

## \_艾维欣重临\_常见问题集

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2012年3月26日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合\_万智牌\_新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，\_万智牌\_的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系

：<[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)>。

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」）解释本系列中的机制与概念。

第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「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

\*\*\*上市资讯\*\*\*

\_艾维欣重临\_是\_依尼翠\_环境三系列的第三系列。

\_艾维欣重临\_系列包括244张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及15张基本牌）。

售前赛：2012年4月28~29日

上市周末：2012年5月4~6日

欢乐日：2012年5月26~27日

\_艾维欣重临\_专业赛将于2012年5月11~13日在西班牙巴塞罗那举办。

自正式发售当日起，\_艾维欣重临\_系列便可在有认证之预先构组赛中使用；此日期为：2012年5月4日（周五）。

在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：\_秘罗地创痕\_，\_围攻秘罗地\_，新非瑞克西亚\_，\_万智牌2012\_，\_依尼翠\_，\_黑影笼罩\_以及\_艾维欣重临\_。

请至<[www.wizards.com/locator](http://www.wizards.com/locator)>查询你附近的的活动或贩售店。

请至<[www.wizards.com/MagicFormats](http://www.wizards.com/MagicFormats)>查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

-----  
\*\*\*新关键字：奇迹\*\*\*

在人类最黑暗的时刻，大天使艾维欣重现人间，证明适时出现的奇迹足以扭转乾坤。奇迹是见于瞬间和法术咒语的新异能，让你在适当的时机抓到具有此异能的牌时，仅需极少的法术力就能施放。

具有奇迹异能的牌都具有不同的牌框，好让你在抓到的时候就能立刻知道。

猎物雪仇

{四}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，目标生物得+6/+6并获得践踏异能，且所有能够阻挡它的生物皆须阻挡之。

奇迹{绿}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

奇迹的正式规则解析如下：

702.91. 奇迹

702.91a 奇迹是与触发式异能有连结关系的静止式异能（参见规则603.10）。「奇迹[费用]」意指

：「于你抓到此牌时，若其为你本回合抓到的第一张牌，你可以从手上展示它。当你以此法展示此牌时，你可以支付[费用]并施放之，而不需支付其法术力费用。」

702.91b 如果牌手选择通过某张牌的奇迹异能来展示，则直到该牌离开其手牌，该异能结算，或该异能因故离开堆叠为止，该牌手须以展示此牌的方式进行游戏。

\* 无论你是否要利用奇迹异能，你依然是抓了这张牌。举例来说，任何注记着在「每当你抓一张牌时」触发的异能都将会触发。如果你并未利用该牌的奇迹异能来施放它，此牌会留在你手上。

\* 如果具有奇迹异能的牌是你于该回合中抓的第一张牌，即使不是你的回合，你都可以展示并施放该牌。

\* 如果你不希望在抓到具有奇迹异能的牌时马上施放，便不必展示它。

\* 你只有于奇迹触发式异能结算时，才可以支付其奇迹费用来施放该牌。如果当时你不想施放（或无法施放，可能是由于没有可用的合法目标），你便无法在稍后时段通过支付该牌的奇迹费用来施放它。

\* 你是在触发式异能结算的时候施放具有奇迹异能的牌。不会受到牌张类别的使用时机限制。

\* 请务必在将具有奇迹异能的牌混入其他手牌前展示之。

\* 抓多张牌始终视为一连串地抓单张牌。举例来说，如果你在回合中尚未抓任何牌，而施放了一个指示你抓三张牌的咒语，你会逐一抓起这三张牌。只有以此法抓到的第一张牌，才可以利用该牌的奇迹异能展示并施放。

\* 如果具有奇迹异能的牌在触发式异能结算前离开了你的手牌，你将无法利用该牌的奇迹异能来施放它。

\* 在回合尚未开始之前，你便抓了你的起手牌。你起手抓到的牌不能利用奇迹异能来施放。

-----

\*\*\*新关键字：魂系\*\*\*

魂系是一种新异能，允许生物在战场中彼此协作，共享异能和其他加成。

飞翼匠

{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

魂系（你可以将此生物与另一未搭档生物在它们任一进战场时组搭档。只要你操控它们，此二者便持续搭档。）

只要飞翼匠与另一生物搭档，此二者便具有飞行异能。

魂系的正式规则解析如下：

702.92. 魂系

702.92a. 魂系是代表两个触发式异能的关键字。「魂系」意指「当此生物进战场时，若你同时操控此生物及另一生物，且两者皆未搭档，则只要此生物与另一由你操控且未搭档的生物在战场上仍是生物且都由你操控，你便可以将这两者组搭档。」以及「每当另一生物在你的操控下进战场时，若你同时操控该生物及此生物，且两者皆未搭档，则只要该进战场的生物与此生物在战场上仍是生物且都由你操控，你便可以将这两者组搭档。」

