

## \_阿拉若新生\_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：2009年4月24日（中文版细部修订）

\_阿拉若新生\_售前现开赛日期：2009年4月25-26日请至<[www.wizards.com/Prerelease](http://www.wizards.com/Prerelease)>查询你附近举办活动的地点。

\_阿拉若新生\_正式发售日期：2009年4月30日。请至<<http://locator.wizards.com>>查询你附近的贩售店。

\_阿拉若新生\_召开派对：2009年4月30日-5月3日。请至<[www.wizards.com/launchparty](http://www.wizards.com/launchparty)>查询你附近举办活动的地点。

自正式发售当日起，\_阿拉若新生\_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\_，\_阿拉若断片\_，\_聚流\_，以及\_阿拉若新生\_。

--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\_，\_聚流\_，以及\_阿拉若新生\_。

\_阿拉若新生\_系列包括145张牌（60张普通牌，40张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀）。

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

\*\*\*主题：全部是多色\*\*\*

在\_阿拉若新生\_系列中的每张牌都是多色牌。每张牌的法术力费用中至少包含两种不同颜色，并且每张牌的边框都是金色。（其中有些是神器，所以边框包含了银色与金色。）因此在本系列中，有许多牌提到了「多色」或「单色」。

荣鳞凡尔西诺

{一}{红}{绿}{白}

生物~凡尔西诺/士兵

3/3

每当你使用一个多色咒语时，荣鳞凡尔西诺得+3/+3直到回合结束。

灵魂污者

{三}{黑}{黑}{红}

生物~恶魔

5/5

飞行

在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个单色生物。

\* 如果某咒语、永久物或牌具有一个以上的颜色，它便是多色。举例来说，某张费用为{三}{黑}{红}的牌便是多色牌；而费用为{三}{黑/红}的牌也是多色。

\* 如果某咒语、永久物或牌只有一个颜色，它便是单色。

\* 无色的咒语、永久物，以及牌，既非多色亦非单色。地牌为无色，法术力费用中不含有色法术力

符号的神器也是。

-----

\*\*\*关键字异能：倾曳\*\*\*

你每次使用了具有倾曳的咒语，就可以从套牌中免费多使用一个咒语...但你事先不会知道是哪个！

沥青冲击

{三}{黑}{红}

瞬间

倾曳（当你使用此咒语时，从你的牌库顶开始将牌移出对战，直到移出一张费用比此咒语低且不是地的牌为止。你可以使用该牌，并且不需支付其法术力费用。将所移出对战的牌以随机顺序置于牌库底。）

沥青冲击对目标生物造成4点伤害。

血辨地精

{二}{红}{绿}

生物～地精／狂战士

3/2

敏捷

倾曳（当你使用此咒语时，从你的牌库顶开始将牌移出对战，直到移出一张费用比此咒语低且不是地的牌为止。你可以使用该牌，并且不需支付其法术力费用。将所移出对战的牌以随机顺序置于牌库底。）

倾曳的正式规则解析如下：

502.85.倾曳

502.85a 倾曳属于触发式异能，只当具有倾曳异能的牌在堆叠中时生效。「倾曳」意指「当你使用此咒语时，你会从自己的牌库顶开始将牌移出对战，直到移出一张总法术力费用比此咒语低、而且不是地的牌为止。你可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。然后将所有以此法移出对战、且并未使用的牌以随机顺序置于你的牌库底。」

502.85b 若某咒语具有数个倾曳异能，则每一个都会分别触发。

\* 在瞬间与法术牌上，倾曳异能会印制在最上面；而在永久物牌上，倾曳会印制在最下面。不论牌的类别为何，倾曳都会在使用该牌时触发，而不是在结算时（也就是说，在该永久物进场前就会触发）。

\* 倾曳的时间顺序如下：

- 1) 你使用具有倾曳的咒语。
- 2) 倾曳异能触发、进入堆叠，且在原本的咒语之上。
- 3) 倾曳异能结算。如果你找到合乎要求且你想要使用的牌，你就如此作。
- 4) 你由于倾曳异能而能够使用的牌结算。
- 5) 原本的咒语结算。

\* 在大多数状况下，倾曳都是强制执行的。你必须从你的牌库顶开始移出牌，就算你知道自己所移出的牌都不会想使用也一样。而要不要使用你最后一张移出的牌，才是你唯一可以作选择的部分。

\* 你由于倾曳异能而能够使用的牌，会比原本的咒语更早结算。如果你使用了具有倾曳的生物，然后由于倾曳异能而能够使用某张灵气牌，则你并无法让此灵气牌结附在该生物上，因为该生物咒语尚未结算。

\* 如果你将某个具有倾曳的咒语之复制品放入堆叠（举例来说，藉由多层施咒或双咒击），则并不

会触发倾曳。原因是：你并未使用该复制品。

\* 即使反击了原本的咒语，也不会让倾曳异能被反击。

\* 由于倾曳属于触发式异能，任何会与触发式异能产生互动的牌（例如阻抑）都会与倾曳互动。

\* 所有牌手都可以看到你因结算倾曳异能而移出对战的牌。

\* 如果你以此法移出对战的是连体牌，则只需要检查连体牌其中的一边之总法术力费用是否比具有倾曳之牌的总法术力费用要低。若结果为真，则你可使用该连体牌的任何一边。

\* 如果你以此法来使用某张牌，则你是在倾曳异能结算的中途一并使用之。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「只能在宣告攻击者之前使用[此牌]」）。

\* 你由于倾曳异能而能够使用的牌，是从移出对战区域使用，而不是从你的牌库中。

\* 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，例如呼魂或变身异能所提供者。若该咒语的法术力费用中有X，X必须为0。不过，你能支付并非强制性的额外费用（例如协力），并且必须支付强制性的额外费用（例如金牧地壮汉）。

\* 如果你以此法来使用牌，则你是将它当成咒语来使用。它可以被反击。如果你以此法使用了另一张具有倾曳的牌，则较新之咒语的倾曳异能也会触发，且你会为了较新之咒语重复此流程。

\* 在你使用了合乎要求的牌之后，你随机安排其他以此法移出对战之牌的顺序，并将它们放在你的牌库底。不论是你或任何其他玩家都无法看到这些牌的顺序。

\* 如果你并不想使用那张以倾曳异能移出对战、且合乎要求的牌，则你并不一定要使用。在随机安排顺序并放到你的牌库底时，将它与其他以此法移出对战之牌混在一起。如果你无法使用那张合乎要求的牌（举例来说，由于没有合法目标），则也是如此处理。

\* 如果你使用具有倾曳的咒语，且你的牌库中没有总法术力费用比此咒语低且不是地的牌，则你会将自己的整个牌库都移出对战。然后你将随机安排这些牌的顺序，并将它们放回你的牌库。虽然你等于是洗过一次牌，但技术上来说这并不是洗牌；那些会因你洗牌而触发的异能并不会因此触发。

-----  
\*\*\*复出关键字异能：循环\*\*\*

\*\*\*复出关键字异能：地循环\*\*\*

如果你手上某张牌具有「循环」，你可以支付其循环费用并弃掉它来新抓一张牌。如果你手上某张牌具有地循环异能（例如「循环山脉」），你可以支付其循环费用并弃掉它，且从你的牌库中搜寻一张具有所指定之地类别的地牌。

