wizards Play Network将于2008年10月3-6日举行\_阿拉若断片Launch Party\_，而这次将有一种新的赛制：主题赛。主题赛是针对\_阿拉若断片\_系列之特色所设计的有趣赛制，基本架构与售前现开赛完全相同（使用一副比赛用牌与三包补充包的现开赛），但加入了一些额外规则：

牌手构组套牌时，必须选择五个断片的其中一个（班特，艾斯波，格利极，勇得，纳雅）。在套牌中，每张牌之法术力符号都不可以有该断片中不具备的颜色。（文字栏里面的法术力符号则不在此限。）无色的牌可以使用在任何套牌中。并且，套牌不能产生不属于该断片之颜色的法术力。任何牌若会产生不属于所选择断片之颜色的法术力，则将改为产生无色法术力。

请至<[www.wizards.com/launchparty](http://www.wizards.com/launchparty)>查询你附近举办活动的地点。

-----

### \*\*\*勇得关键字异能：吞噬(Devour)\*\*\*

吞噬此异能可让强大的生物吃掉其他生物，让自己更具威胁性。

掩颅灵/ Skullmulcher

{四}{绿}

生物~元素

3/3

吞噬1（于它进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进场时上面有该数量的+1/+1指示物。）

当掩颅灵进场时，它每吞噬过一个生物，便抓一张牌。

吞噬的正式规则解析如下：

502.82.吞噬

502.82a 吞噬属于静止式异能。「吞噬N」意指「于此物件进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此永久物进场时，你每以此法牺牲一个生物，它上面便有N个+1/+1指示物。」

502.82b 有些物件所具有的异能，会提到此永久物所吞噬之生物的数量。「它每吞噬过」意指「于它进场时因其吞噬异能而牺牲掉」。

\* 吞噬只会出现在生物上。

\* 不论具有吞噬异能的生物是如何进场，都可以吞噬其他生物。

\* 你可以选择不牺牲任何生物。

\* 如果你以咒语的方式来使用具吞噬异能的生物，则你于结算此咒语时一并决定要吞噬多少生物、哪些生物。（它在此时不能被反击。）如果某咒语或异能让你将具吞噬异能的生物放置进场，则也与前述情况同样处理。

\* 你只能牺牲在那时已经在场的生物。如果某个具有吞噬的生物与另一个生物会同时在你的操控下进场，则这个具有吞噬的生物无法吞噬后者。具有吞噬的生物不能吞噬自己。

\* 如果数个具有吞噬的生物同时在你的操控下进场，则你可以利用彼此的吞噬异能。不过对于你在那之前已操控的某个生物来说，它依旧只能被其中一个所吞噬。（换句话说，你不能把牺牲同一个生物来满足好几个吞噬异能。）所有以此法被吞噬的生物都会同时牺牲。

-----

### \*\*\*班特关键字异能：颂威(Exalted)\*\*\*

颂威此异能会让独身进攻的勇士得到加成。

## 天使祈福/ Angelic Benediction

{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。

颂威的正式规则解析如下：

#### 502.83.颂威

502.83a 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。」

502.83b 在战斗阶段中，若没有其他生物与之同时进行攻击，则此攻击生物便是单独攻击。请参见规则306.5。

\* 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。

\* 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，颂威异能与后者的异能都会触发。

\* 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。

\* 某些效应会把生物放置进场并正进行攻击。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。

-----

\*\*\*格利极关键字异能：破坟(Unearth)\*\*\*

破坟此异能会让死去的生物在一回合中最后一次复活。

## 渣境灵俑/ Dregscape Zombie

{一}{黑}

生物~灵俑

2/1

破坟{黑}（{黑}：将此牌从你的坟墓场移回场上。它获得敏捷。于它将离场时，或在回合结束时，将它移出对战。破坟的时机视同法术。）

破坟的正式规则解析如下：

#### 502.84.破坟

502.84a 破坟属于起动式异能，只于该牌在牌手的坟墓场时产生作用。「破坟[费用]」意指「[费用]：将此牌从你的坟墓场移回场上。它获得敏捷。在回合结束时将它移出对战。若它将离场，则改为将其移出对战，而非置入任何地方。此异能只可以在你能使用法术时使用。」

\* 破坟只会出现在生物上。

\* 不论牌是如何进入你的坟墓场，都可以使用其上的破坟异能。

\* 如果你使用了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能依旧会结算但不会生效。

\* 使用生物牌上的破坟异能，与「使用此生物牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张生物牌。与起动式异能互动的咒语与异能（例如阻抑）会与破坟产生互动，但与咒语互动的咒语与异能（例如移魂术）则不会。

\* 在回合结束时，以破坟方式返回场上的生物会移出对战。这属于延迟触发式异能，并且如阻抑或虚空黏泞这类能反击触发式异能的效应都能生效。如果此异能被反击，则该生物会留在场上，并且此延迟触发式异能不会再度触发。不过，当此生物之后离场时，此替代性效应依旧会将它移出对战。

\* 破坟会为所返回场上的生物赋予敏捷异能。不过，所赋予该生物者并不包含那些「移出对战」的异能。如果该生物失去所有异能，它在回合结束时依旧会被移出对战；并且若它离场，则也会改为被移出对战。

\* 如果以破坟方式返回场上的生物将因任何理由离场，则它会改为被移出对战～除非使此生物离场的咒语或异能确实是要把它移出对战！在这情形下，它会成功地将此生物移出对战。如果此生物牌在稍后又回到场上（举例来说，由于遗忘轮或是明灭翔灵之故），则此生物牌回到场上时会是个全新的物件，与先前的存在状况并无关联。该破坟效应不再对他生效。

-----

\*\*\*艾斯波主题：有色神器\*\*\*

大多数的艾斯波牌都是有色神器。事实上，每个艾斯波生物都是神器生物，不是具有白色，蓝色，就是具有黑色！

丝金录智者/ Filigree Sages

{三}{蓝}

神器生物～维多肯/法术师

2/3

{二}{蓝}：重置目标神器。

\* 有色神器牌框包含了神器牌与有色牌的特色。在牌框之外，你也可以从其法术力费用得知它是有色牌，并且从其类别栏知道它是神器牌。

\* 有色神器与无色神器间的唯一分别，当然就是颜色。与大多数神器不同之处，在于有色神器要支付有色法术力才能使用。与大多数神器另一个不同处，在于有色神器在所有区域中都是有色牌。它会与在乎颜色的牌产生互动。在此之外，有色神器与其他神器并无分别。它会与其他在乎神器的牌产生互动，例如粉碎或能疆吞噬兽。

-----

\*\*\*纳雅主题：5点力量很重要\*\*\*

纳雅断片有许多牌都在乎生物的力量是否大于或等于5。这些牌作用的方式各自不同。

耙爪巨兽/ Rakeclaw Gargantuan

{二}{红}{绿}{白}

生物～野兽

5/3

{一}：目标力量大于或等于5的生物获得先攻异能直到回合结束。

\* 如果某异能记着「目标力量大于或等于5的生物」，它会检查该生物的力量两次：一次是此生物成为目标时，另一次是此异能结算时。一旦该异能结算，就会持续对受它影响的生物生效，不论其力量在该回合稍后的时段如何改变都一样。（相关的牌：血棘挑发人/ Bloodthorn Taunter，神疗师/ Godtoucher，厚苔象/ Mosstodon，耙爪巨兽/ Rakeclaw Gargantuan，以及破矛贝西摩斯/ Spearbreaker Behemoth。）

\* 如果某异能影响了数个力量大于或等于5的生物，但并未以它们为目标，则只会检查其力量一次：在该异能结算时。一旦该异能结算，就会持续对这些受它影响的生物生效，不论它们的力量在该回合稍后之时段如何改变都一样。（相关的牌：逸林风骑手/ Gustrider Exuberant。）

\* 如果某异能会在一个力量大于或等于5的生物进场时触发，则只会检查其力量一次：在该生物进场时。此触发会于生物放进场时检查其初始的力量，所以会考虑它进场时上面带有的指示物，以及会于它在场上时持续给予力量加成的静止式异能（例如辉煌的赞美诗）。若在此生物进场后才增强其力量，则不论是以咒语（例如变巨术），起动式异能，或是触发式异能，都无法让此异能触发；那时已经太迟了。一旦此异能触发了，不论该生物的力量于此异能在堆叠中的期间内发生什么变化，它都会结算。（相关的牌：强者觉醒/ Mighty Emergence，以及先祖行迹/ Where Ancients Tread。）

\* 有些牌的异能记着「在你的回合结束时，若你操控了力量大于或等于5的生物，[效应]。」这些异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)如果你的结束步骤开始时，你并未操控力量大于或等于5的生物，此异能便完全不会触发；以及(2)如果此异能结算时，你并未操控力量大于或等于5的生物，此异能便失效。（结算时满足此条件的生物可以不是触发此异能的生物。）当这种异能触发与结算时，给力量加成且持续「直到回合结束」的效应依旧还生效。这种异能在一回合中最多只会触发一次，不论你操控了多少个符合此条件的生物都一样。（相关的牌：鼓击猎人/ Drumhunter，逸林引火师/ Exuberant Firestoker，以及日种滋养师/ Sunseed Nurturer。）

\* 有些牌会检查不在场上的生物牌之力量。若你以此法检查的生物牌知力量具有「\*」，则会定义其力量数值的异能在任何区域中都会生效。（相关的牌：谕灵梅燕/ Mayael the Anima，以及藤圣堂神言师/ Sacellum Godspeaker。）

-----  
\*\*\*复出关键字异能：循环(Cycling)\*\*\*

如果你手上某张牌具有循环异能，你可以支付其循环费用并弃掉它来新抓一张牌。每个断片都有循环牌。它之前出现在\_克撒传\_环境，\_石破天惊\_环境，以及\_预知将来\_系列中。