702.92b 魂系异能使一个生物与另一个生物组「搭档」。异能可能会提及「已搭档的生物」，「与另一生物搭档的生物」，或某生物是否已搭档。「未搭档」的生物指未与其他生物搭档的生物。

702.92c 当魂系异能结算时，若将组搭档的两物件之一因故不再是生物、已不在战场上，或已不在该操控魂系异能的牌手之操控下，则两者都不会搭档。

702.92d 一个生物仅能与另一个生物搭档。

702.92e 当下列任一情况发生时，已搭档生物会变成未搭档状态：另一个牌手获得该生物或与其搭档的生物之操控权；该生物或与其搭档的生物不再是生物；或者该生物或与其搭档的生物离开战场。

\* 两个搭档生物在各方面仍是个别的生物：他们将各自进行攻击和阻挡，他们将各自成为咒语或异能的目标并受其影响，且也会各自改变区域。举例来说，如果两个已搭档生物进行攻击，则阻挡其中之一不会对另一生物产生影响。

\* 魂系的两个异能均不指定任何生物为目标。

\* 当具有魂系异能的生物进战场时，你必须操控有另一个未搭档的生物，魂系异能才会触发；若否，则魂系异能根本不会触发。不过，至于要用哪个生物与具有魂系异能的生物组搭档，则是要等到魂系异能结算的时候才需作出选择。

\* 如果搭档关系被解除，则这两个生物获得的加成和异能均将立即消失。如果消失的加成包括增加防御力的部分，则可能会出现已标记在生物上的伤害数量等于或大于其防御力的情况。如果发生这种情况，该生物会被消灭。

\* 如果成为未搭档后，会导致生物不再具有某个起动式异能，则已起动且已进入堆叠的该异能将不受影响。

\* 某些赋予已搭档生物的关键字仅会在某个特定的时间点起作用，通常为战斗中，因此「成为未搭档而不再具有该异能」此事，可能不会在当前回合中产生影响。举例来说，如果某个具有延势异能的生物在阻挡了飞行生物之后失去了延势异能，该飞行异能的生物仍然已被阻挡。

\* 具有魂系异能的生物使自身及与其搭档之生物获得的某些异能，其规则叙述中可能会含有「此生物」的字样。在这类异能中，「此生物」仅指具该异能的生物，而不是与该生物搭档的生物。

\* 如果一个具魂系异能的生物与另一个具魂系异能的生物搭档，则二者都将同时获得双方的加成。

\* 如果你操控多个具魂系异能的未搭档生物，且另一生物进入战场，则每个魂系异能都将触发。在你为该生物组搭档之后，其余试图结算的魂系异能均不会产生效应。

\* 如果某个具魂系异能的已搭档生物失去了魂系异能，它及与其搭档的生物仍持续搭档。

-----

\*\*\*主题：「明灭」\*\*\*

\_艾维欣重临\_系列中有几张牌会先放逐某永久物、再让它在你的操控下返回战场。

咒法师之柜

{五}

神器

在你的结束步骤开始时，你可以放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在你的操控下移回战场。

\* 被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件。它与先前的存在状况毫无关联。

\* 除非有效应特别说明，否则：永久物均以未横置的状态进入战场；除非在你最近的一回合开始时便持续操控，生物均不能攻击或{横置}；双面牌会以正面朝上进场。

\* 结附在离开战场的永久物上面的灵气，会在下一次检查状态动作时被置入其拥有者的坟墓场。装备在离开战场的永久物上面的武具，会被卸装并留在战场上。在离开战场的永久物上面所有的指示物都会消失。

\* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它不会返回战场。

\* 如果某个已搭档的生物被放逐，则搭档关系将会解除。不过该生物再次进战场的时候，将会再次触发其上的魂系异能（或曾与其搭档之生物的魂系异能）。这可能会使该生物再度与其先前的搭档

生物重组搭档，或是与另一生物新组搭档。

\* 如果某个你暂时获得其操控权的生物（可能由于狂热民兵的异能）被放逐并在你的操控下返回战场，则你会一直持续操控该生物。

-----

\*\*\*复出的\_依尼翠\_环境主题与机制\*\*\*

欲知不息和「带有+1/+1指示物的吸血鬼」的详情，请参见此处的\_依尼翠\_和\_黑影笼罩\_常见问题集：<[http://www.wizards.com/Magic/TCG ... agic/rules/faqs](http://www.wizards.com/Magic/TCG...agic/rules/faqs)>。