火热扑击妖

{四}{黑}{红}

生物~元素

5/1

敏捷

循环沼泽{二}，循环山脉{二}（{二}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张沼泽或山脉牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。）

有五张\_阿拉若新生\_的牌同时具有两个地循环异能。在你循环这种牌时，你选择要使用其上的哪一个地循环异能。你不能两个都用。举例来说，当你循环火热扑击妖时，你不是使用其循环沼泽异能，就是使用其循环山脉异能，且你必须在使用时决定要用哪一个（而不是在结算异能、你正在搜寻牌库时）。

循环的正式规则解析如下：

## 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。」不论具此异能的牌最后会放到哪个区域，都会触发这些异能。

502.18d 循环类别是循环异能的变化。「循环[类别][费用]」的字样意指「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。」此类别通常会为副类别（例如「循环山脉」），但也可能会是任一种牌的类别，副类别，超类别，或是上述的组合（例如「循环基本地」）。

502.18e 若牌手循环牌时会触发任何牌，则在使用循环类别异能时也会触发。若有效应可阻止牌手使用循环异能，则也会阻止牌手使用循环类别异能。

\* 地循环异能与一般循环异能不同之处，在于你并无法因此抓牌。它是让你从自己的牌库中搜寻一张所指定类别之地牌，展示该牌，将该牌置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

\* 地循环是循环异能的变化。若牌手循环牌时会触发任何牌，则在利用地循环时也会触发。若有某异能可阻止循环异能，则也会阻止地循环异能。

\* 循环属于起动式异能（同理，地循环也是）。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。

\* 地循环异能让你从你的牌库中搜寻具有所指定地类别之任一张牌。这不一定要是基本地。举例来说，如果你使用了某张牌的循环山脉异能，则你可以从牌库找出的牌包括了山脉，覆雪山脉，盲乱山脉，蒸气喷发口，以及其他。

-----

### \*\*\*组合：旅居者\*\*\*

本系列中有五张一组的旅居者，都各具有循环异能，与另一个会在你循环它或当它从场上进入坟墓场时触发的异能。

勇得旅居者

{黑}{红}{绿}

生物～凡尔西诺／祭师

3/2

当你循环勇得旅居者或它从场上进入坟墓场时，你可以让它对目标生物或牌手造成1点伤害。

循环{二}{红}（{二}{红}，弃掉此牌：抓一张牌。）

\* 旅居者的触发式异能，与循环触发式异能或离场异能的作用方式均相同。此触发式异能的操控者为循环该旅居者的牌手，或是该旅居者在场时的最后一位操控者。

\* 如果你循环掉旅居者，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。

\* 即使该触发式异能并没有目标可选，你依旧可以循环掉旅居者。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。

-----

### \*\*\*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，{白/黑}可用{白}或{黑}来支付。它既是白色法术力符号，也是黑色法术力符号。法术力费用为{白/黑}的牌是白黑双色，并且总法术力费用为1。{白/黑}符号的外观，是一个从中间分成两半的圆形：左上方看来类似白色法术力符号（白色背景上有个太阳），右下方看来类似黑色法术力符号（黑色背景上有个骷髅头）。

艾斯波暴锋师

{白/黑}{蓝}

神器生物～维多肯／法术师

2/1

只要你操控另一个多色永久物，艾斯波暴锋师便得+1/+1且具有飞行异能。

\* 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，或是类似循环这种起动式异能的费用。

\* 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，上面所提的艾斯波暴锋师既是白色，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，一并选择要使用什么颜色的法术力来分别支付每个混血法术力符号。举例来说，你选择在使用艾斯波暴锋师要支付{白}{蓝}或{黑}{蓝}。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。

\* 每张\_阿拉若新生\_系列的混血牌之法术力费用，都包含了一个混血法术力符号，与另外一个颜色的法术力符号。由于这些牌都是三色牌，它们的牌框是标准多色牌的金色牌框。

-----

### \*\*\*组合：界碑\*\*\*

本系列中的一组有色神器都具有替代性费用，以及产生两种颜色法术力的异能。

旷雾界碑

{一}{白}{蓝}

神器

你可以支付{一}并将由你操控的一个基本地移回其拥有者手上，而不支付旷雾界碑的法术力费用。

旷雾界碑须横置进场。

{横置}：加{白}或{蓝}到你的法术力池中。

\* 若支付旷雾界碑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神器咒语的正常时机下使用它。这并不改变该咒语的法术力费用或是总法术力费用。唯一的区别在于你实际支付的费用。

\* 那种会增加或减少使用界碑时所需支付的费用之效应，不论你选择要支付那种费用，都会对其生效。

\* 为了满足此替代性费用，你可以将任何由你操控的基本地移回其拥有者手上，不论该地的副类别或是否已横置都是一样。

\* 于你使用咒语时，你在支付该咒语的费用前，便会获得使用法术力异能的机会。于是，你可以横置一个基本地来产生法术力，然后一方面利用此法术力，一方面又将该地回手，好用来支付某个界

碑的替代性费用。（当然，你也可以将另一个基本地回手。）

-----

### \*\*\*复出机制\*\*\*

许多在\_阿拉若断片\_系列初次出现的机制，都在\_阿拉若新生\_系列登场。欲知五个断片与其机制的详情（班特断片的关键字「颂威」，艾斯波断片的有色神器，格利极断片的关键字「破坟」，勇得断片的关键字「吞噬」，以及纳雅断片的「5点力量很重要」），请参见\_阿拉若断片\_常见问题集 <[www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs](http://www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs)>。

-----

### 单卡解惑

白/蓝

艾文分印术士

{一}{白}{蓝}

生物~鸟/法术师

3/1

飞行

在你的维持开始时，你可以在目标生物上放置一个飞羽指示物。若你如此作，则只要该生物上面有飞羽指示物，它便是3/1并具有飞行异能。

\* 如果第二个异能影响了某生物，它会盖过大多数能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。

\* 如果第二个异能影响到生物，则并不会使得该生物失去任何原有的异能。它只是让该生物额外获得飞行。

\* 只要受此影响的生物上面有飞羽指示物，它便是3/1并具有飞行异能。即使艾文分印术士离场，此效应依旧会继续。

\* 你可以将飞羽指示物放置在其上已经有飞羽指示物的生物上。如此作通常不会有明显的效果，但以下情形为例外：如果某个其他效应改变了该生物的力量或防御力，或是使该生物失去飞行；此时第二个飞羽指示物就会产生实际作用。

\* 如果某生物上的所有飞羽指示物都移到别的生物上，则该异能并不会跟着移动。第一个生物不再受此异能影响，因为其上已经没有飞羽指示物。第二个生物也不受此异能影响，因为艾文分印术士并未以它为目标。

-----

### 乙金盟盾法师

{一}{白}{蓝}

神器生物~维多肯/法术师

2/2

闪现

当乙金盟盾法师进场时，防止本回合中将对神器生物造成的所有伤害。

\* 当乙金盟盾法师的触发式异能结算时，它并不会锁定将对哪个永久物生效。在本回合接下来的时段中，只要有伤害将对永久物造成，则会检查它在那时候是否为神器生物。若为真，则防止该伤害。