山脊拉奈兽/ Ridge Rannet

{五}{红}{红}

生物~野兽

6/4

循环{二} ({二}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。)

与循环异能相关的规则如下：

502.18.循环

502.18a 循环属于起动式异能，只当具有循环异能之牌在牌手的手牌中时产生作用。「循环[费用]」意指：「[费用]，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。」

502.18b 对于具循环异能的牌来说，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，则具有循环异能的物件也会因此受影响。

502.18c 有些具有循环异能的牌，还具有会在循环本身时触发的异能。「当你循环[此牌]」意指「当你弃掉[此牌]来支付循环费用时。」这些异能会在坟墓场触发。

\* 循环属于起动式异能。与起动式异能互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环产生互动。与咒语互动的效应（例如移魂术或仙灵嘲弄）则不会。

本系列有一组五张的牌（开头有轰然两字）具有八点法术力的循环费用，以及当循环它们时会触发的异能。每个断片各有一张。

轰然怒吼/ Resounding Roar

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+3/+3直到回合结束。

循环{五}{红}{绿}{白}（{五}{红}{绿}{白}，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环轰然怒吼时，目标生物得+6/+6直到回合结束。

\* 如果你循环掉的牌具有循环触发，则循环异能会先进堆叠，然后其触发式异能才进入堆叠，并在前者上面。在你因此循环异能抓到牌之前，会先结算其触发式异能。

\* 你可以把具有循环触发的牌给循环掉，就算其触发式异能没有目标可选择也没关系。这是因为循环异能本身并没有目标。

\* 循环异能与该触发式异能乃各自独立。如果该触发式异能被反击（例如由于阻抑，或因为其所有目标均已不合法），则循环异能依旧会结算并让你抓一张牌。

\* 这些轰然牌上面的循环触发均为强制性。如果你循环了这种牌，则有目标可选的话就必须选（除了轰然寂静/ Resounding Silence；上面的目标是注记着「至多两个目标进行攻击的生物」，而「至多两个」可以是零个，一个，或是两个），并且效应必须发生。

-----

\*\*\*组合：护符(Charm)\*\*\*

各断片都有一个护符，费用为该断片三种颜色法术力各一点。这些护符是具有三种模式的模式咒语。你使用护符时要一并选择其中一个模式。

纳雅护符/ Naya Charm

{红}{绿}{白}

瞬间

选择一项~纳雅护符对目标生物造成3点伤害；或将目标牌从坟墓场移回其拥有者手上；或横置所有由目标牌手操控的生物。

\* 除非你可以在某模式下指定合法的目标，才能选择该模式。如果你每一个模式都找不到合法的目标，则你就无法使用该咒语。

\* 当咒语在堆叠上时，将它视为只具有所选择之模式的内文。而另两个模式则视为不存在。你不用为其它模式选择目标。

\* 如果某个模式咒语被复制，则该复制品会与原版咒语具有同样模式。

-----

\*\*\*组合：传令(Herald)\*\*\*

各断片都有一名传令，可以让在你自己的牌库搜寻某张特定的秘稀牌并放置进场。

天使传令/ Angel's Herald

{白}

生物~人类/僧侣

1/1

{二}{白}, {横置}, 牺牲一个绿色生物, 一个白色生物, 以及一个蓝色生物: 从你的牌库中搜寻一张名称为穹光大天使的牌, 并将之放置进场。然后将你的牌库洗牌。

\* 使用此异能时, 你必须牺牲三个不同的生物。举例来说, 只牺牲一个三色生物是不行的。

\* 你为其搜寻异能牺牲生物时, 所牺牲之生物可以是多色的。举例来说, 你可以牺牲一个红绿生物, 一个绿白蓝生物, 以及一个蓝色生物来支付天使传令的异能。如果你以此法牺牲多色生物, 则需声明每个生物各是用来满足哪个部分的费用。

\* 你可以牺牲传令来协助支付本身的异能。

-----

\*\*\*组合: 全景(Panorama)\*\*\*

各断片均有一张全景, 让你可以从牌库中搜寻一张属于该断片的基本地牌并放置进场。

纳雅全景/ Naya Panorama

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{一}, {横置}, 牺牲纳雅全景: 从你的牌库中搜寻一张基本的山脉, 树林, 或平原牌, 并将之横置进场。然后将你的牌库洗牌。

\* 全景牌与\_海市蜃楼\_系列与\_石破天惊\_系列的「找地地」不同, 本身具有法术力异能。

\* 另一个与「找地地」的不同点, 是全景只能找出基本地。举例来说, 纳雅全景可以找出基本的山脉牌, 基本的树林牌, 或基本的平原牌。

\* 此效应会检查该牌的类别栏, 而非其名称; 举例来说, 你可以用它找出覆雪山脉(既是基本地也是山脉)。

-----

\*\*\*复出的牌类别: 鹏洛客(旅法师)\*\*\*

「旅法师」此牌张类别的名称已经改变。从\_阿拉若断片\_系列开始, 所有国家都将使用同一个名称: planeswalker (译注: 日文与中文则为音译)。

不论在故事或游戏中, 鹏洛客都是\_万智牌\_的重要角色; 使用统一的名称能够帮助在不同国家间建立起共同的语言, 就如同\_万智牌\_已于数年前统一了品牌名称一样。(译注: 此指欧美地区)

\_Magic\_在全世界各地都是同样的游戏, 鹏洛客亦然。

鹏洛客是你请出来助阵的强力伙伴。他们最早出现在\_洛温\_系列, 而本系列包括了最早五位的其中一位。

(从今尔后, 这五张牌的类别均为「鹏洛客」。)

欲知如何使用鹏洛客的详情, 请参见\_洛温\_常见问题集, 或见以下网页:

<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Ar...s/planeswalkers>

-----

\*\*\*主题: 「死亡触发」\*\*\*

本系列有许多牌所具有之异能, 会在某生物从场上进入坟墓场时触发。

祝亡士/ Deathgreeter

{黑}

生物~人类/祭师

1/1

每当另一个生物从场上进入坟墓场时, 你可以获得1点生命。

\* 不论生物是置入谁的坟墓场，都会触发这类异能。

\* 本系列中具有「死亡触发」的生物，其异能都是在每当\*另一个\*生物从场上进入坟墓场时触发。该生物死掉时，并不会触发本身的异能。

\* 本系列中具有「死亡触发」的非生物牌，其异能都是在每当一个生物从场上进入坟墓场时触发。如果这类永久物因故变成生物，则它死掉时会触发本身的异能。

\* 如果某个具有死亡触发的永久物与另一个生物同时置入坟墓场，则死亡触发异能会因此触发。

\* 有些生物的死亡触发异能会让本身获得+1/+1指示物。如果该生物与另一个生物同时受到致命伤害，则在具有死亡触发异能的生物获得指示物之前，它便已进入坟墓场。该死亡触发异能依旧会触发，但结算时不会生效。

\* 如果某个因破坟异能而进场的生物将要离场，会改为将其移出对战，而非置入任何地方。既然它并未置入坟墓场，死亡触发也就不会触发。

-----

### 单卡解惑

白色

战华天使/ Battlegrace Angel

{三}{白}{白}

生物~天使

4/4

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。）

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它获得系命异能直到回合结束。

\* 战华天使可以让某生物具有数个系命异能。举例来说，可能是你操控了战华天使，并且由你操控且已经有系命异能的生物单独攻击；或是你操控了数个战华天使，并且由你操控的某个生物单独攻击。若某永久物具有数个系命异能，则当它造成伤害时，每一个都会分别触发。你会获得数倍与此伤害等量的生命。

-----

孕育活力/ Cradle of Vitality

{三}{白}

结界

每当你获得生命时，你可以支付{一}{白}。若你如此作，则你每获得1点生命，就在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

\* 当此异能触发时，你便选择目标。当此异能结算时，你才决定是否要支付{一}{白}。

\* 每个获得生命的事件都只会触发孕育活力一次，不论是祝亡士的1点生命或灵魂恩典的8点生命。你只支付一次费用，但你获得多少生命，目标生物就会得到多少个+1/+1指示物。

-----

游侠艾紫培/ Elspeth, Knight-Errant

{二}{白}{白}

鹏洛客~艾紫培

4

[+1]: 将一个1/1白色士兵衍生物放置进场。

[+1]: 目标生物得+3/+3并获得飞行异能直到回合结束。



[-8]: 直到这盘游戏结束, 由你操控的神器, 生物, 结界, 以及地都不会毁坏。

\* 艾紫培与其他鹏洛客不同, 其第二个异能之费用也会增加忠诚。

\* 一旦艾紫培的第三个异能结算, 便会持续到这盘游戏结束为止, 就算艾紫培已经离场或在稍后的时段中离场也是一样。它不会锁定自己对哪些东西生效。由于此效应是描述一组永久物的状态, 但并未实际改变这些永久物的\*特征值\*, 所以从那时候开始, 它会对由你操控的任何神器, 生物, 结界, 以及地生效, 且不在乎是何时受你操控。它会对此异能结算后才受你操控的这类永久物生效; 并且永久物若不再由你操控, 便立刻不在此效应影响范围内。由于此异能并未实际改变这些永久物的特征值, 即使其中某个失去了所有异能, 它依旧是不会毁坏。

\* 致命伤害与注记着「消灭」的效应都无法使不会毁坏的永久物放入坟墓场。不过, 不会毁坏的永久物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括: 它被牺牲; 它是传奇, 且另一个同名的传奇永久物在场; 它是生物且防御力为0或更少; 它是灵气但没东西可结附, 或结附在不合法的东西上。