-----

中文版勘误

本系列绿色法术牌Revenge of the Hunted中文版印制之名称误植为「猎物复仇」，与奥札奇再起系列之绿色瞬间牌Prey's Vengeance重复。

本系列绿色法术牌Revenge of the Hunted中文版之名称应更正为「猎物雪仇」，其正确名称与完整资料如下：

Revenge of the Hunted/ 猎物雪仇

{四}{绿}{绿}

法术

直到回合结束，目标生物得+6/+6并获得践踏异能，且目标本回合所能够阻挡它的生物皆须阻挡之。

奇迹{绿}（当你抓此牌时，如果它时你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

-----

单卡解惑

丰足成长

{绿}

结界~灵气

结附于地

当丰足成长进战场时，抓一张牌。

所结附的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

\* 该地将保留它原有的任何其他异能。

-----

惹恼

{三}{红}{红}

瞬间

惹恼对由目标牌手操控的每个生物各造成1点伤害。以此法受到伤害的每个生物本回合若能攻击，则必须攻击。

\* 惹恼仅指定牌手为目标。如果惹恼结算，由该牌手操控且具有辟邪异能的生物也会受到伤害。

\* 受到惹恼伤害的生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

\* 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

-----

## 炼金术士避难所

### 地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{绿}{蓝}, {横置}: 于本回合中, 你可以将非地牌视同具有闪现异能地来施放。

\* 你可以于你能够施放瞬间的时机下, 施放具有闪现异能的非地牌。

\* 最后一个异能对在任何区域中的非地牌均会生效, 只要有其他的东西允许你施放便可。举例来说, 你可以将具有返照异能的法术视同具有闪现异能来施放。

-----

## 积聚配方

{三}{蓝}

### 法术

抓三张牌, 然后将一张牌从你手上置于你的牌库底。

\* 如果你在施放积聚配方时, 你牌库里的牌少于三张, 则你将抓你牌库中剩余的牌, 将手上的一张牌置于你的牌库底, 然后会在下次检查状态动作时, 因从没有牌的牌库中抓牌而输掉此盘游戏。

-----

## 耀扬天使

{五}{白}{白}

生物~天使

4/6

飞行

当耀扬天使进战场时, 放逐所有灵俑, 然后将所有人类生物牌从你的坟墓场移回战场。

\* 只有战场上的灵俑永久物会被放逐。其他区域中的灵俑牌不会受到影响。

-----

## 欢庆天使

{一}{白}{白}{白}

生物~天使

3/3

飞行

由你操控的其他非黑色生物得+1/+1。

牌手不能以支付生命或牺牲生物的方式施放咒语或起动物能。

\* 如果某个咒语或起动物能的费用要求牌手支付生命 (如棘泽边的起动物能) 或牺牲生物 (如投掷), 该咒语或异能将无法施放或起动物能。

\* 其他机制仍可能导致牌手支付生命或牺牲生物, 例如结算的咒语或异能。

\* 欢庆天使的最后一个异能并非针对其他牌上的特殊字眼, 而是阻止牌手采取特定的动作。举例来说, 你将无法通过牺牲神器生物起动物能为「牺牲一个神器:」的异能 (但你仍可牺牲某个非生物的神器)。

-----

## 天使之墓

{三}

神器

每当一个生物在你的操控下进战场时, 你可以令天使之墓成为3/3白色, 具飞行异能的天使神器生

物直到回合结束。

\* 如果当某个生物进战场时，天使之墓已经是生物，则其异能会覆盖将其力量和防御力设置为特定值的任何效应，但其他影响其力量和防御力的效应仍将生效。

-----  
食脑胃口

{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张总法术力费用等于或大于4的牌，并放逐该牌。

\* 如果牌手手上的牌之法术力费用中包含{X}，则X为零。

-----  
神秘混战

{四}{蓝}

结界

瞬间与法术咒语减少{二}来施放。

\* 神秘混战无法减少瞬间或法术咒语的有色法术力要求。

\* 如果施放某个咒语需要支付额外费用，例如增幅费用或由其他效应增加的费用（如瑟班守护者莎利雅的异能），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