-----  
丝金天使

{五}{白}{白}{蓝}

神器生物~天使

4/4

飞行

当丝金天使进场时，你每操控一个神器，便获得3点生命。

\* 丝金天使的进场异能会把丝金天使本身算进去，前提是在此异能结算时它依旧在场且仍是神器。

-----  
扰咒法师

{白}{蓝}

生物~人类/法术师

2/2

于扰咒法师进场时，说出一个非地牌的名称。

不能使用该名称的牌。

\* 从说出牌的名称到扰咒法师的异能开始生效之间，没人能有机会使用咒语或异能。

\* 对于当扰咒法师进场时已在堆叠中、且具该名称的咒语来说，扰咒法师的异能并不会造成影响。

\* 虽然不能使用该名称的牌，但它依旧可以由于某咒语或异能而放置进场（如果它是永久物牌）。

\* 若要说出某张连体牌的名称，你必须说出两边的名称（举例来说，「暴起 // 炸裂」）。该牌的任一边（暴起或炸裂）都不能使用。

\* 如果该名称的牌具有变身，则依旧可以牌面朝下地使用牌。牌面朝下的牌没有名称。

\* 有些牌（例如等时权杖）让你可以使用某张牌的复制品。由于牌的复制品并不是牌，扰咒法师便无法影响它。

\* 一旦扰咒法师离场，该名称的牌就重新可以使用。

-----  
献祭亚莎

{二}{白}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{四}，否则反击该咒语。你获得4点生命。

\* 不论该咒语的操控者是否要支付{四}，也不论该咒语是否被反击，你都会获得4点生命。

-----  
义人之盾

{白}{蓝}

神器~武具

佩带此武具的生物得+0/+2且具有警戒异能。

每当佩带此武具的生物阻挡其他生物时，后者于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

佩带{二}

\* 当佩带此武具的生物阻挡某生物时，义人之盾的第二个异能并不会横置这个被阻挡的生物（举例来说，如果此生物由于警戒异能而并未横置）。它只是会让该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 如果在这个被阻挡的生物之操控者的下一个重置步骤开始时，此生物已经是未横置状态，则此异能不会生效。它也不会在该生物稍后被横置时才生效。

\* 义人之盾的第二个异能不会追踪这个被阻挡的生物之操控者。如果在此生物原先的操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则此异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-----

古阿拉若君王

{四}{白}{蓝}

生物~精怪

4/5

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，你可以从你的牌库中搜寻一张能结附该生物的灵气牌，将它放置进场并结附在该生物上，然后将你的牌库洗牌。

\* 你以古阿拉若君王的第二个异能找出的任一张灵气牌，都必须能够结附在此进行攻击生物目前的状态上。你必须检查该灵气的结附异能与任何相关效应（例如保护异能之类），好确定该灵气能够合法结附在此生物上。举例来说，如果此攻击生物是个具有反蓝保护的神器生物，则你可以找出具有「神器结界」的灵气，但不能藉此找出蓝色的灵气。

\* 如果你决定搜寻牌库，但里面没有合乎要求的灵气牌（或是你决定要找不到），则什么都不会放置进场，你只是会把牌库洗过一遍。

\* 该攻击生物并未成为此异能与此灵气的目标，所以具有帷幕异能的生物可以依此法被结附。

\* 如果在古阿拉若君王的第二个异能结算前，该攻击生物就已离场，则你不能以此法将灵气放置进场。但你依旧可以为了要洗牌而选择搜寻你的牌库。

-----

蓝/黑

清脑咒

{二}{蓝}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张牌。该牌手弃掉该牌。

抓一张牌。

\* 你可以选择没有手牌的对手为目标。

\* 当清脑咒结算时，即使该目标对手没有手牌，你依旧会抓一张牌。

-----

虚幻恶魔

{一}{蓝}{黑}

生物~恶魔/虚影

4/3

飞行

当你使用咒语时，牺牲虚幻恶魔。

\* 如果你使用咒语，则该咒语会先进堆叠，然后虚幻恶魔的触发式异能才进入堆叠，并在前者上面。在该咒语结算前，此触发式异能便已经结算（而且你会牺牲掉虚幻恶魔）。

-----

### 温各巫妖领主

{一}{蓝}{黑}

生物～灵俑／法术师

2/2

{蓝}{黑}，{横置}：将一个1/1，蓝黑双色的灵俑／法术师衍生物放置进场。

{蓝}{蓝}{黑}{黑}：目标牌手失去X点生命且将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为由你操控的灵俑之数量。

\* 第二个异能会计算由你操控的所有灵俑衍生物，而不只是其第一个异能所产生的衍生物。当此异能结算时，只要温各巫妖领主依旧受你操控且仍是灵俑，则也会将它本身算进去。

-----

### 谜语面具

{蓝}{黑}

神器～武具

佩带此武具的生物具有恐惧异能。

每当佩带此武具的生物对一位牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

佩带{二}

\* 如果由你操控的一个谜语面具因故装备在不由你操控的生物上，则每当该生物对牌手造成战斗伤害时（即使该牌手是你），谜语面具的触发式异能依旧会触发。你将操控该异能，所以你可以抓一张牌。

-----

### 心灵葬礼

{一}{蓝}{黑}

法术

目标对手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出四张地牌为止。该牌手将所有以此法展示的牌置入其坟墓场。

\* 这四张地牌，以及所有在这流程中展示的其他牌，都会置入坟墓场。如果该目标对手的牌库中剩下的地牌不到四张，该牌手会将整个牌库都置入其坟墓场。

-----

### 理性宿敌

{三}{蓝}{黑}

生物～海怪／惊惧兽

3/7

每当理性宿敌攻击时，防御牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

\* 如果该防御牌手牌库中的牌少于十张，该牌手会将整个牌库都置入其坟墓场。

-----

### 操弄灵魂

{一}{蓝}{黑}

瞬间

选择一项或都选～反击目标生物咒语；和／或将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

\* 你可以只选择第一个模式（指定一个生物咒语为目标），只选择第二个模式（指定你坟墓场中的一张生物牌为目标），或者都选（指定一个生物咒语为目标，并且指定你坟墓场中的一张生物牌为目标）。除非可以指定合法目标，你才能选择该模式。

\* 如果你两个模式都选择，则你同时要指定这些目标。你无法反击自己的生物咒语、并且随后将被反击的这张牌从你的坟墓场移回手上。

-----

时间筛子

{蓝}{黑}

神器

{横置}，牺牲五个神器：在本回合后进行额外的一个回合。

\* 你所牺牲的五个神器中，也可以包括时间筛子本身。

-----

黑/红

夺命索塔兽

{四}{黑}{红}

生物～灵俑／野兽

3/3

每当另一个生物从场上置入坟墓场时，你可以在夺命索塔兽上放置一个+1/+1指示物。

从夺命索塔兽上移去一个+1/+1指示物：夺命索塔兽对目标生物或牌手造成1点伤害。

\* 如果夺命索塔兽与另一个生物同时受到致命伤害，则在夺命索塔兽获得指示物之前，它便已进入坟墓场。其异能依旧会触发，但结算时不会生效。

\* 你使用夺命索塔兽的第二个异能时，所移去的+1/+1指示物可以是任何一个，而限于因第一个异能而放上去的+1/+1指示物。

-----

魔脊鞭

{黑}{红}

神器～武具

{X}：佩带此武具的生物得+X/+0直到回合结束。

佩带{—}

\* 当第一个异能结算时，是由此时装备魔脊鞭的生物获得此+X/+0加成；而当使用此异能时是哪个生物装备魔脊鞭则并不重要。如果此时魔脊鞭在场但并未装备在生物上，则没有生物会获得加成。