-----  
乙金盟法规师/ Ethersworn Canonist

{一}{白}

神器生物~人类/僧侣

2/2

本回合已使用过非神器咒语的牌手不能再使用任何非神器咒语。

\* 换句话说: 每回合中, 每位牌手都可以使用任意数量的神器咒语, 加上最多一个非神器咒语。

\* 此效应会把所有已使用的非神器咒语都算进去, 甚至包括被反击者。

\* 此效应会把乙金盟法规师进场那回合所使用过的咒语都算进去, 包括任何还在堆叠中的咒语。不过, 乙金盟法规师进场时还在堆叠中的咒语在那时候都「已经使用」, 所以不会受其影响。

-----  
不屈赞歌/ Invincible Hymn

{六}{白}{白}

法术

计算你牌库中的牌数量。你的总生命成为该数量。

\* 不屈赞歌只会检查你牌库中的牌数量一次: 在它结算时。它不会依照你牌库数量的变动而持续修订你的总生命。

\* 若你的总生命成为该数量, 你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说, 如果你的总生命是20, 且不屈赞歌结算时你的牌库有三十二张牌, 则不屈赞歌会让你获得12点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌, 都会因此与不屈赞歌产生互动。

\* 于双头巨人游戏中, 不屈赞歌会影响你队伍总生命之中你的部分。(你的部分之算法是队伍的总生命除以二, 小数点后进位) 不屈赞歌让你获得或失去的生命值, 会影响到你队伍的总生命。假设你的队伍有8点生命, 并且你的牌库中有三十张牌。你那部份的总生命会从4点生命变成30点生命, 共计获得26点生命。你队伍的总生命会成为34 (26加8)。

-----  
白兰骑士/ Knight of the White Orchid

{白}{白}

生物~人类/骑士

2/2

## 先攻

当白兰骑士进场时，若任一对手操控的地比你多，则你可以从你牌库中搜寻一张平原牌，将其放置进场，然后将你的牌库洗牌。

\* 白兰骑士的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)如果任一对手操控的地都没有比你多，此异能便完全不会触发；以及(2)如果此异能结算时，任一对手操控的地都没有比你多，此异能便失效。

-----

## 亿欧骑士队长/ Knight-Captain of Eos

{四}{白}

生物~人类/骑士

2/2

当亿欧骑士队长进场时，将两个1/1白色士兵衍生物放置进场。

{白}，牺牲一个士兵：于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

\* 你可以牺牲任一个士兵来使用第二个异能。并不是只能用第一个异能所放置进场的衍生物来牺牲。

-----

## 遗忘轮/ Oblivion Ring

{二}{白}

结界

当遗忘轮进场时，将另一个目标非地永久物移出对战。

当遗忘轮离场时，将所移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

\* 如果遗忘轮在其第一个异能结算前便已离场，则它的第二个异能将触发但不会生效。然后会结算其第一个异能，并将该目标非地永久物永远移出对战。

\* 如果移出的牌是灵气，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。以此法放置进场的灵气并未以任何东西为目标，但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，则它会一直持续被移出对战。

\* 如果场上的非地永久物只有一个遗忘轮，并且此遗忘轮所移出对战的牌是另一个遗忘轮，此时若使用第三个遗忘轮，便会产生没得选择的无限回圈，使本盘游戏平手（除非某牌手有办法打破此回圈，例如将另一个非地永久物放置进场，或是消灭其中一个遗忘轮）。

-----

## 亿欧护林兵/ Ranger of Eos

{三}{白}

生物~人类/士兵

3/2

当亿欧护林兵进场时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张生物牌，且每张牌的总法术力费用须等于或小于1，展示这些牌，并将它们置入你手上。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

\* 你可以选择在牌库中找到零张，一张，或两张生物牌。你找到的每张牌，其总法术力费用都必须为1或更少。

-----

## 除垢沙漏/ Scourglass

{三}{白}{白}

## 神器

{横置}，牺牲除垢沙漏：消灭所有既非神器亦非地的永久物。你只可以于你的维持中使用此异能。

\* 任何是神器或者是地的永久物都不会被消灭，不论它们还具有什么牌张类别都是一样。

## 蓝色

屈膝号令/ Call to Heel

{一}{蓝}

## 瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。其操控者抓一张牌。

\* 当屈膝号令结算时，是由该生物当时的操控者抓牌。这有可能不是该生物放入之牌手手牌的那位。

。

\* 如果在屈膝号令结算之前，该目标生物便已是不合法目标，则屈膝号令会被反击。没人能抓牌。

昏迷帘幕/ Coma Veil

{四}{蓝}

结界~灵气

神器结界或生物结界

受此结界的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置。

\* 对未横置的神器或生物来说，昏迷帘幕可以指定它们为目标，也可以结附于其上。

心灵盟约/ Covenant of Minds

{四}{蓝}

## 法术

展示你牌库顶的三张牌。目标对手可以选择将这些牌置入你手上。若他不如此作，则你将这些牌置入你的坟墓场并抓五张牌。

\* 该目标对手有两个选择：让你拿到这三张牌，或是让你拿到五张他不晓得内容的牌。请注意，如果该对手选择前者，则你是将这些牌置入你手上，而不是抓这些牌（会影响到雄鹿蹄印这类牌）；但如果对手选择后者，则你确实是抓了牌。

乙金塑师/ Etherium Sculptor

{一}{蓝}

神器生物~维多肯/神器师

1/2

你使用的神器咒语费用减少{一}来使用。

\* 此效应并不改变神器咒语的法术力费用或是总法术力费用。它所影响的是该咒语的总费用，这是你使用它时实际所支付的费用。总费用会将额外费用或替代性费用计算在内。

\* 此效应只能减少神器咒语总费用中一般法术力的部分。

收集样本/ Gather Specimens

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

## 瞬间

本回合中，如果某生物将在对手的操控下进场，则它改为在你的操控下进场。

\* 收集样本不具目标。它会影响将在任何对手操控下进场的生物。

\* 收集样本会影响衍生物与非衍生物的生物。它会影响将以任何方式进场的生物。这当然包括了已结算的生物咒语。之外还包括会将生物放置进场的东西，例如结算中的咒语（例如兽群的呼唤或灵俑化），结算中的异能（例如新绿使者的异能或败亡死灵术士的异能），费用（例如 Varchild's War-Riders 的累积维持费用），替代性效应（例如野性箴言所产生的），或是任何其他方法。

\* 如果由对手操控的某个生物咒语将要结算，则它会如常结算，但该生物会改为在你的操控下进场，而非在对手的操控下进场。使用该咒语时所作的选择（例如是否支付增幅费用或该咒语费用中 X 的数值等）都会如常记得。任何「进场」的触发式异能都会在此生物于你的操控下进场后触发。

\* 收集样本产生的替代性效应，将比其他任何会影响此生物如何进场的替代性效应先一步生效。后者通常注记着「于[此生物]进场时」或「[此生物]进场时上面有...」。举例来说，如果你的收集样本已经结算，则会发生下列情况：

-- 如果某个具有吞噬的生物将在对手的操控下进场，则于它在你的操控下进场时，由你来选择并牺牲你的生物。

-- 如果万物使者将在对手的操控下进场，则于它在你的操控下进场时，由你来选择一种颜色。

-- 如果仿生妖将在对手的操控下进场，则于它在你的操控下进场时，由你来它会复制哪个生物。

-- 如果对手操控寓言智者，且某个法术师将在对手的操控下进场，则于此法术师在你的操控下进场时，它将不会因此带有一个+1/+1指示物。

-- 如果你操控寓言智者，且某个法术师将在对手的操控下进场，则于此法术师在你的操控下进场时，它将会因此带有一个+1/+1指示物。

\* 收集样本不会追溯并让你操控那些于该回合稍早时段已经进场的生物。

\* 有些将生物放置进场的效应，在稍后的时段会持续影响这些生物。虽然收集样本会改变这些生物在谁的操控下进场，但其它的效应会如常生效。举例来说，如果对手使用某张生物牌的破坟异能，并且你使用了收集样本，则该生物会在你的操控下进场，但破坟异能的其他部分并不会因此改变。该生物具有敏捷异能。它在回合结束时将会被移出对战。如果它将离场，则改为将它移出对战，而非置入任何地方。

\* 如果将生物放置进场的效应同时产生了延迟触发式异能，则收集样本不会改变是由谁来操控该异能。以前述的破坟例子来说，会在回合结束时将该生物移出对战之异能，是由对手操控的。另一方面来说，如果将生物放置进场的效应将某个触发式异能赋与该生物（用词会包括「获得」或「具有」），则在此异能触发时操控该生物的牌手，便是此异能的操控者。举例来说，如果对手使用变妆假模，并且你使用了收集样本，则该生物会在你的操控下进场，且上面有一个假模指示物，并具有「当此生物成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。」。如果此异能触发，则你会操控此异能，所以必须由你牺牲该生物。

\* 如果两位或更多牌手在同一回合都使用了收集样本，则由本来将要操控该生物的牌手（举例来说，该生物咒语的操控者）决定要让哪一个可适用的收集样本生效。然后新一任之「将要操控该生物的牌手」针对剩下的收集样本来重覆此流程，依此类推下去，直到没有可适用的收集样本为止。

\* 上述的流程意指：如果两位对抗的牌手在同一回合都使用了收集样本，并且有一个生物将在其中一位牌手的操控下进场，则它确实会在原本那位牌手的操控下进场。（该生物将要在A牌手的操控下进场，所以B牌手的收集样本会影响它。这之后，既然该生物将要在B牌手的操控下进场，所以A牌手的收集样本会影响它。如今两个替代性效应都已经用掉了，所以该生物会在A牌手的操控下进

场。)