\* 神秘混战可以减少奇迹费用等替代性费用。

\* 法术力费用中只有一点一般法术力的瞬间或法术，其费用将减少{一}来施放。举例来说，某个法术力费用为{一}{绿}的瞬间咒语将支付{绿}来施放。

-----  
拱翼巨龙

{二}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行，敏捷

在结束步骤开始时，将拱翼巨龙移回其拥有者手上。

\* 如果拱翼巨龙仍在战场上，才需将其移回其拥有者手上。

-----  
希望天使艾维欣

{五}{白}{白}{白}

传奇生物~天使

8/8

飞行，警戒

希望天使艾维欣与其他由你操控的永久物不会毁坏。

\* 尽管伤害不会消灭不会毁坏的生物，但该些生物上面仍会如常标记伤害。如果艾维欣离开战场，任何其上标记了致命伤害、但之前不会毁坏的生物都将被消灭。

\* 不会毁坏的永久物无法被消灭，但仍会被牺牲、放逐、置入坟墓场等。

-----  
旗帜升起

{红}

## 瞬间

由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

\* 只有于旗帜升起结算时正由你操控的生物才会得到加成。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

## 鲜血交易

{二}{黑}{黑}

### 法术

每位牌手各牺牲两个生物。

\* 主动牌手首先选择要牺牲的生物，然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行选择。然后，所有牌手同时牺牲所有生物。

\* 如果某牌手仅操控一个生物，则该生物将被牺牲。

\* 鲜血交易并不指定任何生物为目标，且在某个牌手操控的生物不足两个时仍可施放。

## 战斗赞歌

{一}{红}

### 瞬间

你每操控一个生物，便加{红}到你的法术力池中。

\* 战斗赞歌利用堆叠且可以被回应。加到你法术力池中的法术力数量，是根据在战斗赞歌结算时你操控生物的数量决定。

## 大自然的祝福

{四}{绿}

### 法术

将四个+1/+1指示物分配给任意数量的目标生物。

奇迹{绿}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

\* 你可以选择至多四个目标生物。你需要在施放大自然的祝福的时候，一并宣告将在每个目标生物上放置的指示物数量。每个目标必须获得至少一个指示物。

## 鲜血画家

{一}{黑}

生物~吸血鬼

0/1

每当鲜血画家或另一个生物死去时，目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

\* 如果鲜血画家与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。

## 厄亡者葬火

{X}{X}{红}

### 法术

厄亡者葬火对目标牌手与其所操控的每个生物各造成X点伤害。

奇迹{X}{红}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

\* 厄亡者葬火仅指定牌手为目标。如果厄亡者葬火结算，由该牌手操控且具辟邪异能的生物也会受到伤害。

\* 如果于厄亡者葬火试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则此咒语会被反击，其所有效应都不会生效。没有生物或牌手将会受到伤害。

\* 防止对该牌手造成的部分或全部伤害之效应，不会影响对由该牌手操控的每个生物各造成的伤害数量。对于会减少或增加对该牌手造成的伤害数量的任何效应，也是一样。

-----

树荫小径

{一}{绿}

结界

具有飞行异能的生物不能阻挡由你操控的生物。

\* 树荫小径不会影响在宣告阻挡者之后才获得飞行异能，且正进行阻挡的生物。

\* 具有延势异能的生物仍可阻挡由你操控的生物。

-----

洁羽之光布鲁娜

{三}{白}{白}{蓝}

传奇生物~天使

5/5

飞行，警戒

每当洁羽之光布鲁娜进行攻击或阻挡时，你可以将战场上任意数量的灵气结附于其上，且你可以从你的坟墓场和/或手牌中将可以结附它的任意数量灵气结附于其上。

\* 无论是移自其他永久物的灵气，还是被放进战场者，只有可以合法结附布鲁娜的才可以结附于其上。举例来说，注记有「结附于地」的灵气不能以此法结附于布鲁娜。

\* 所有这些灵气都将在战斗伤害造成之前结附于布鲁娜之上。如果布鲁娜正进行攻击，则这些灵气是在宣告阻挡者之前结附于其上。

-----

处以火刑

{二}{红}{红}{红}

法术

横置任意数量由你操控、且未横置的生物，以作为施放处以火刑的额外费用。

处以火刑对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于以此法横置之生物数量三倍。

\* 牌手无法回应「支付费用」此事。一旦宣告处以火刑并加入堆叠，任何人都无法试图通过横置生物的方式来回应。

\* 如果在处以火刑结算前，用于施放它而横置的生物成为未横置或离开战场，处以火刑造成的伤害数量也不会改变。

\* 所有以此法横置的生物将同时横置。

-----

呼唤效命

{一}{白}



## 结界～灵气

### 结附于非黑色生物

所结附的生物得+1/+2，具有飞行异能，且额外具有天使此类别。

\* 如果所结附的生物成为黑色，则呼唤效命会在下次检查状态动作时被置入其拥有者的坟墓场。

## 护教军圣战

{三}{白}{白}

### 结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

\* 进战场并触发该异能的生物也会得到一个+1/+1指示物，只要在异能结算时该生物仍在战场上。

## 灵魂洞窟

### 地

于灵魂洞窟进战场时，选择一个生物类别。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{横置}: 加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放该类别的生物咒语，且该咒语不能被反击。