\* 一旦魔脊鞭的异能结算、且给予了某生物+X/+0的加成，则就算魔脊鞭移到另一个生物或是离场，该生物依旧会得到此加成。

\* 如果魔脊鞭的第一个异能结算时，它本身已不在场，则游戏会检查它离场时是否装备在生物上。若为真，则该生物会得到+X/+0的加成。若否，则没有生物会得到加成。

-----

卡刹立轰击师

{—}{黑}{红}

生物～鸟／祭师

2/2

## 飞行

当卡刹立轰击师对任一牌手造成战斗伤害时，将两个1/1红色精灵衍生物放置进场，且牺牲卡刹立轰击师。

破坟{三}{黑}{红}（{三}{黑}{红}：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。）

\* 当此触发式异能结算时，不论卡刹立轰击师对该牌手造成了多少战斗伤害，你都会将两个精灵衍生物放置进场。即使你无法牺牲卡刹立轰击师（例如由于它已不由你操控），也会得到衍生物。

## 思想溢血

{二}{黑}{红}

### 法术

说出一个非地牌的名称。目标牌手展示其手牌。每以此法展示出一张该名称的牌，思想溢血便对该牌手造成3点伤害。自该牌手的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻该名称的牌，并将这些牌移出对战。然后该牌手将他的牌库洗牌。

\* 说出名称的时机，是在思想溢血结算时。在说出名称与思想溢血继续执行效应剩下的部分这两件事中间的时段，没有人能使用咒语或异能。

\* 如果该目标牌手的手牌中有数张该名称的牌，则思想溢血所造成的伤害会当作是在同一次造成的。举例来说，那种会防止「该来源下一次将造成的伤害」的效应，只要用上一个就能全部防止。

\* 思想溢血对于那些在场上、且名称与所说出之牌名相同的牌不会产生效果。

\* 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。即使该目标牌手已展示了手牌，也依然如此。

## 红/绿

### 闪击地狱兽

{三}{红}{绿}

生物～地狱兽

7/7

践踏，敏捷

在回合结束时，闪击地狱兽的拥有者将它洗入其牌库。

\* 闪击地狱兽的第二个异能，会在它在场的每个回合结束时触发。如果此异能结算时，它已不在场上，则什么都不会发生。闪击地狱兽会留在它应在的地方，其拥有者并不会将它洗回牌库。

\* 当此异能结算时，复制了闪击地狱兽的衍生物会洗回其拥有者的牌库，然后立刻就会消失。基于实际操作的考量，该衍生物不应实际放入牌库中，但依旧要洗牌。

### 神射牛头怪

{三}{红}{绿}

生物～牛头怪

3/4

当神射牛头怪进场时，它对目标具飞行异能的生物造成3点伤害。

循环{红/绿}（{红/绿}，弃掉此牌：抓一张牌。）

\* 此进场异能为强制性。如果你是唯一操控了具飞行异能生物的牌手，就必须以自己的某个飞行生

物为目标。

-----

育母巨龙

{二}{红}{红}{红}{绿}

生物~龙

4/4

飞行

在每个维持开始时，将一个1/1，红绿双色，且具飞行异能与吞噬2的龙衍生物放置进场。（于该衍生物进场时，你可以牺牲任意数量的生物。它进场时上面有该数量两倍的+1/+1指示物。）

\* 将一个具吞噬异能的衍生物放置进场时，所作的与将任一个具吞噬异能的生物放置进场并无不同。此衍生物也可以吞噬育母巨龙本身！

\* 在双头巨人游戏中，育母巨龙的第二个异能只会在每个队伍的维持开始时触发一次，而不是因每位牌手而各触发一次。你会在你队伍的维持开始时得到一个龙衍生物，并在对手队伍的维持开始时得到一个龙衍生物。

-----

屠法刃

{一}{红}{绿}

神器~武具

每当佩带此武具的生物攻击时，它对防御牌手造成等同于其力量的伤害。

佩带{三}

\* 此异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。该生物稍后在该战斗阶段中，依旧会如常造成其战斗伤害。

\* 当佩带此武具的生物攻击时，会触发其第一个异能。当该异能结算时，此生物将对防御牌手造成等同于其力量的伤害，就算此时屠法刃已离场或已装备在另一个生物上也一样。

-----

掠夺优势

{三}{红}{绿}

结界

在每个对手回合结束时，如果该牌手本回合未使用生物咒语，则你将一个2/2绿色蜥蜴衍生物放置进场。

\* 掠夺优势的异能包括了「以‘若’开头的子句」。这代表了(1)如果该对手在自己的这回合使用过任何生物咒语，此异能便完全不会触发；以及(2)此异能结算时，如果该对手在自己的这回合依旧没有使用任何生物咒语，此异能才会生效。

\* 掠夺优势会检查牌手是否已使用了生物咒语，而非检查是否有生物在该牌手的操控下进场。举例来说，如果该牌手使用了生物咒语却被你反击，则你无法在该回合因此而得到蜥蜴衍生物。

\* 在双头巨人对战中，掠夺优势的异能会在对手队伍的回合结束时触发两次：每位牌手各触发一次。如果该回合中，这些牌手都没使用过生物咒语，则你会得到两个蜥蜴。如果该回合中，这些牌手手中有一位使用过生物咒语，则你会得到一个蜥蜴。

-----

破咒贝西摩斯

{一}{红}{绿}{绿}

## 生物～野兽

5/5

破咒贝西摩斯不能被反击。

由你操控、且力量大于或等于5的生物咒语不能被反击。

\* 任何咒语或异能若是准备反击破咒贝西摩斯，或是当它在场时准备反击由你由你操控、且力量大于或等于5的生物咒语，都依旧可以使用与结算。它们只是无法反击该咒语。它们的任何其他效应依旧会照常发生。

\* 对生物来说，影响其力量的效应（举例来说，辉煌赞美诗所产生者）只会于生物在场时生效，而不会于它在堆叠中的时候生效。

\* 如果某生物牌的力量中包含了「\*」，则此异能会利用各区域中（包含堆叠）所定义的「\*」数值来判定。

-----

## 含恨再生

{四}{红}{绿}

### 法术

将目标牌从你的坟墓场移回你手上。如果你以此法将一张非地的牌移回你手上，则含恨再生对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于移回之牌的总法术力费用。

将含恨再生移出对战。

\* 含恨再生有两个目标：你坟墓场中的一张牌，以及一个生物或牌手。

\* 你可以藉由含恨再生来将一张地牌移回你手上。如果你这么作，它就不会对该目标生物或牌手造成任何伤害。

\* 如果该目标生物或牌手成为不合法目标，但你坟墓场中的那张牌仍是合法目标，则含恨再生依旧会将该牌移回你手上，但不会造成任何伤害。含恨再生依旧会被移出对战。

\* 如果你坟墓场中的那张牌成为不合法目标，但该目标生物或牌手仍是合法目标，则含恨再生既不会将该牌移回你手上，也不会造成任何伤害（因为你并未以此法将一张非地的牌移回你手上）。而含恨再生依旧会被移出对战。