-----

乙金大师/ Master of Etherium

{二}{蓝}

神器生物~维多肯/法术师

\*/\*

乙金大师的力量与防御力各等同于由你操控的神器之数量。

由你操控的其他神器生物得+1/+1。

\* 第一个异能会在所有区域生效。

\* 由于乙金大师本身是个神器，当它在场上时，你通常至少已操控了一个神器。

-----

锁灵法球/ Mindlock Orb

{三}{蓝}

神器

牌手不能搜寻牌库。

\* 若某效应注记着：「你可以从你的牌库中搜寻...若你如此作，则将你的牌库洗牌，」则由于你不能搜寻牌库，也就不能洗牌。

\* 若某效应注记着：「从你的牌库中搜寻...然后将你的牌库洗牌，」则搜寻牌库的部分会失效，但你必须洗牌。

\* 由于牌手不能搜寻，便不能从牌库中找任何牌。此效应会对所有牌手与所有牌库生效。若某咒语或异能的效应中包含了不依附在搜寻或找出牌的部分，则这部分将如常生效。

\* 若某效应要求牌手展示牌库的牌，或是检视牌库顶上的数张牌，则将如常生效。只有用词包含了「搜寻(search)」的效应会因此失效。

-----

原质粉/ Protomatter Powder

{二}{蓝}

神器

{四}{白}, {横置}, 牺牲原质粉：将目标神器牌从你的坟墓场移回场上。

\* 你不能牺牲原质粉来让它自己回到场上。你首先选择其目标（此时它还在场上），然后支付费用（此时你将它牺牲）。

-----

舞翼史芬斯/ Sharding Sphinx

{四}{蓝}{蓝}

神器生物~史芬斯

4/4

飞行

每当由你操控的一个神器生物对牌手造成战斗伤害时，你可以将一个1/1蓝色，具飞行异能的振翼机神器生物衍生物放置进场。

\* 如果数个由你操控的神器生物同时对牌手造成战斗伤害（也许也包括舞翼史芬斯本身），舞翼史芬斯的异能就会触发同等次数。你会获得该数量的振翼机衍生物m 不论每个生物各自造成了多少战斗伤害，都只会替你带来一个衍生物。

-----

### 借招法师/ Skill Borrower

{二}{蓝}

神器生物~人类/法术师

1/3

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

只要你的牌库顶牌是神器或生物牌，借招法师便具有该牌的所有起动式异能。（若任何异能用到了该目标生物的名称，则改为使用此生物的名称）

\* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

\* 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。借招法师将暂时获得以此展示之神器或生物牌的起动式异能，但你在此效应还在执行时并无法使用这些异能。

\* 如果你\*使用\*某咒语或异能的流程中，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。

\* 如果你使用借招法师从牌库顶牌所获得之某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则依旧是使用了此异能且它会如常结算，即使借招法师已失去了该异能也是一样。

\* 借招法师可能会获得它无法利用的起动式异能。举例来说，如果你牌库顶牌是具有循环的神器或生物牌，则借招法师将具有循环异能。不过，由于循环异能不能从场上区域使用，这并不会带来什么明显好处。破坟也是一样。

-----

### 覆铁巨蛇/ Steelclad Serpent

{五}{蓝}

神器生物~巨蛇

4/5

除非你操控其他神器，否则覆铁巨蛇不能进行攻击。

\* 如果你操控两个覆铁巨蛇，他们将让彼此都能进行攻击。

-----

### 致知者泰兹瑞/ Tezzeret the Seeker

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~泰兹瑞

4

[+1]: 重置至多两个目标神器。

[-X]: 从你的牌库中搜寻一张总法术力费用小于或等于X的神器牌，并将它放置进场。然后将你的牌库洗牌。

[-5]: 由你操控的神器成为5/5神器生物直到回合结束。

\* 第一个异能可以指定零个，一个，或两个生物为目标。你可以不指定目标来使用它，好让泰兹瑞得到一个忠诚指示物。

\* 你在使用第二个异能时，便选择X的数值，当此异能结算时，你才搜寻你的牌库。（换句话说，你不能先看过自己的牌库、决定好要找哪个神器牌，然后才决定X的数值。）你所选择的X数值不能大于泰兹瑞上面忠诚指示物之数量。

\* 第三个异能会影响由你操控的所有神器，包括了原本就是生物的神器。如果此异能影响了某神器

生物，它会盖过大多数会更改或设定其力量与防御力的其他效应。不过某些其他的效应依旧会在此之后才生效。这包括了：

- 在此异能结算后才发生、并且a)改变该神器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）。
  - 改变该神器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。
  - 改变该神器生物之力量与防御力的静止式异能（例如辉煌的赞美诗），不论何者先发生都一样。
  - 将该神器生物的力量与防御力交换的效应，不论何者先发生都一样。
- \* 第三个异能会使得由你操控的神器成为生物，且仍具有原本类别。

-----

纬提断音客/ Vectis Silencers

{二}{蓝}

神器生物~人类/浪客

1/2

{二}{黑}：纬提断音客获得死触异能直到回合结束。（每当此生物对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

\* 如果你在同一回合中启动此异能数次，纬提断音客将获得好几个死触异能。每当它在该回合中向生物造成伤害，每个死触异能都会触发。通常来说这并不重要，因为第一个结算的死触异能将会消灭受到纬提断音客伤害的生物，并让剩下的死触异能无法发挥作用。不过，如果该生物重生，则下一个死触异能将会试图再度消灭它。若想要让受过伤害的生物留在场上，就必须针对每个死触异能各重生一次。

-----

黑色

倒胃口/ Ad Nauseam

{三}{黑}{黑}

瞬间

展示你的牌库顶牌，并将该牌放入你手上。你失去与该牌之总法术力费用等量的生命。你可将此流程重复进行任意次数。

\* 每次你将所展示的牌放入你手上并失去与其总法术力费用等量的生命时，都可以决定是否要继续展示另一张牌。换句话说，你不需事先决定要将多少张牌放入手上。

\* 就算你的总生命已经降到0或更少，也可以继续利用倒胃口来展示牌。如果你继续下去，就会继续失去生命，并将自己的总生命降至负值。在你停下来时，就会由于依状态而生的效应而输掉这盘游戏。

-----

温各大恶魔/ Archdemon of Unx

{五}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行，践踏

在你的维持开始时，牺牲一个非灵俑生物，然后将一个2/2黑色灵俑衍生物放置进场。

\* 如果温各大恶魔的触发式异能结算时，它是你唯一操控的非灵俑生物，则你必须将它牺牲。你依

旧会得到一个灵俑衍生物

\* 如果此触发式异能结算时，你因故并未操控非灵俑的生物，则你什么都不用牺牲。你依旧会得到一个灵俑衍生物

-----  
食肉蜂纠缠/ Banewasp Affliction

{一}{黑}

结界~灵气

生物结界

当受此结界的生物置入坟墓场时，该生物的操控者失去等同于其防御力的生命。

\* 当该生物置入坟墓场时，是由该生物当时的操控者失去生命。这有可能不是该生物所置入之坟墓场的那位牌手。该牌手会失去与该生物最后在场时之防御力等量的生命值。

-----  
刺螫甲虫/ Blister Beetle

{一}{黑}

生物~昆虫

1/1

当刺螫甲虫进场时，目标生物得-1/-1直到回合结束。

\* 如果刺螫甲虫进场时，你场上除了它没有其他生物，则它必须以自己为目标。

-----  
碎骨贯身/ Bone Splinters

{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为使用碎骨贯身的额外费用。

消灭目标生物。

\* 你可以选择要牺牲给碎骨贯身的该生物来当成此咒语的目标。你首先选择其目标（此时它还在场上），然后支付费用（此时你将它牺牲）。此咒语会被反击。

-----  
狡诈忘却术士/ Cunning Lethemancer

{二}{黑}

生物~人类/法术师

2/2

在你的维持开始时，每位牌手弃一张牌。

\* 首先你选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。

-----  
死亡爵主/ Death Baron

{一}{黑}{黑}

生物~灵俑/法术师

2/2

由你操控的骷髅妖生物与其他由你操控的灵俑生物得+1/+1并具有死触异能。

\* 既是骷髅妖也是灵俑的生物只会得到一次这种加成。



\* 死亡爵主通常不会影响到本身。不过如果你让它变成骷髅妖，则它会让本身得+1/+1并具有死触异能。

-----

肉囊劫掠者/ Fleshbag Marauder

{二}{黑}

生物~灵俑/战士

3/1

当肉囊劫掠者进场时，每位牌手牺牲一个生物。

\* 当此异能结算时，你可以牺牲肉囊劫掠者本身。如果你并未操控其他生物，则你必须牺牲肉囊劫掠者。

-----

永生圈环/ Immortal Coil

{二}{黑}{黑}

神器

{横置}，从你坟墓场中将两张牌移出对战：抓一张牌。

若你将受到伤害，则防止该伤害。每以此法防止1点伤害，就从你坟墓场中将一张牌移出对战。

当你的坟墓场没有牌时，你输掉这盘游戏。

\* 第一个异能「从你坟墓场中将两张牌移出对战」的部分是费用。除非你的坟墓场有至少两张牌，否则不能使用此异能。「将这两张牌移出对战」此事并无法回应。

\* 第二个异能会防止将对你造成的所有伤害，不论你坟墓场中有几张牌都一样。举例来说，如果你的坟墓场有三张牌且你将受到5点伤害，永生圈环会将这5点伤害全部防止，并将你坟墓场中所有的牌移出对战。