\* 你必须选择现有的\_万智牌\_生物类别，例如灵俑或战士。不能选择神器等牌张类别。

\* 只要以灵魂洞窟所产生的法术力来支付该咒语的任何费用，就会使该咒语不能被反击，即使是增幅费用之类的额外费用也一样。甚至，就算是在以「不需支付其法术力费用」的方式来施放某咒语的时候，只要用此法术力来支付该咒语的额外费用，也能符合此条件。

## 羊屯斗士

{一}{绿}{绿}

### 生物～人类／战士

1/1

力量小于羊屯斗士的生物不能阻挡由你操控的生物。

每当另一个生物在你的操控下进战场时，在羊屯斗士上放置一个+1/+1指示物。

\* 力量小于羊屯斗士的生物不能阻挡由你操控的任何生物，而不仅是羊屯斗士本身。

\* 即使羊屯斗士未进行攻击，其异能也同样有效。

\* 只有在宣告阻挡者的时候才会对力量进行比较。在此时点之后，就算增加进行阻挡之生物的力量（或是减少羊屯斗士的力量），也不会使得任何生物停止阻挡或变成未受阻挡。

## 指挥官威信

{四}{白}

### 结界～灵气

### 结附于生物

所结附的生物具有「在你的维持开始时，将一个1/1白色人类衍生生物放进战场。」

\* 所结附生物的操控者将获得该衍生物。

## 尸首贩商

{三}{黑}

生物~人类/浪客

3/3

{二}{黑}, 牺牲一个生物: 目标对手展示其手牌。你选择其中一张牌。该牌手弃掉该牌。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

\* 你可以牺牲尸首贩商来支付本身起动式异能的费用。

\* 如果你是在行动阶段如常施放尸首贩商, 则它进战场后, 你将获得优先权。若没有因此触发任何异能, 你可以在其他牌手有机会施放咒语或起动异能前起动其异能。

-----

陨蹄贝西摩斯

{五}{绿}{绿}{绿}

生物~野兽

5/5

敏捷

当陨蹄贝西摩斯进战场时, 直到回合结束, 由你操控的生物获得践踏异能并得+X/+X, X为由你操控的生物数量。

\* 加成的大小, 是根据于陨蹄贝西摩斯的异能结算时由你操控的生物数量决定, 此数量可能包括陨蹄贝西摩斯本身。如果在该回合的稍后时段, 此数量增加或减少, 加成也不会发生变化。

\* 只有于陨蹄贝西摩斯的异能结算时正由你操控的生物才会获得加成。该回合稍后时段中才进战场的生物, 或是该回合稍后时段中才由你操控的生物, 都不会受到影响。

-----

致残冰寒

{二}{蓝}

瞬间

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

抓一张牌。

\* 致残冰寒能够指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

\* 致残冰寒追踪的是生物, 而非其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者, 则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-----

墓穴匍尸

{一}{黑}

生物~灵俑

2/1

牺牲墓穴匍尸: 将目标牌从坟墓场放逐。

\* 你必须能够指定坟墓场中的某张牌为目标, 才可以起动墓穴匍尸的异能。它无法以本身为目标。

-----

断诅

{一}{白}

瞬间

消灭目标结界。你获得2点生命。

\* 如果在断诅试图结算前，该结界已经是不合法目标，则此咒语会被反击，其所有效应都不会生效。你不会获得2点生命。

-----

### 危险赌注

{一}{红}

### 瞬间

弃掉你的手牌，然后抓两张牌。

\* 如果当危险赌注结算时你没有手牌，则你只需抓两张牌。

-----

### 黑暗冒名客

{二}{黑}

生物~吸血鬼/杀手

2/2

{四}{黑}{黑}：放逐目标生物并在黑暗冒名客上放置一个+1/+1指示物。

黑暗冒名客具有所有被它放逐之生物牌的所有起动式异能。

\* 黑暗冒名客仅能获得起动式异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]」的形式。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。

\* 如果所放逐牌之起动式异能提及该牌的名称，则将黑暗冒名客版本的该异能改为提及黑暗冒名客的名称。举例来说，如果黑暗冒名客放逐了噬骨蝙蝠（其异能为「支付4点生命：重生噬骨蝙蝠」），则黑暗冒名客将具有这样的异能：「支付4点生命：重生黑暗冒名客。」