\* 如果两个目标都变得不合法，则含恨再生会被反击。它会进入你的坟墓场。

-----

## 威西亚叛军

{一}{红}{绿}

生物～人类／祭师

3/2

当威西亚叛军进场时，消灭目标神器。

\* 此进场异能为强制性。如果你是唯一操控了神器的牌手，就必须选自己的某个神器为目标。

-----

## 绿/白

### 贝西摩斯锤

{一}{绿}{白}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2，且具有系命与践踏异能。

佩带{三}

\* 若某生物具有数个系命异能，则每一个都会分别触发。

-----

不屈卫士

{一}{绿}{白}

生物~犀牛/士兵

3/3

牺牲不屈卫士：由你操控的生物本回合不会毁坏。

\* 一旦不屈卫士的异能结算，它便会持续生效，直到回合结束为止。此异能并不会「锁定」将对哪些生物生效。这与许多类似的咒语或异能（举例来说，那些让由你操控的生物都具有飞行异能或是+1/+1的）并不同。其原因是：此效应是描述一组生物的状态，但并未实际改变这些生物的\*特征值\*。因此在该回合接下来的时刻中，由你操控的任何生物都不会毁坏，而且还包括那些在不屈卫士的异能结算后才受你操控的生物，以及失去所有异能的生物。

\* 如果某个生物不再受你操控，不屈卫士的异能便不再对它生效。如果这样的生物上面带有致命伤害，则它马上会由于因状态而生的效应而被消灭。

\* 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。

-----

新阿拉若骑士

{二}{绿}{白}

生物~人类/骑士

2/2

由你操控的其他多色生物每具有一种颜色，该生物便得+1/+1。

\* 举例来说，白色生物不会得到加成。白蓝两色的生物会得+2/+2。白蓝黑三色的生物会得+3/+3，以此类推。

-----

结藤神圣武士

{绿}{白}

生物~人类/骑士

2/2

每当结藤神圣武士攻击时，你每操控一个未横置的生物，它便得+1/+1直到回合结束。

\* 计算由你操控的未横置生物数量之时机，是于此异能结算时，然后加成就在此时锁定。在这时点之前，其他进行攻击的生物会是已横置状态（除非是具有警戒异能者）。

-----

狮族铠卫

{二}{绿}{白}

生物~猫/士兵

3/3

当狮族铠卫进场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

\* 狮族铠卫也会获得此加成。

-----

## 蕈类牧人

{一}{绿}{绿}{白}

生物~真菌

5/4

每当蕈类牧人或其他由你操控、且力量大于或等于5的生物从场上进入坟墓场时，你可以获得5点生命。

\* 当蕈类牧人从场上进入坟墓场时，不论其力量是多少，都会触发其异能。

\* 如果由你操控的另一个生物从场上进入坟墓场，蕈类牧人的异能会检查该生物最后在场时之力量。如果数值大于或等于5，就会触发此异能。

\* 如果蕈类牧人与另一个由你操控、且力量大于或等于5的生物同时从场上进入坟墓场，蕈类牧人的异能会触发两次。

-----

## 印记队长

{一}{绿}{白}{白}

生物~犀牛/士兵

3/3

每当一个生物在你的操控下进场时，若该生物为1/1，则在其上放置两个+1/+1指示物。

\* 印记队长的异能包括了「以‘若’开头的子句」。这代表了(1)如果该生物在你的操控下进场时不是1/1，此异能便完全不会触发；以及(2)如果此异能结算时，该生物已经不是1/1，此异能便失效。

。

\* 由于如上的原因，两个印记队长并无法彼此搭配。当一个1/1生物在你的操控下进场时，两个印记队长的异能都会触发。当第一个结算时，会在这1/1生物上放置两个+1/+1指示物。当第二个结算时，由于这个刚进场的生物已经是3/3，此异能便失效。

\* 印记队长的异能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，起动式异能，或是触发式异能等来将它变成1/1，都无法让此异能触发；那时已经太迟了。

\* 如果某些原因使得印记队长进场时是个1/1生物（举例来说，由于两个计划性病害），则它会触发自己的异能。

-----

## 纳雅神明印记

{一}{绿}{白}

结界~灵气

生物结界

你每操控一个生物，受此结界的生物便得+1/+1。

循环{绿/白} ({绿/白}, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

\* 纳雅神明印记的异能会计算由你操控的生物之数量，而不在于是谁操控此灵气所结附的生物。如果你操控了此灵气所结附的生物，则这项加成也会把该生物算进去。

-----

白/黑

死灵术士盟约

{三}{白}{黑}{黑}

### 结界

当死灵术士盟约进场时，将目标牌手坟墓场中所有生物牌移出对战，然后每以此法将一张牌移出对战，便将一个2/2黑色灵俑衍生物放置进场。

由你操控的灵俑具有系命异能。

\* 这些灵俑衍生物是在你的操控下进场。

\* 死灵术士盟约会让你操控的所有灵俑获得系命，而不仅限于因它的第一个异能所放置进场的衍生物。

-----

### 败坏印记

{一}{白}{黑}

### 神器

{横置}，牺牲败坏印记：你获得若干生命，其数量等同于所有牌手于本回合中所失去之生命值总量。（伤害会导致失去生命。）

\* 败坏印记的异能会计算所有牌手所失去生命的总数量，这也包括了你自己。

\* 当败坏印记的异能结算时，它会分别检查每位牌手在该回合过程中所失去的生命值，然后将这些数值加总，并且你一次获得该总量的生命。而该牌手是如何失去生命值，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，败坏印记还不在场上，也并不重要。

\* 如果你失去的生命值数量足以将你的总生命降为0或更低，则你在能够使用败坏印记的异能之前，就会由于依状态而生的效应而输掉这盘对战。

\* 所有在同一个战斗伤害步骤中造成的伤害会一次结算。你无法先让其中一部分结算，然后使用败坏印记的异能，再去结算剩下的。

\* 败坏印记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，且其他的人都没失去过生命值。该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要多~但败坏印记的异能只计算失去的生命值，所以你会获得4点生命。

-----

### 蓝/红

### 多层施咒

{五}{蓝}{红}

### 结界

每当你使用多色的瞬间或法术咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则复制该咒语。你可以为该复制选择新的目标。

\* 你所使用的每个多色瞬间或法术咒语，都只会让此异能触发一次。你无法只用一个多层施咒来复制同一个咒语两次。

\* 你可以复制使得多层施咒触发的那个咒语，就算此咒语在该异能结算之前就已经被反击也是一样。

\* 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。新的目标必须合法。

\* 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。

\* 当你以此法产生复制品时，在使用咒语时所触发的异能（例如此异能或是倾曳）并不会触发。

-----

## 双重否定

{蓝}{蓝}{红}

### 瞬间

反击至多两个目标咒语。

\* 你使用双重否定时可以指定一个、两个，甚至不指定目标。

\* 为了要反击两个目标咒语，在你使用双重否定时，这两个咒语都必须在堆叠中。这两个咒语同时存于堆叠中的原因，有可能是某异能的结果（例如倾曳或覆诵），某复制效应的结果（例如多层施咒或双咒击），或者某咒语是拿来回应另一咒语而使用。

\* 通常来说，牌手并不常使用咒语来回应自己的咒语，而且这么作时通常会特别声明。在一般状况下，如果某牌手使用咒语，则通常是假定他在这之后会让过优先权。如果该牌手使用另一个咒语，则通常是假定每位其他牌手都已经让过了优先权，如此便会让第一个咒语结算，且开头那位牌手再度获得优先权。除非开头那位牌手特别声明，否则在此情况下，堆叠中只会有一个咒语。