\* 第三个异能只会在触发时检查你的坟墓场是否为空的。那之后将牌放入你的坟墓场也没有用。当此异能结算时，你输掉这盘游戏。

\* 如果第三个异能被反击，但你的坟墓场依旧是空的，则此异能会立刻再度触发。

\* 类似的状况：如果第三个异能结算，但你因故并未输掉这盘游戏（也许由于你操控了白金天使），则只要你的坟墓场依旧是空的，此异能会立刻再度触发。永生圈环+白金天使+空的坟墓场，会造成没得选择的无限回圈。除非有牌手介入，否则这盘游戏会以平手收场。

\* 假设你操控了永生圈环与一个鹏洛客，且由对手操控的某来源将对你造成非战斗伤害。永生圈环与鹏洛客都具有可以影响该伤害的效应。你选择要让哪一个生效。

-- 如果你让永生圈环的效应生效，则此伤害会被防止。鹏洛客的替代性效应便不会生效。

-- 如果你让鹏洛客的替代性效应生效，则接下来由对手决定是否要将此伤害转移给你的鹏洛客。如果对手决定如此作，便从上面移去该数量的忠诚指示物，并且永生圈环的效应便不再适用。如果对手不如此作，永生圈环的效应便生效，并防止此伤害。

-----

傀儡咒法师/ Puppet Conjuror

{一}{黑}

神器生物~人类/法术师

1/2

{蓝}，{横置}：将一个0/1蓝色造妖神器生物衍生物放置进场。

在你的维持开始时，牺牲一个造妖。

\* 你牺牲给第二个异能的造妖，并不仅限于傀儡咒法师所放置进场的造妖衍生物。

\* 如果第二个异能结算时，你并未操控造妖，则什么都不会发生。无法牺牲造妖并不会带来什么惩罚。

-----  
废品泰坦/ Salvage Titan

{四}{黑}{黑}

神器生物~魔像

6/4

你可以牺牲三个神器，而不支付废品泰坦的法术力费用。

从你坟墓场中将三张神器牌移出对战：将废品泰坦从你的坟墓场移回你手上。

\* 若支付废品泰坦的替代性费用来使用，也不会改变你可使用它的时机。你只可以于你能使用生物的正常时机下使用它。

\* 除非废品泰坦在你的坟墓场，才可以使用其第二个异能。要支付此异能之费用时，你可以从你坟墓场中将任意三张神器牌移出对战~甚至可包括废品泰坦本身。不过，如果你将它移出对战来支付它自己的费用，此异能结算时它便无法回到你手上。

-----  
暗影吞没/ Shadowfeed

{黑}

瞬间

将目标牌从坟墓场移出对战。你获得3点生命。

\* 如果在暗影吞没结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则暗影吞没会被反击。你不会获得那3点生命。

-----  
骷髅卡刹立/ Skeletal Kathari

{四}{黑}

生物~鸟/骷髅妖

3/2

飞行

{黑}，牺牲一个生物：重生骷髅卡刹立。

\* 你可以用骷髅卡刹立的重生异能来牺牲它自己。不过，你如此作并不会让它重生。它会由于牺牲之故而留在其拥有者的坟墓场。

-----  
血脉吸啜鬼/ Vein Drinker

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

4/4

飞行

{红}，{横置}：血脉吸啜鬼对目标生物造成等同于血脉吸啜鬼力量的伤害。该生物对血脉吸啜鬼造成等同于该生物力量的伤害。

每当本回合中曾受到血脉吸啜鬼伤害的生物置入坟墓场时，在血脉吸啜鬼上放置一个+1/+1指示物。

\* 当第一个异能结算时，如果该目标生物已经不在场，则此异能会因为没有任何合法目标而被反击。不会因此造成伤害。

\* 当第一个异能结算时，如果该目标生物还在场上，但血脉吸啜鬼已不在场，则血脉吸啜鬼依旧会按照自己最后留在场上时的力量来对该生物造成伤害。

\* 每当有生物从场上置入坟墓场时，便会检查血脉吸啜鬼在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾伤害过，则会触发血脉吸啜鬼的第三个异能。至于该伤害是否为战斗伤害则并不重要。至于该生物是由谁操控，或者它是置入谁的坟墓场，则也都不重要。

\* 如果血脉吸啜鬼的第一个异能使得血脉吸啜鬼与该目标生物互相造成致命伤害，它们会同时被消灭。血脉吸啜鬼的触发式异能将会触发，但在它获得任何指示物之前，它便已进入坟墓场。此异能结算时会失效。

-----

红色

血祭元素/ Bloodpyre Elemental

{四}{红}

生物~元素

4/1

牺牲血祭元素：血祭元素对目标生物造成4点伤害。你只可以于你能使用法术的时机下使用此异能。

。

\* 如果你在自己的回合使用血祭元素，则它进场后是由你获得优先权。而在任何其他牌手有机会将血祭元素移出场外之前，你可以立刻将它牺牲。

-----

火口湖地狱兽/ Caldera Hellion

{三}{红}{红}

生物~地狱兽

3/3

吞噬1（于它进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进场时上面有该数量的+1/+1指示物。

）

当火口湖地狱兽进场时，它对每个生物造成3点伤害。

\* 火口湖地狱兽的进场异能结算时，将会对自己造成3点伤害（同时也对其他生物造成）。如果火口湖地狱兽并未吞噬任何生物，并且防御力也未获得任何加成，则此伤害会是致命伤害。

-----

爆焰巨龙/ Flameblast Dragon

{四}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行

每当爆焰巨龙攻击时，你可以支付{X}{红}。若你如此作，则爆焰巨龙对目标生物或牌手造成X点伤害。

。

\* 当此异能触发时，你便选择目标。当此异能结算时，你决定X的数值，并决定是否要支付{X}{红}。

如果你决定要支付{X}{红}，则任何牌手已经无法去回应此事，因为此异能正结算到一半。

-----

### 精灵突袭/ Goblin Assault

{二}{红}

#### 结界

在你的维持开始时，将一个1/1红色，具敏捷异能的精灵衍生物放置进场。

精灵生物每回合若能攻击，则必须攻击。

\* 第二个异能会影响每位牌手所操控之精灵生物。并不是只对其第一个异能所放置进场的衍生物生效。

-----

### 岩浆喷散/ Magma Spray

{红}

#### 瞬间

岩浆喷散对目标生物造成2点伤害。若该生物于本回合中将被置入坟墓场，则改为将它移出对战。

\* 该目标生物于本回合中若因任何理由（不只是致命伤害而已）置入坟墓场，第二个句子都将使它移出对战。即使岩浆喷散并未对它造成伤害（由于防止效应）或岩浆喷散是对另一个生物造成伤害（由于转移效应），此句都会对该目标生物生效。

-----

### 烧成骷髅/ Skeletonize

{四}{红}

#### 瞬间

烧成骷髅对目标生物造成3点伤害。当本回合中曾以此法受到伤害的生物置入坟墓场时，将一个1/1黑色骷髅妖衍生物放置进场，且具有「{黑}：重生此生物」。

\* 每当有生物从场上置入坟墓场时，便会检查烧成骷髅在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾伤害过，则会触发烧成骷髅的延迟触发式异能。

\* 不论是谁操控该生物或它置入哪个坟墓场，你都会获得衍生物。

-----

### 灵魂热火/ Soul's Fire

{二}{红}

#### 瞬间

由你操控且在场的目标生物对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。

\* 如果在灵魂热火结算前，其中任一个目标已不合法，则此咒语仍会结算，只是没有效果。如果其第一个目标不合法，它便无法作出任何行动，所以无法造成伤害。如果其第二个目标不合法，则第一个目标无法伤害任何东西。如果两个都变成不合法目标，则此咒语会被反击。

-----

### 恶毒阴影/ Vicious Shadows

{六}{红}

#### 结界

每当一个生物从场上置入坟墓场时，你可以让恶毒阴影对目标牌手造成等同于该牌手之手牌数量的伤害。

\* 你指定为目标的牌手，不一定要是从场上置入坟墓场之生物的操控者。

\* 当此异能结算时，你才检查该目标对手之手牌数量。

-----

绿色

巨兽赋礼/ Gift of the Gargantuan

{二}{绿}

法术

检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中的一张生物牌和/或一张地牌，并将所展示的牌置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

\* 你可以展示其中的一张生物牌，或是展示其中的一张地牌，或是展示其中的一张生物牌与一张地牌。

\* 如果其中一张牌是树灵乔木（一张地生物牌），则你可以展示树灵乔木与另一张地牌，或是展示树灵乔木与另一张生物牌。

-----

富庶生长/ Lush Growth

{绿}

结界~灵气

地结界

受此结界的地是山脉，树林，也是平原。

\* 受此结界的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它现在具有的异能可以横置来加{红}，{绿}，或{白}到其操控者的法术力池中。富庶生长不会改变受此结界的地之名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

-----

魔力流浆/ Manaplasm

{二}{绿}

生物~流浆

1/1

每当你使用一个咒语时，魔力流浆得+X/+X直到回合结束，X为该咒语的总法术力费用。

\* 总法术力费用只会计算该牌右上角所印制的法术力符号。魔力流浆不会把这些计算进去：额外费用，替代费用，减少费用的效应，以及你实际使用该咒语时支付了什么。

\* 当费用中包含{X}的咒语在堆叠中时，其总法术力费用会将替X所选的数值算进去。举例来说，如果你使用焰球（法术力费用为{X}{红}的咒语）且选择X的数值为5，则你的魔力流浆将得+6/+6直到回合结束。

-----

真菌洛西/ Mycoloth

{三}{绿}{绿}

生物~真菌

4/4

吞噬2（于它进场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进场时上面有该数量两倍的+1/+1指示物。）

在你的维持开始时，真菌洛西上每有一个+1/+1指示物，便将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