\* 黑暗冒名客可以指定暂时是生物的永久物为目标，并将其放逐，比如说变成生物的地。不过，由于该牌并非生物牌，黑暗冒名客将无法获得该牌上的任何起动式异能。

\* 如果你操控多个黑暗冒名客，每个黑暗冒名客将仅具有各自所放逐之生物牌的起动式异能。

\* 一旦黑暗冒名客离开战场，它将不再具有其所放逐之生物牌的起动式异能。如果移回战场，它将成为一个新的黑暗冒名客，与那些已放逐的牌张并无关联。

-----

### 神准导灵

{四}{蓝}{蓝}

生物~精怪

5/5

魂系（你可以将此生物与另一未搭档生物在它们任一进战场时组搭档。只要你操控它们，此二者便持续搭档。）

只要神准导灵与另一生物搭档，它们便各自具有「{一}{蓝}：放逐此生物，然后将其在你的操控下移回战场。」

\* 一旦神准导灵或与其搭档的生物被放逐，另一个生物将不再具有该起动式异能。然而，你可以起动一个生物的异能来回应「起动另一生物的异能」此事。

-----

### 拒斥死亡

{三}{白}{白}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果该牌是天使，则在其上放置两个+1/+1指示物。

\* 在将生物牌移回战场和检查其是否为天使之间，任何牌手不得施放咒语或起动异能。

\* 如果该生物仅在战场上才为天使（可能由于该生物为非天使生物牌，且异种接殖在战场上），它将获得+1/+1指示物。

-----

### 恶魔奔扬

{三}{黑}{黑}

#### 结界

在你的结束步骤开始时，若你仅操控一个生物，将一个5/5黑色，具飞行异能的恶魔衍生生物放进战场。

\* 如果你于结束步骤开始时操控零个或多个多于一个的生物，该异能将不会被触发。如果当该异能结算时，你操控零个或多个多于一个的生物，该异能不会产生任何效应。

\* 虽然你需要在异能将触发时操控正好一个生物才能让该异能触发，也需要在异能将结算时操控正好一个生物才能产生恶魔衍生物，但是在这两个时点，你所操控的生物可以不是同一个。举例来说，如果该异能触发，然后你在其结算前失去了仅有生物的操作权，你可以施放一个具闪现异能的生物，来确保该异能结算时你仍操控正好一个生物。

-----

### 恶魔工头

{二}{黑}

生物~恶魔

4/3

#### 飞行

在你的维持开始时，牺牲一个恶魔工头以外的生物。

\* 如果你未操控其他生物，你不用牺牲任何东西。

\* 如果恶魔工头在其异能触发后、但在结算前离开战场，你仍需牺牲一个生物。值得一提的是，如果你操控两个恶魔工头，且并未操控其他生物，每个恶魔工头都将强迫你牺牲另一个恶魔工头。

----

### 烬口恶魔领主

{二}{黑}{黑}

生物~恶魔

5/4

#### 飞行

当烬口恶魔领主进战场时，除非你牺牲另一个生物，否则放逐它。

不息（当此生物死去时，若其上没有+1/+1指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

\* 不论烬口恶魔领主以哪种方式进战场（包括是因为其不息异能而进战场），它的进战场异能都会触发。

\* 即使你操控有其他生物，你也不一定要牺牲它。你可以选择放逐烬口恶魔领主。

----

### 后代之路

{二}{绿}

## 结界

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌。若该牌为生物牌，且与由你操控的一个生物有共通的生物类别，则你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。若否，将该牌置于你的牌库底。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

\* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

\* 如果展示的是一张生物牌，且与由你操控的某个生物有共通的生物类别，但你选择不施放，则该牌将留在你的牌库顶。

-----

## 陷落狂境

{三}{黑}{黑}

## 结界

在你的维持开始时，在陷落狂境上放置一个绝望指示物，然后每位牌手各放逐X个由他操控的永久物和／或其手上的一张牌，X为陷落狂境上的绝望指示物数量。

\* 对陷落狂境上的每一个绝望指示物而言，你要放逐一个由你操控的永久物，或是放逐你手上的一张牌，而非同时放逐二者。

\* 首先由你选择要放逐的永久物和／或手牌。然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行选择。然后，所选择的全部永久物和牌将同时被放逐。于你之后选择放逐物件的牌手在作出选择时，会知道你放逐哪些永久物。他们还会知道你放逐多少张手牌，但无法看到这些牌。

\* 如果陷落狂境上的指示物数量超过了由你操控的永久物数量及手牌数量的总和，你将放逐由你操控的所有永久物（包括陷落狂境）及所有手牌。

\* 如果当其异能结算时，陷落狂境已不在战场，则利用它离开战场时其上指示物的数量，来决定需要放逐之永久物和／或手牌的数量。

-----

## 虔诚教士

{二}{白}

生物～人类／僧侣

2/2

{横置}，横置两个由你操控且未横置的人类：放逐目标神器或结界。

\* 支付虔诚教士之起动式异能费用时，你可以横置任意两个由你操控且未横置的人类；这包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的人类。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控虔诚教士。