-----

## 飞爪击族

{三}{蓝}{红}

神器生物～凡尔西诺／战士

4/4

每当飞爪击族攻击时，掷一枚硬币。如果你赢得此掷，飞爪击族得+1/+1且获得飞行异能直到回合结束。

\* 如果你输掉此掷，则什么都不会发生。飞爪击族继续如常攻击。

-----

## 咒绊巨龙

{三}{蓝}{红}

生物～龙

3/5

### 飞行

每当咒绊巨龙攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。咒绊巨龙得+X/+0直到回合结束，X为所弃之牌的总法术力费用。

\* 即使其他效应将该次抓牌替代掉，你依旧会弃牌。

-----

## 黑/绿

### 涡心鼓动

{一}{黑}{绿}

### 法术

消灭目标非地永久物以及所有该名称的其他永久物。

\* 如果在涡心鼓动结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则涡心鼓动会被反击。没有东西会被消灭。

\* 如果该目标永久物并未被消灭（由于它重生了，或是它不会毁坏），所有该名称的其他永久物依旧会被消灭。

\* 衍生物的名称会与制造出它的效应所列出的生物类别相同，除非此效应特别为该衍生物取了名字。举例来说，温各巫妖领主的效应所制造的衍生物名称会是「灵俑法术师」。

\* 牌面朝下的生物没有名称，所以其名称不会与任何东西相同。

-----

病态花开

{四}{黑}{绿}

法术

将目标生物牌从任一坟墓场移出对战，然后将X个1/1绿色腐生物衍生物放置进场，X为所移出对战之牌的防御力。

\* 如果在病态花开结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则此咒语会被反击。你不会得到任何腐生物衍生物。

\* 如果该生物牌的防御力中包含了「\*」，则此异能会利用各区域中所定义的「\*」数值来判定。X的数值等同于该目标生物牌在坟墓场时的最终数值。

-----

红/白

奋战至死

{红}{白}

瞬间

消灭所有进行阻挡的生物与所有被阻挡的生物。

\* 「进行阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为阻挡者的生物，或是在本次战斗中放置进场并阻挡其他生物者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行阻挡的生物；就算原先被它阻挡的（所有）生物在那之前都已不在场上或是已离开战斗，也不会有影响。

\* 「被阻挡的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者、且被生物所阻挡的生物，或是在本次战斗中由于某咒语或异能而成为被阻挡状态的生物。除非该攻击生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个被阻挡的生物；就算原先阻挡它的（所有）生物在那之前都已不在场上或是已离开战斗，也不会有影响。

\* 进行攻击且未被阻挡的生物，不会受到奋战至死的影响。

\* 如果在宣告阻挡者之前或是在战斗结束后才使用奋战至死，则它不会造成任何影响。

-----

战斗荣光

{二}{红}{白}

结界

只要是在你的回合中，由你操控的生物便得+2/+0。

只要不是在你的回合中，由你操控的生物便得+0/+2。

\* 由你操控的生物不可能由于战斗荣光而得到+2/+2或+0/+0。举例来说，某个由你操控且平常是1/1的生物，会在你的回合结束、另一位牌手的回合开始时从3/1变成1/3。它在任何时间都不会是3/3或1/1。

-----

威吓击

{一}{红}{白}

瞬间

威吓击对目标生物造成3点伤害。其他生物本回合不能攻击。

\* 如果在威吓击结算前，该目标生物已经是不合法目标，则威吓击会被反击。本回合生物依旧能攻

击。

\* 如果该目标生物并未被消灭，则它本回合能攻击，但其他的生物都不能。如果该目标生物被消灭，则本回合没有生物能攻击，并且也包括了稍后才进场的生物。

\* 如果能让威吓击效应的第二个部份产生效果，就必须在宣告攻击者前使用它。

-----  
绿/蓝

鳞文寇特蛇

{一}{绿}{蓝}

生物～蛇

2/2

每当你抓一张牌时，你可以在鳞文寇特蛇上放置一个+1/+1指示物。

\* 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则鳞文寇特蛇的异能会触发同样次数。

\* 如果某咒语或异能让你将牌放入你手牌中，且用词不包括「抓」，则鳞文寇特蛇的异能不会触发。

-----  
无踪巨兽

{一}{绿}{蓝}

生物～野兽

5/6

当无踪巨兽进场时，将由你操控的一个生物置于其拥有者的牌库顶。

\* 无踪巨兽的异能不会指定你置于其拥有者的牌库顶之生物为目标。直到此异能结算，你才需要选择生物。没有人有机会来反应该决定来作事。

\* 如果你未操控其他生物，则你必须将无踪巨兽置于其拥有者的牌库顶。

-----  
谕灵的智者

{三}{绿}{蓝}

生物～地精/法术师

3/4

若你将抓一张牌，则改为展示你牌库顶的三张牌。将所有以此法展示的生物牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

\* 将牌置于你的牌库底时，其他牌手都无法看到你安排的顺序。

\* 如果某效应将使你抓数张牌，则每一次的抓牌都会被谕灵的智者的效应所替代。将每一次抓牌分别处理。

\* 如果你牌库中的牌少于三张，则将它们全部展示。

\* 此效应为强制性。即使你的牌库中没有生物牌了，你的每一次抓牌也必须被如此取代。

\* 如果某咒语或异能让你将牌放入你手牌中，且用词不包括「抓」，则谕灵的智者之异能不会触发。

\* 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。

有可能发生的状况是：在其中的一个生效后，其他的就无法适用（由于该牌手已不会再抓牌）。举例来说，如果有数个谕灵的智者在你场上，且你将抓一张牌，则每个谕灵的智者的替代性效应都将生效。而一旦你用了其中一个，剩下的就无法再生效。

-----

### 维多肯异教徒

{绿}{蓝}

生物～维多肯／浪客

1/1

每当维多肯异教徒向对手造成伤害时，你可以抓一张牌。

\* 维多肯异教徒的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。

-----

白/蓝/黑

### 谜样史芬斯

{四}{白}{蓝}{黑}

神器生物～史芬斯

5/4

飞行

当谜样史芬斯从场上置入你的坟墓场时，将它置于你牌库顶数来第三张的位置。

倾曳（当你使用此咒语时，从你的牌库顶开始将牌移出对战，直到移出一张费用比此咒语低且不是地的牌为止。你可以使用该牌，并且不需支付其法术力费用。将所移出对战的牌以随机顺序置于牌库底。）