\* 此触发式异能所产生的腐生物衍生物数量，是依照真菌洛西上面+1/+1指示物的数量来决定，而非真菌洛西所吞噬的生物数量。而+1/+1指示物是怎么来的则不重要。

-----

### 流浆花园/ Ooze Garden

{一}{绿}

结界

{一}{绿}，牺牲一个不是流浆的生物：将一个X/X绿色流浆衍生物放置进场，X为所牺牲之生物的力量。你只可以于你能使用法术的时机下使用此异能。

\* X的力量等同于所牺牲之生物最后在场时的数值。

-----

### 藤圣堂神言师/ Sacellum Godspeaker

{二}{绿}

生物~地精/德鲁伊

2/2

{横置}：从你手上展示任意数量之力量大于或等于5的生物牌。你每以此法展示一张牌，便加{绿}到你的法术力池中。

\* 此为法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

\* 即使你手上没有力量大于或等于5的生物牌，或是有但不想展示出来，也都可以使用此异能。在上述状况下，此异能不会产生任何法术力。

\* 当你使用生物咒语时，该牌会进入堆叠，所以你无法藉由藤圣堂神言师的异能来展示它。不过，你可以先使用此法术力异能，并从你手上展示这张生物牌，然后才将它当成咒语来使用。

-----

### 破矛贝西摩斯/ Spearbreaker Behemoth

{五}{绿}{绿}

生物~野兽

5/5

破矛贝西摩斯不会毁坏。

{一}：目标力量大于或等于5的生物本回合不会毁坏。

\* 致命伤害与注记着「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放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在场；或它的防御力为0或更少。

-----

### 托帕苦修士/ Topan Ascetic

{二}{绿}

生物~人类/修行僧

2/2

横置一个由你操控且未横置的生物：托帕苦修士得+1/+1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（包括托帕苦修士本身）来支付此费用。

-----

### 野群拿卡地/ Wild Nacatl

{绿}

生物~猫/战士

1/1

只要你操控山脉，野群拿卡地便得+1/+1。

只要你操控平原，野群拿卡地便得+1/+1。

\* 野群拿卡地的异能会检查副类别包含山脉以及平原的地。这些地的名称不一定是山脉或是平原。只要由你操控的地里面包含了这两个副类别，野群拿卡地便会获得两种加成，且这两个副类别可以都来自同一个地（例如Plateau或圣洁锻炉）。

-----

多色

苦痛歪曲/ Agony Warp

{蓝}{黑}

瞬间

目标生物得-3/-0直到回合结束。

目标生物得-0/-3直到回合结束。

\* 这两个目标可以是同一个生物，也可以不同。

-----

复仇阿耶尼/ Ajani Vengeant

{二}{红}{白}

旅法师~阿耶尼

3

[+1]: 目标永久物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

[-2]: 复仇阿耶尼对目标生物或牌手造成3点伤害，且你获得3点生命。

[-7]: 消灭由目标牌手操控的所有地。

\* 复仇阿耶尼的第一个异能可以指定任一个永久物为目标。它不需要是已横置的。

\* 第一个异能会追踪该永久物，而不是其操控者。如果在该永久物原操控者的下一个重置步骤之前，其操控者便已改变，则它在新操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 如果两个或更多具有同样副类别的鹏洛客同时在场，则他们都会置入其拥有者的坟墓场。也就是说，如果复仇阿耶尼与\_洛温\_的金鬃阿耶尼同时在场，则两者会分别置入其拥有者的坟墓场。

-----

脑电击/ Blightning

{一}{黑}{红}

法术

脑电击对目标牌手造成3点伤害。该牌手弃掉两张牌。

\* 即使防止或转移了脑电击部份或全部的伤害，该目标牌手依旧要弃掉两张牌。

-----

血腥教众/ Blood Cultist

{一}{黑}{红}

生物~人类/法术师

1/1

{横置}: 血腥教众对目标生物造成1点伤害。

每当本回合中曾受到血腥教众伤害的生物置入坟墓场时，在血腥教众上放置一个+1/+1指示物。

\* 每当有生物从场上置入坟墓场时，便会检查血腥教众在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。

(这包括了战斗伤害。) 若曾伤害过, 则会触发血腥教众的第二个异能。至于该生物是由谁操控, 或者它是置入谁的坟墓场, 则都不重要。

\* 如果血腥教众与受到它伤害的生物同时置入坟墓场, 则血腥教众的异能依旧会触发, 但结算时不会生效。

-----  
分枝击/ Branching Bolt

{一}{红}{绿}

瞬间

选择一项或都选~分枝击对目标具飞行异能的生物造成3点伤害; 和/或分枝击对目标不具飞行异能的生物造成3点伤害。

\* 你可以只选择第一个模式(以飞行生物为目标), 只选择第二个模式(以不具飞行异能的生物为目标), 或是两个模式都选(以一个飞行生物与一个不具飞行异能的生物为目标)。除非可以指定合法目标, 你才能选择该模式。

-----  
聪智通牒/ Brilliant Ultimatum

{白}{白}{蓝}{蓝}{蓝}{黑}{黑}

法术

将你牌库顶的五张牌移出对战。由任一对手将它们分成两堆。你可以使用在其中一堆的任意数量牌, 且不需支付其法术力费用。

\* 这些牌是面朝上地移出对战。

\* 如果对手愿意这么作, 其中一堆可以是零张。

\* 于聪智通牒结算时, 你一并使用所选择之堆的牌。其使用的顺序由你决定。不会受到牌张类别(例如生物或法术)的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略(例如「只能在战斗中使用[此牌]」)。你能尽情使用这些牌, 把地放置进场、咒语放入堆叠, 然后聪智通牒结算完毕并置入你的坟墓场。然后你以此法使用的咒语会一个个地如常结算, 顺序与它们进入堆叠的顺序相反。

\* 除非是在你的回合(通常这是正常情况, 因为聪智通牒是法术)并且你该回合还没使用过地牌, 你才可以从所选的那堆中使用地牌。也就是说, 如果所选的那堆里面有两张地, 你最多只能使用其中的一张。

\* 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。你可以支付额外费用, 例如协力费用与增幅费用。

\* 未被选中的那堆牌则会持续被移出对战。类似情况: 所选的那堆里面你并未使用或决定不使用的牌, 也会持续被移出对战。

-----  
腐肉击族/ Carrion Thrash

{二}{黑}{红}{绿}

生物~凡尔西诺/战士

4/4

当腐肉击族从场上置入坟墓场时, 你可以支付{二}。若你如此作, 则将另一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

\* 当此异能触发时, 你便选择目标。当此异能结算时, 你决定是否要支付{二}。

\* 如果腐肉击族与另一个生物同时从场上置入坟墓场, 则你可以将腐肉击族的异能指定后者生物为



目标。

-----

### 号召通牒/ Clarion Ultimatum

{绿}{绿}{白}{白}{白}{蓝}{蓝}

法术

选择五个由你操控的永久物。对每一个这类永久物而言，你可以分别从你的牌库中搜寻一张与该永久物同名的牌。将那些牌横置进场，然后将你的牌库洗牌。

\* 此咒语没有目标。结算号召通牒时，你才需要选择五个永久物。如果那时候由你操控的永久物少于五个，则选择由你操控的所有永久物。

\* 所选的五个由你操控的永久物不能重覆。不过，其中可以有与彼此名称相同者。举例来说，你可以选择两个穹光大天使与三个平原。若你如此作，则你从你的牌库中搜寻至多两个穹光大天使与至多三个平原，并将它们横置进场。

\* 如果你选择的某个永久物，其名称已被其它效应所改变（举例来说，已经复制了其他生物的仿生妖），则你将搜寻具有该新名称的牌，而非与该牌原先名称同名者。请注意，改变地牌的副类别并不会影响其名称。

\* 如果你选择了没有名称的永久物，例如牌面朝下的生物，则你牌库中无法找到与它同名的牌。

\* 你只会搜寻一次。（举例来说，类似艾文核灵师这类牌可能会有影响。）

\* 所有的牌都会同时进场。如果进场的牌之中包含灵气，则它必须结附在原本就在场的永久物上。它不能结附在因号召通牒而同时进场的其他永久物上。如果某灵气不能以此法进场，则它会留在你的牌库中。

\* 如果你在搜寻时所找到的牌并非永久物牌（举例来说，你选择的是虚影((Illusion))衍生物，但却搜寻到幻影//真实((Illusion // Reality))这张连体牌），则该牌会留在你的牌库。

-----

### 残酷通牒/ Cruel Ultimatum

{蓝}{蓝}{黑}{黑}{黑}{红}{红}

法术

目标对手牺牲一个生物，弃三张牌，然后失去5点生命。你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上，抓三张牌，然后获得5点生命。

\* 残酷通牒只能以对手为目标 当残酷通牒结算时，你才决定要把哪张生物牌从坟墓场移回手上。

\* 所有这些动作都会依照所印制的顺序逐一执行。稍早的动作可能会影响你会如何执行接下来的动作。（举例来说，如果对手牺牲某生物，而其拥有者是你，则它会进入你的坟墓场。当残酷通牒让你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上时，你可以选择这张牌。）

\* 如果，于残酷通牒开始结算时，对手的总生命为5或更少，且你牌库中的牌少于或等于两张，则本盘游戏会是平手。对手的总生命会降到0或更少，但残酷通牒必须完全结算完毕，才会检查依状态而生的效应。你将必须抓三张牌，并且要抓其中一张时会抓不到。要结算依状态而生的效应时，你与对手会同时输掉游戏，也就是说本盘游戏是平手。

-----

### 穹光大天使/ Empyrial Archangel

{四}{绿}{白}{白}{蓝}

生物~天使

5/8

## 飞行，帷幕

所有将对你造成的伤害改为对穹光大天使造成之。

\* 假设你操控了穹光大天使与一个鹏洛客，且由对手操控的某来源将对你造成非战斗伤害。穹光大天使与鹏洛客都具有改变（或者可以改变）伤害该如何造成的效应。你选择要让哪一个生效。