-----

## 战墓卫士

{绿}

生物～人类／僧侣

1/1

魂系（你可以将此生物与另一未搭档生物在它们任一进战场时组搭档。只要你操控它们，此二者便持续搭档。）

只要战墓卫士与另一生物搭档，此二者便具有反灵俑保护。

\* 战墓卫士可以与灵俑搭档。在这种情况下，保护异能不会对搭档关系产生影响。

-----

## 神圣偏折

{X}{白}

### 瞬间

于本回合中，防止接下来将对你和／或由你操控的永久物造成之X点伤害。若以此法防止伤害，则神圣偏折对目标生物或牌手造成等量的伤害。

- \* 神圣偏折的唯一目标是它可以对之造成伤害的生物或牌手。你是在施放神圣偏折时选择此目标，而不是在它防止伤害时。
- \* 如果在神圣偏折结算前，该目标生物或牌手已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。没有伤害会被防止。
- \* 神圣偏折可以防止的伤害包括：将对你造成的，将对由你操控的一个或数个生物造成的，和／或将对由你操控的一个或数个鹏洛客造成的伤害。
- \* 神圣偏折可以防止数个来源同时造成的伤害（例如，在战斗期间）。如果所选择的X值无法防止所有伤害，则由你决定要防止哪些来源造成的伤害。
- \* 如果由你操控的数个永久物将同时受到伤害，或是你与由你操控的至少一个永久物将同时受到伤害，且所选的X值无法防止所有伤害，则由你决定要防止哪些伤害。举例来说，如果你和由你操控的两个生物各将同时受到3点伤害，而神圣偏折将防止接下来的3点伤害，则其中一种可能的选择为：你选择为你防止接下来将受到的2点伤害，以及为某个由你操控的生物防止接下来将受到的1点伤害。在将造成伤害的时候，你才需要作出决定。
- \* 神圣偏折的效应并非转移伤害效应。如果它防止了伤害，则在执行此防止效应时，神圣偏折（而非原始来源）会一并对该目标生物或牌手造成伤害。神圣偏折是这份新伤害的来源，因此原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命或死触）都不会影响此伤害。就算原本所防止的是战斗伤害，这份新伤害也并非战斗伤害。由于你操控这份新伤害的来源，如果你选择对手为神圣偏折的目标，则你可以让神圣偏折对此对手操控的鹏洛客造成伤害。
- \* 如果神圣偏折防止伤害，则未能防止之多出部分的伤害（如果有的话），会在防止的时候同时造成。就在这之后，神圣偏折将在处理同一个防止效应时一并造成伤害。这会在检查状态行动之前发生，并且也是在引致这伤害的咒语或异能结算完毕之前发生。
- \* 在神圣偏折结算之后，就不会检查该目标生物或牌手是否仍是合法目标。举例来说，如果某生物是神圣偏折的目标，且它在神圣偏折结算后、实际防止伤害前获得帷幕异能，则神圣偏折依旧能对该生物造成伤害。
- \* 如果神圣偏折不能对目标生物或牌手造成伤害（举例来说，由于该生物获得反白色保护，或它已不在战场上，或它已不再是生物，或者牌手已不在游戏中），它依旧会防止伤害。它只是无法自行造成任何伤害。

-----

## 可怖奴隶主

{三}{黑}{黑}

生物～灵俑／惊惧兽

3/5

每当本回合中曾受到可怖奴隶主伤害的生物死去时，将它在你的操控下移回战场。该生物额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

- \* 每当有生物死去时，便会检查可怖奴隶主在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾伤害过