\* 在谜样史芬斯中间那个异能触发后，如果以回应的方式将谜样史芬斯移出坟墓场，则不会将它放入你的牌库中。

\* 当谜样史芬斯中间那个异能结算时，如果你的牌库只剩下零张或一张牌，则谜样史芬斯会置于你的牌库底。

\* 如果你操控的谜样史芬斯之拥有者是另一位牌手，则它会从场上置入该牌手的坟墓场，因此谜样史芬斯中间那个异能不会触发。

-----

### 乙金书页

{一}{白}{蓝}{黑}

神器

在你的维持开始时，选择一项～你获得2点生命；或检视你的牌库顶牌，然后你可以将该牌置入你的坟墓场；或每位对手各失去1点生命。

\* 当此异能触发时，你便选择一项模式。

\* 它每次触发时，你都可以选择不同的模式。

-----

### 三胞仙

{二}{白}{蓝}{黑}

传奇神器生物～人类／法术师

3/3

在你的维持开始时，选择目标对手。本回合中，该牌手不能使用咒语或起动式异能、且须以展示手牌的方式进行对战。本回合中，你可以从该牌手的手上使用牌。

\* 以此法使用牌时，与一般使用牌的状况大致上并无不同，除了以下这点：你是从对手的手牌中使用该牌，而不是从自己的手牌中使用。详细来说则是：

--以此法使用牌时，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，除非此牌是瞬间或具有闪现，你才能在你的结束步骤中从该目标对手的手上使用它。

--若要以此法从对手的手上使用非地的牌，你必须支付其法术力费用。

--如果你该回合还没有使用地，才可以从该目标对手的手上使用一张地牌。

\* 你从对手的手上使用之咒语是由你操控，所以你可以为它作出相关的决定。举例来说，如果其中一个咒语注记着「目标由你操控的生物」，则你可以用它来指定自己的生物为目标，而不是对手的生物。

\* 如果你以此法使用了具有倾曳的咒语，此倾曳异能是由你操控。当它结算时，你会从自己的牌库中新找出一张牌来使用。

\* 你可以使用该目标牌手手牌中的咒语，但不能使用其异能。更特定地说，你不能从该牌手的手上将牌循环掉。

\* 此异能不会让该目标对手的触发式异能无法触发。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。

\* 如果某咒语或异能在结算时，会让该目标牌手使用咒语，则此部分的效应就单纯不会生效。

\* 在此异能结算时，该目标牌手依旧会在适当的时机获得优先权，也可以执行特殊动作（例如将牌面朝下的生物翻回正面）。不过，由于该牌手不能使用任何咒语或异能～包括法术力异能～，所以对手实际上能做的事情很少。

\* 如果你已开始从该目标对手的手上使用某张牌，对手就已来不及以回应的方式把那张牌除掉（举例来说，将它弃掉来支付迦沙突击队的变身费用）。其原因是：当你开始使用某张牌，所发生的第一件事就是将该牌放入堆叠，所以它已经不在对手的手牌中。

\* 一旦三胞仙的异能的异能结算，它就会持续生效到回合结束，而你是否持续操控三胞仙都无关紧要。

-----

蓝/黑/红

剧烈启示

{二}{蓝}{黑}{红}

法术

弃掉你的手牌。抓七张牌，然后随机弃三张牌。

\* 你是因剧烈启示的效应而弃掉手牌；这并非其额外费用。如果此时你的手上没有牌，则你就什么牌都不用弃掉；此咒语剩下的部分依旧会生效。

\* 如果某个其他效应替代了你抓七张牌的事件，你依旧得随机弃掉三张牌。

\* 如果你牌库中牌的数量少于七张，你将抓起牌库中的所有牌，然后随机弃三张牌。然后你会由于依状态而生的效应而输掉这盘游戏。

-----

格利极旅居者

{一}{蓝}{黑}{红}

生物～灵俑／食人魔

4/3

当你循环格利极旅居者或它从场上进入坟墓场时，你可以将目标在坟墓场中的牌移出对战。

循环{二}{黑}（{二}{黑}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。）

\* 格利极旅居者的触发式异能可以将格利极旅居者本身当成目标。在格利极旅居者的异能触发前，它就已经在你的坟墓场了。

-----

塞西蒙得

{四}{蓝}{黑}{红}

传奇生物~灵俑/杀手

6/6

敏捷

每当塞西蒙得攻击时，防御牌手牺牲一个生物。

每当任一牌手牺牲一个生物时，你可以在塞西蒙得上放置一个+1/+1指示物。

\* 塞西蒙得中间的异能会在宣告攻击者步骤中结算。在生物有机会阻挡之前，该防御牌手就必须牺牲生物。

\* 塞西蒙得的最后一个异能，会在任何牌手（包括你）因任何原因牺牲生物时触发。它不是只会在生物因为其中间的异能而牺牲时才触发。请注意，塞西蒙得本身并不会让你能藉此牺牲生物。

-----

屠王空镰

{蓝}{黑}{黑}{红}

传奇神器~武具

佩带此武具的生物得+3/+3并具有先攻异能。

每当本回合中曾受到佩带此武具生物之伤害的生物置入坟墓场时，你可以将该牌移出对战。若你如此作，将一个2/2黑色灵俑衍生物放置进场。

佩带{二}

\* 每当有生物从场上置入坟墓场时，便会检查空镰目前所装备的生物在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾有过，则会触发空镰的第二个异能。即使空镰所装备的生物在造成该伤害时尚未佩带之，也没有影响。只会因此检查空镰目前所装备的生物，而不会检查它在该回合先前时段中所装备的任何生物。

\* 空镰的第二个异能只在乎有没有伤害，而不在于是否为战斗伤害。

\* 如果空镰的第二个异能已触发，但被置入坟墓场的生物被以回应的方式移出坟墓场（又或它是个衍生物），则它就不会因空镰的异能而被移出坟墓场。你不会得到灵俑衍生物。

-----

黑/红/绿

安抚巨龙

{三}{黑}{红}{绿}

结界

略过你的抓牌步骤。

每当你牺牲一个生物时，你可以抓一张牌。

\* 安抚巨龙本身并不会让你能藉此牺牲生物。每当你因其他咒语、异能或费用要求而牺牲生物时，都会触发其最后一个异能。

-----

勇得暴君卡瑟

{四}{黑}{红}{绿}

## 传奇生物～龙

7/7

### 飞行，敏捷

当勇得暴君卡瑟进场时，获得所有龙的操控权，然后重置所有的龙。

由你操控的其他龙生物具有敏捷异能。

\* 改变操控权的那个触发式异能并未注明持续时限。你因此法获得操控权的每个龙都会持续受你操控，直到游戏结束，或该永久物离场，或某个其他的效应改变其操控者为止。

\* 当此触发式异能结算时，你会获得所有龙的操控权，包括你原本已经操控的龙（例如卡瑟本身）。这通常不会产生任何明显效果，但依旧会盖过所有先前的改变操控权异能（比方说，你原本可能只操控某个龙直到回合结束）。然后你重置所有的龙，包括你已经操控的与卡瑟本身（如果它在此时已因故被横置）。

-----

## 岩浆崩

{X}{黑}{红}{绿}

### 法术

岩浆崩对目标牌手以及由他所操控的生物各造成X点伤害。

\* 如果在岩浆崩结算前，该目标牌手已经是不合法目标，则岩浆崩会被反击。没有东西会受到伤害。

\* 由于岩浆崩并未以任何生物为目标，它能对具有帷幕的生物造成伤害。不过对于具有对应之保护异能的生物而言，它将对其造成的伤害依旧会被防止。

-----

## 盲冲独眼巨人

{一}{黑}{红}{绿}

生物～独眼巨人／战士

3/4

由你操控的生物具有敏捷异能。

\* 盲冲独眼巨人会给予自己敏捷。

-----

## 红/绿/白

### 梅燕的咏叹调

{红}{绿}{白}

### 结界

在你的维持开始时，如果你操控了力量大于或等于5的生物，则在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后如果你操控了力量大于或等于10的生物，则你获得10点生命。然后如果你操控了力量大于或等于20的生物，你便赢得此盘对战。