-- 如果你让穹光大天使的效应生效，则此伤害会转移给它。鹏洛客的替代性效应便不会生效。

-- 如果你让鹏洛客的替代性效应生效，则接下来由对手决定是否要将此伤害转移给你的鹏洛客。如果对手决定如此作，便从上面移去该数量的忠诚指示物。如果对手不如此作，穹光大天使的效应便生效，且此伤害会转移给它。

-----

## 阻碍之光/ Hinder Light

{白}{蓝}

### 瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以你或是由你操控的永久物为目标。

抓一张牌。

\* 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是你或是由你操控的永久物，则阻碍之光的第三个模式就能以该咒语为目标。

\* 你可以指定「不能被反击」的咒语为目标。若你如此作，则阻碍之光效应之第一个部份不会生效，但你依旧可以抓一张牌。

-----

## 血辫奎许/ Kresh the Bloodbraided

{二}{黑}{红}{绿}

传奇生物~人类/战士

3/3

每当另一个生物从场上置入坟墓场时，你可以在血辫奎许上放置X个+1/+1指示物，X为该生物的力量。

\* X的力量等同于该生物最后在场时的数值。

-----

## 死灵创生/ Necrogenesis

{黑}{绿}

### 结界

{二}: 将目标生物牌从任一坟墓场移出对战。将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

\* 如果此异能结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则整个异能都会被反击。你不会得到腐生物衍生物。

-----

## 尸奴王子/ Prince of Thralls

{四}{蓝}{黑}{黑}{红}

生物~恶魔

7/7

每当一个由对手操控的永久物置入坟墓场时，除非该对手支付3点生命，否则将该牌在你的操控下放置进场。

\* 只要该永久物最后存在场上时是由对手操控，则它是置入谁的坟墓场都不重要。

- \* 如果此异能触发且对手选择不支付3点生命，则你必须将该牌返回场上，即使你不想要也是一样。
- \* 如果此异能结算时，触发此异能的永久物已经离开坟墓场（由于它是已消失的衍生物，或者由于某咒语或异能将它移出坟墓场），则此异能依旧会结算。该对手将可选择是否要支付3点生命。但不论该牌手要不要支付生命，什么都不会回到场上。

-----  
 严惩无知/ Punish Ignorance

{白}{蓝}{蓝}{黑}

瞬间

反击目标咒语。其操控者失去3点生命且你获得3点生命。

- \* 你可以指定「不能被反击」的咒语为严惩无知的目标。若你如此作，则严惩无知之效应的第一个部份不会生效，但失去生命与获得生命的效应仍会生效。

-----  
 夸萨伏击队/ Qasali Ambusher

{一}{绿}{白}

生物~猫/战士

2/3

延势

如果有生物攻击你，且你操控了树林与平原，你可以将夸萨伏击队视同具有闪现异能地来使用，且不须支付其法术力费用。

- \* 依照第二个异能所述来使用夸萨伏击队时，仍需用到堆叠。此咒语可以如常被反击。
- \* 如果你要藉由第二个异能来使用夸萨伏击队，则并不一定要在宣告攻击者步骤中作。你可以在战斗中稍后的时段里作（一直到战斗结束步骤均可），只要是有生物攻击你即可。当然，如果你在宣告攻击者步骤之后的时段才使用夸萨伏击队，它便无法用来阻挡。
- \* 如果你要依照第二个异能所述来使用夸萨伏击队，则必须有个生物要攻击\*你\*。如果生物都只攻击鹏洛客，则你不能以此法使用夸萨伏击队。如果你正进行双头巨人游戏，且某生物攻击你的队伍，则你能够以此法使用夸萨伏击队。
- \* 夸萨伏击队的第二个异能会检查副类别包含树林以及平原的地。这些地的名称不一定要是树林或是平原。这两个副类别可以都来自同一个地（例如Savannah或殿堂花园）。

-----  
 夷壤/ Realm Razer

{三}{红}{绿}{白}

生物~野兽

4/2

当夷壤进场时，将所有地移出对战。

当夷壤离场时，将所移出对战的牌分别在其拥有者的操控下横置移回场上。

- \* 如果夷壤在其第一个异能结算前便已离场，则它的第二个异能将触发但不会生效。然后其第一个异能会结算，将所有地永远移出对战。

-----  
 萨坎沃/ Sarkhan Vol

{二}{红}{绿}

鹏洛客~萨坎

[+1]: 由你操控的生物得+1/+1并获得敏捷异能直到回合结束。

[-2]: 获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

[-6]: 将五个4/4红色，具飞行异能的龙衍生物放置进场。

\* 就算你未操控生物，也可以使用第一个异能。萨坎沃会得到一个忠诚指示物，但此异能没有效果。

\* 你可以指定任何生物当成第二个异能之目标，而不只是由对手操控的生物。如果你指定自己目前操控的生物当作目标，则你将获得它的操控权（这通常不会有什么明显的效果），重置它，并且它获得敏捷异能直到回合结束。

-----  
叛徒之王塞基司/ Sedris, the Traitor King

{三}{蓝}{黑}{红}

传奇生物~灵俑/战士

5/5

你坟墓场中的每张生物牌都具有破坟{二}{黑}。（{二}{黑}: 将此牌移回场上。此生物获得敏捷异能。于它将离场时，或在回合结束时，将它移出对战。破坟的时机视同法术。）

\* 即使塞基司所赋予的破坟异能是写在规则提示之中，它确实会让你坟墓场中的每张生物牌都获得一个起动式异能。这并不是塞基司的起动式异能。

\* 塞基司可能会让你坟墓场中的某张生物牌具有数个破坟异能。（举例来说，在你坟墓场中的织命灵俑会因此具有破坟{蓝}以及破坟{二}{黑}。）这两个异能你都可以使用。

-----  
印记加持/ Sigil Blessing

{绿}{白}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+3/+3且由你操控的其他生物得+1/+1。

\* 如果在印记加持结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你的另一个生物不会得+1/+1。

-----  
史芬斯君王/ Sphinx Sovereign

{四}{白}{蓝}{蓝}{黑}

神器生物~史芬斯

6/6

飞行

在你的回合结束时，如果史芬斯君王未横置，则你获得3点生命。若否，则每位对手各失去3点生命。

\* 此异能结算时，会检查史芬斯君王为横置或未横置。如果史芬斯君王此时已不在场上，则此异能会检查史芬斯君王离场时为横置或未横置。

-----  
寡欲天使/ Stoic Angel

{一}{绿}{白}{蓝}

生物~天使

3/4

飞行，警戒

每位牌手在其重置步骤所重置的生物不能多于一个。

\* 如果数个寡欲天使在场，其异能并不会相加。每位牌手在其重置步骤依旧最多只能重置一个生物。

-----  
方向偏离/ Swerve

{蓝}{红}

瞬间

为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。

\* 方向偏离只指定它要改变目标的咒语为目标。它并不会直接影响该咒语原先的目标或是新的目标。

\* 当方向偏离结算时，你才决定该咒语的新目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可选，则目标不会改变。即使该咒语原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。

\* 如果你使用方向偏离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，像取消这类牌），你并不能让该咒语以其本身为目标。不过，你可已将该咒语的目标改变为方向偏离。若你如此作，则由于该咒语结算时方向偏离已不在堆叠上，便会被反击。

\* 如果某咒语指定了许多目标，则即使它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成方向偏离的目标。

\* 如果某咒语将同一位牌手或物件多次指定为目标，你便无法指定它为方向偏离的目标。

-----  
潮窟渡船夫/ Tidehollow Sculler

{白}{黑}

神器生物~灵俑

2/2

当潮窟渡船夫进场时，目标对手展示其手牌且你选择其中一张非地的牌。将该牌移出对战。

当潮窟渡船夫离场时，将以此法移出对战的牌移回其拥有者手上。

\* 如果潮窟渡船夫在其第一个异能结算前便已离场，则它的第二个异能将触发但不会生效。然后会结算其第一个异能，并将目标对手的一张手牌永远移出对战。

-----  
巨力通牒/ Titanic Ultimatum

{红}{红}{绿}{绿}{绿}{白}{白}

法术

直到回合结束，由你操控的生物得+5/+5且获得先攻，系命，与践踏异能。

\* 于巨力通牒结算时，才会确定是哪些生物受其影响。

\* 如果由你操控的某生物已具有系命异能，则巨力通牒将会让它获得第二个系命异能。若某永久物具有数个系命异能，则当它造成伤害时，每一个都会分别触发。你会获得数倍与此伤害等量的生命。

\* 同一个生物上的数个先攻与践踏异能并无意义。

## 暴烈通牒/ Violent Ultimatum

{黑}{黑}{红}{红}{红}{绿}{绿}

### 法术

消灭三个目标永久物。

\* 你必须指定三个不同永久物为目标。若在此咒语结算时，其中的几个目标永久物因故成为不合法的目标，则暴烈通牒依旧会消灭其他的目标。

-----

### 无色神器

巫妖秘镜/ Lich's Mirror

{五}

### 神器

若你将输掉这盘游戏，则改为将你的手牌、坟墓场与所有你拥有的永久物洗入你的牌库，然后抓七张牌且你的总生命成为20。

\* 如果你将由于以下原因而输掉这盘游戏，巫妖秘镜会把输掉游戏此事件替代掉：

-- 检查依状态而生的效应时，生命为0或更少。

-- 检查依状态而生的效应时，在上次检查过依状态而生的效应之后，曾经必须要抓牌但牌库无牌可抓。

-- 检查依状态而生的效应时，具有十个或更多中毒指示物（虽然这帮不上什么忙；详见后文）。

-- 由于某异能（例如永生圈环）让你输掉这盘游戏。

\* 如果某咒语或异能（例如旋升天顶所产生的）让某牌手「赢得这盘游戏」，巫妖秘镜并不会生效。如果有牌手赢得游戏，则游戏立刻结束。

\* 如果你认输，巫妖秘镜并不会生效。如果你认输，就是输了。

\* 如果你无法输掉这盘游戏（举例来说，你操控了白金天使），则巫妖秘镜不会生效。

\* 巫妖秘镜会将所有你拥有的永久物洗入你的牌库，不论其操控者是谁都一样。

\* 巫妖秘镜也会将你拥有的衍生物洗入你的牌库。衍生物的拥有者是指将此衍生物放置进场之咒语或异能的操控者。由你拥有的衍生物会离场。不过，你不需要为了巫妖秘镜的效应而实际将这些衍生物洗入你的牌库，因为它们之后立刻就会消失。