\* 此异能会在你的每个维持开始时触发。而只在此异能结算时，才会检查你是否操控了合乎要求的生物。

\* 此异能的三个部份会依序发生。举例来说，如果此异能开始结算时，你操控了力量为9的生物，则你会先在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物～此时，由于你操控了力量等于10的生物，就会获得10点生命。

-----

## 回敬狮鹫

{一}{红}{绿}{白}

生物~狮鹫

2/2

飞行

每当由对手操控的任一来源对你造成伤害时，你可以在回敬狮鹫上放置等量的+1/+1指示物。

\* 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，墨非葛喷息注记着：「墨非葛喷息向每位对手各造成5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为此伤害的来源。举例来说，夺命索塔兽的异能注记着：「夺命索塔兽对目标生物或牌手造成1点伤害。」

\* 如果该伤害的来源是永久物，则回敬狮鹫会检查造成此伤害时，该永久物是否由任一位对手操控。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，则很容易辨别它是否由对手操控。如果该伤害的来源是在其他区域中的牌（例如被循环掉的勇得旅居者），则回敬狮鹫会检查这张牌的拥有者（而不是检查操控者）是否为任一位对手。

\* 如果在回敬狮鹫受到致命伤害的同时，由对手操控的任一来源也对你造成伤害，则在回敬狮鹫获得指示物之前，它便已进入坟墓场。其异能依旧会触发，但结算时不会生效。

-----

绿/白/蓝

辉煌一刻

{二}{绿}{白}{蓝}

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，若目前是本回合第一个战斗阶段，则重置该生物。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

\* 辉煌一刻的第二个异能包括了「以‘若’开头的子句」。除非目前是该回合的第一个战斗阶段，否则此异能完全不会触发。

\* 辉煌一刻并不会在两个战斗阶段间制造出一个行动阶段；这与其他类似的牌并不同。在目前的战斗阶段结束后，马上会开始第二个战斗阶段。

-----

众翼飞舞

{绿}{白}{蓝}

瞬间

将X个1/1白色，具有飞行异能的鸟/士兵衍生物放置进场，X为进行攻击的生物数量。

\* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放置进场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物。

\* 在众翼飞舞结算时，它会计算进行攻击的生物数量。而该回合原本有多少生物宣告为攻击者，则并不重要。而是谁操控这些生物、它们又分别攻击谁，也并不重要。

\* 如果在宣告攻击者之前或是在战斗结束后才使用众翼飞舞，则它不会造成任何影响。

-----

## 战门

{X}{绿}{白}{蓝}

### 法术

从你的牌库中搜寻一张总法术力费用小于或等于X的永久物牌，将它放置进场，然后将你的牌库洗牌。

\* 永久物牌包括神器牌，生物牌，结界牌，地牌，以及鹏洛客牌。

\* 你可以藉此搜寻总法术力费用为0的永久物牌。（如果X为0，你也只能找得到这种牌。）没有法术力费用的牌（例如地牌），法术力费用是{零}的牌，以及法术力费用为{X}的牌，其总法术力费用均为0。

-----

## 五色

### 涡心连结点

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

### 结界

你每回合中第一个使用的咒语具有倾曳异能。（当你使用你的第一个咒语时，从你的牌库顶开始将牌移出对战，直到移出一张费用比此咒语低且不是地的牌为止。你可以使用该牌，并且不需支付其法术力费用。将所移出对战的牌以随机顺序置于牌库底。）

\* 涡心连结点所影响的，是你每回合中第一个使用的咒语，而不只是你在自己的回合中使用的第一个咒语。

\* 如果你某回合中第一个使用的咒语原本就具有倾曳异能，则这两个倾曳异能会分别触发。一次处理一个：先结算第一个倾曳异能，并且使用合乎要求的牌（如果你想使用）。该咒语将会结算。然后另一个倾曳异能也会同样结算。最后，才会结算原本的咒语。

\* 此效应会把涡心连结点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。如果你该回合已经使用过任一个咒语（包含涡心连结点本身），则在该回合中，此异能不会让你的任何咒语获得倾曳。

\* 咒语的总法术力费用只会由该牌右上角所印制的法术力符号来决定。如果其法术力费用包含了{X}，则要将所选择的X数值算进去。而任何替代性费用，额外费用，增加费用或减少费用都不会算进去。

-----

## 混血

### 结晶化

{绿/蓝}{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。

当受此结界的生物成为咒语或异能的目标时，将该生物移出对战。

\* 当受此结界的生物成为咒语或异能的目标时，会触发结晶化的最后一个异能。当该异能结算时，该生物会被移出对战，就算此时结晶化已离场或是结附在另一个生物上也是一样。如果结晶化依旧结附在同一个生物上，则结晶化稍后将由于因状态而生的效应而放入其拥有者的坟墓场。

-----

## 伏击巨甲虫

{三}{黑/绿}{红}

生物～昆虫

4/3

敏捷

当伏击巨甲虫进场时，你可以令目标生物本回合若能阻挡它，则须阻挡之。

\* 你决定是否要让「该目标生物本回合若能阻挡伏击巨甲虫，则须阻挡之」的时机，是在此进场异能结算时，而不是在伏击巨甲虫攻击时。

\* 就算决定要让该目标生物来阻挡，也不会逼使你该回合一定要以伏击巨甲虫攻击。如果伏击巨甲虫并未攻击，该目标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。

\* 如果你决定让该目标生物必须阻挡伏击巨甲虫，但它却无法阻挡之（举例来说，因为该生物只能阻挡具飞行异能的生物），则此项阻挡的要求不会生效。该目标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。

\* 已横置的生物，由于效应之影响而无法进行阻挡的生物（例如由于战争节拍），以及并未由防御牌手所操控的生物，均不受要求它们阻挡的效应所影响。这些生物可以成为伏击巨甲虫的异能之目标，但此项阻挡的要求不会生效。

-----

屈从波拉斯

{三}{蓝/红}{黑}

法术

获得目标生物的操控权。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。在回合结束时将之牺牲。

\* 你可以指定已由你操控的生物来当成目标。

\* 如果此「在回合结束」的异能结算时，你并未操控该目标生物，则它不会被牺牲。如果它仍在场但由其他牌手操控，则在往后的回合结束时，此异能并不会试图要你再度牺牲它。

-----

振翼机锻炉

{白/黑}{蓝}

神器

{一}，牺牲一个非衍生物的神器：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。你获得1点生命。

\* 你所牺牲的非衍生物的神器也可以是振翼机锻炉本身。

-----

军火挥扫兽

{二}{白/黑}{蓝}

神器生物～组构体

2/2

于军火挥扫兽进场时，你可以从你手上展示任意数量的其他神器牌。军火挥扫兽进场时，你每以此法展示一张牌，上面便有一个+1/+1指示物。

\* 如果数个军火挥扫兽同时进场（举例来说，正在结算歪曲世相），则你因每个挥扫兽从手上所展示的神器牌可以是同一张。

\* 如果军火挥扫兽与另一个神器会同时从你的手牌中进场，则你为军火挥扫兽所展示的牌可以是那

另一个神器。如果该神器是第二个军火挥扫兽，则你可以将军火挥扫兽为了彼此而展示。

-----

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的财产。(c)2009威世智。