\* 任何因永久物离场而触发的异能，会在巫妖秘镜的整个效应全部生效之后才进入堆叠。

\* 巫妖秘镜不会影响以下东西：堆叠中的咒语，被移出对战的牌，以及由你操控但非你所拥有的永久物。它们会留在原本的地方。堆叠中的咒语随后将如常结算。

\* 虽然巫妖秘镜让你抓七张牌，并将你的总生命设定为20点，但这并不是让游戏重新开始。你如果不喜欢新的起手牌，也不能再调度。

\* 若你的总生命成为20，你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。请注意：当此状况发生时，你原先的总生命有可能为负值。举例来说，如果你原本将输掉时的总生命是-4，则巫妖秘镜会让你获得24点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会因此与巫妖秘镜产生互动。

\* 巫妖秘镜之效应中的一部分，通常会让你将它本身洗入你的牌库。若它洗入牌库，且你在其效应生效完毕之后立刻\*又\*输掉这盘游戏，则它无法再救你一次。这有可能以不同的方式发生。举例来说：

-- 你具有十个或更多的中毒指示物。巫妖秘镜不会移除中毒指示物。如果你将以此法输掉游戏，则你会逐一执行巫妖秘镜的指示，然后下一次检查依状态而生的效应时，你便输掉这盘游戏。

-- 你的总生命为0或更少，并且某效应让你无法获得生命。由于你的总生命无法增加，便只会维持

原先数量而不会变成20；然后下一次检查依状态而生的效应时，你便输掉这盘游戏。

-- 由你操控的非衍生物永久物，加上你的手牌、坟墓场与牌库中的牌之后，数量少于七。巫妖秘镜之效应中的一部分会要你抓七张牌，且你至少会有一次将无法抓到牌；然后下一次检查依状态而生的效应时，你便输掉这盘游戏。

-- 由你操控\*但非你所拥有\*的永久物中，具有永生圈环这类的触发式异能，且此异能在游戏状态符合某种条件（也称作状态触发）时能让你输掉这盘游戏；并且会导致「输掉这盘游戏」之异能触发的条件并未改变。如果你拥有该永久物，巫妖秘镜会将它洗入你的牌库。但在如上的状况中，它会留在场上，并且其异能会再度触发。

\* 如果你操控\*非你所拥有\*的巫妖秘镜，则巫妖秘镜的效应全部生效之后，它本身依旧会在场上。如果你因上述的任一状况而将再度输掉这盘游戏，则巫妖秘镜的效应会再度生效...又再度生效...又再度生效...如此会产生没得选择的无限回圈，使本盘游戏平手。（在前文列举的最后一个触发式异能例子中，牌手有可能趁着异能还在堆叠中的时机来打破回圈。但依状态而生的效应所造成的回圈则完全无法被阻止。）

\* 如果还留在游戏中的牌手将同时输掉这盘游戏，但正好有一位操控巫妖秘镜，则该牌手将改为执行巫妖秘镜的指示而不是输掉，而其他牌手则都输掉这盘游戏。最后的结果是：操控巫妖秘镜的牌手赢得这盘游戏，因为他所有的对手都输了。（如果没有巫妖秘镜的话，这盘游戏会是平手。）

\* 如果某咒语让你在下次检查依状态而生的效应时会输掉（举例来说，对你造成大于你总生命之伤害），则在巫妖秘镜的效应开始发生之前，该咒语将已经在坟墓场。如果那是你的坟墓场，则它会洗入你的牌库。

\* 如果，正在检查依状态而生的效应时，发现你将输掉这盘游戏，并且有个你拥有的生物也将同时置入你的坟墓场（举例来说，由于一发10点伤害的地震，或是同时对你与该生物造成的战斗伤害），则该生物的操控者便有得选择。依状态而生的效应此规则正试图同时(a)将该生物牌洗入你的牌库（由于巫妖秘镜的替代性效应）并且(b)将它置入你的坟墓场。这两件事情只能发生一个。由该生物的操控者决定哪个会发生。如果要将该生物置入你的坟墓场，它便不会洗入你的牌库。对于将因该生物从场上置入坟墓场而触发的异能而言，它只会在作此选择时触发。

\* 如果，正在检查依状态而生的效应时，发现你将因数个原因输掉这盘游戏（举例来说，你只剩下1点生命且牌库只剩一张牌，然后夜空细语让你要抓两张牌并失去2点生命），则一个巫妖秘镜便可将这些全部取代掉。你只需要执行巫妖秘镜的指示一次。

\* 于双头巨人游戏中，如果你的队伍将输掉这盘游戏，且你操控巫妖秘镜，则你的队伍不会输。你将改为执行巫妖秘镜的指示，而你的队友什么都不用作。即使你的队伍将输掉之原因是由于你队友必须抓牌时牌库却没牌可抓，或是某异能说他输掉这盘游戏，也都是一样。你那部份的总生命（算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）会成为20点。你因此获得或失去的生命值，会影响到你队伍的总生命。请留意：当此状况发生时，你队伍原先的总生命有可能为负值。举例来说，你队伍受到大量伤害，在检查依状态而生的效应时总生命为-11，你那部份的总生命会从-5点生命变成20点生命，而你队伍的总生命最终会成为14。

-----  
仆从映镜/ Minion Reflector

{五}

神器

每当一个非衍生物的生物在你的操控下进场时，你可以支付{二}。若你如此作，则将一个衍生物放置进场，且是该生物的复制。该衍生物具有敏捷异能及「在回合结束时，牺牲此永久物。」

\* 于创造此衍生物时，它会检查所要复制之生物所印制的值，以及任何曾对该生物生效的复制效应。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制其他已改变了该生物之力量、防御力、类别、颜色等的效应。

\* 该衍生物之特征的可复制特征值，会与所复制的生物之特征的可复制特征值相同，另外加上敏捷异能及「在回合结束时，牺牲此永久物。」也就是说，如果某东西复制了此衍生物，它也会具有敏捷，且在回合结束时必须被牺牲。

\* 如果仆从映镜的异能结算时，触发此异能的生物已经离场，则你依旧可以支付{二}。若你如此作，则依旧会将一个衍生物放置进场。该衍生物具有的可复制特征值，会是那个非衍生物之生物最后存在场上时的特征。

-----

封喉刺/ Quietus Spike

{三}

神器~武具

佩带此武具的生物具有死触异能。

每当佩带此武具的生物对牌手造成战斗伤害时，该牌手失去一半数量的生命，该数量小数点后进位。

佩带{三}

\* 在该牌手的总生命扣除战斗伤害的部份之后，才会因此失去一半数量的生命。于此触发式异能结算时，才决定该牌手会失去多少生命。

\* 如果数个封喉刺同时触发，则第一个异能结算时，该牌手便失去一半数量的生命；然后下一个异能结算时再失去一半数量的生命，依此类推。该牌手并非每次都失去同样数量的生命。

\* 于双头巨人游戏中，如果佩带封喉刺的生物将分配伤害给防御队伍，则该伤害只会分配给其中一位防御牌手。造成战斗伤害之后，封喉刺决定该队伍应失去多少生命时，会检查该队伍总生命之中该牌手的部分（该队伍的总生命除以二，小数点后进位）。以下用实例来计算：此队伍有19点生命。该牌手的部分是10点生命（19除以2，小数点后进位）。封喉刺使该队伍失去5点生命（10除以2）。此队伍的总生命会成为14（19减5）。

-----

祖神兽遗宝/ Relic of Progenitus

{一}

神器

{横置}：目标牌手将一张牌从其坟墓场移出对战。

{一}，将祖神兽遗宝移出对战：将所有坟墓场移出对战。抓一张牌。

\* 如果你使用第一个异能，则由该目标牌手决定要移出哪张牌。是于结算此异能时作出决定。

\* 就算每位牌手的坟墓场都是空的，你还是可以使用第二个异能。你依旧会抓牌。

\* 「将所有坟墓场移出对战」意指将所有坟墓场中的所有牌移出对战。每位牌手依旧拥有坟墓场此区域，牌也依旧可以放进去。

-----

明辨印记/ Sigil of Distinction

{X}

神器~武具

明辨印记进场时上面有X个充电指示物。



明辨印记上每有一个充电指示物，佩带此武具的生物便得+1/+1。

佩带~从明辨印记上移去一个充电指示物。

\* 从明辨印记上移去一个充电指示物，是唯一支付其佩带异能的方法。如果其上没有充电指示物，便无法使用其佩带异能。

\* 如果明辨印记正装备在某生物上，并且使用其佩带异能来指定另一个目标生物，则由于明辨印记上面少了一个充电指示物，原先佩带的生物马上就变得小了一点。然后，当佩带异能结算时，明辨印记会移到新的生物上，且原先佩带的生物将失去此武具原本给与的全部加成。

-----

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。