，则会触发可怖奴隶主的异能。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。

\* 如果可怖奴隶主及它所阻挡或阻挡它的生物同时在战斗中死去，则可怖奴隶主的异能会被触发。

\* 如果可怖奴隶主因故对其本身造成伤害并于之后死去，则它会移回战场。

\* 只有在此异能结算时，该牌仍在坟墓场的情况下，它才会在你的操控下移回战场。如果它不在坟墓场中（可能由于不息等异能已将其移回战场），则不会产生任何效应。

-----

恶水

{三}{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为由你操控的地数量。

\* 因此被置入坟墓场的牌数，是根据在恶水结算时由你所操控之地的数量来决定。

-----

亡者车夫

{三}{黑}

生物~吸血鬼

3/2

当亡者车夫死去时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场，且其总法术力费用须等于或小于2。

\* 如果亡者车夫与某个总法术力费用等于或小于2的生物同时死去，你可以选择该牌为目标，并将其移回战场。

-----

德鲁伊佣兽

{三}{绿}

生物~熊

2/2

魂系（你可以将此生物与另一未搭档生物在它们任一进战场时组搭档。只要你操控它们，此二者便持续搭档。）

只要德鲁伊佣兽与另一生物搭档，它们便各得+2/+2。

\* 如果德鲁伊佣兽变为未搭档，它将立即失去+2/+2加成。如果这会导致其上已标记的伤害等于或大于其新防御力，则它会被消灭。曾与其搭档的生物也是一样。

-----

德鲁伊贮藏处

{一}{绿}{绿}

结界

每当由你操控的一个生物攻击时，在德鲁伊贮藏处上放置一个充电指示物。

从德鲁伊贮藏处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。

\* 由你操控的生物每有一个进行攻击，德鲁伊贮藏处的第一个异能就会触发一次。

\* 你可以在同一回合中多次起动手德鲁伊贮藏处的第二个异能。它属于法术力异能，不利用堆叠，并且无法被回应。

-----

双重施法

{一}{红}

## 结界～灵气

### 结附于生物

所结附的生物具有「{红}, {横置}: 复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。」

- \* 双重施法所赋予的异能可以选择任何由你操控的瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。
- \* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动物能后，该复制品如常结算。
- \* 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。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- \* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。
- \* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如地震这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- \* 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，并利用双重施法所赋予的异能来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

## 解放天使

{一}{白}{白}

### 生物～天使

3/3

### 飞行

当解放天使进战场时，将一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

- \* 该触发式异能并不指定永久物为目标。你于异能结算时选择要将哪个永久物移回其拥有者手上。任何牌手都无法回应该选择。
- \* 如果解放天使的触发式异能结算时，它仍在战场上，则你可以移回解放天使本身。

## 收割精魂

{二}{黑}

### 法术

目标牌手失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控的生物中力量最大者的数值。

- \* X的数值是在收割精魂结算时决定。如果在它结算的时候你未操控任何生物，则没有牌手会失去生命，也没有牌手会获得生命。
- \* 收割精魂仅指定牌手为目标。它并不指定生物为目标。\* 如果在收割精魂试图结算前，该牌手已经是不合法目标，则它会被反击，其所有效应都不会生效。没有牌手会失去生命，也没有牌手会获得生命。

## 永夜阴魂



{三}{黑}

生物~阴魂

1/1

{黑}: 永夜阴魂得+1/+1直到回合结束。

不息(当此生物死去时,若其上没有+1/+1指示物,则将它在其拥有者的操控下移回战场,且其上有一个+1/+1指示物。)

\* 永夜阴魂的异能并不会在其上放置+1/+1指示物;它只是使永夜阴魂得+1/+1直到回合结束。如果永夜阴魂上没有+1/+1指示物,并在其异能结算后死去,不息将依旧将其移回战场。

-----

精选之血

{四}{黑}

结界

每当一位对手失去生命时,你获得等量的生命。

\* 对手受到的伤害通常会导致他们失去生命。对手在支付生命时也会失去生命。

\* 如果你和某个对手同时失去生命,而这将导致你的总生命变为0或更少,则你将在精选之血的触发式异能有机会结算前输掉这盘游戏。

-----

拘锁游魂

{二}{蓝}

生物~精怪

3/4

飞行

在你的维持开始时,除非你为由你操控的每个其他生物各支付{一},否则牺牲拘锁游魂。

\* 你需要支付的法术力数量,是在该触发式异能结算时决定。

-----

飞掠扰神

{蓝}

瞬间

目标生物得-1/-0直到回合结束。

抓一张牌。

\* 如果在飞掠扰神试图结算前,该目标生物已经是不合法目标,则它将被反击,且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

-----

百花木节妖

{三}{绿}

生物~树妖

5/5

除非百花木节妖与具有魂系的另一生物搭档,否则它不能进行攻击或阻挡。

\* 仅当宣告攻击者或阻挡者时,才会检查百花木节妖是否已搭档。在该时间点之后,即使百花木节妖成为未搭档状态,也不会导致其停止攻击或阻挡。

\* 如果与百花木节妖搭档的生物失去了魂系异能,则虽然百花木节妖仍持续搭档,但也无法进行攻

击或阻挡。

-----

柳丘绞刑台

{三}

神器

{三}, {横置}, 横置三个由你操控且未横置的人类: 消灭目标生物。其操控者将一个1/1白色, 具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

\* 支付此起动式异能费用时, 你可以横置任意三个由你操控且未横置的人类; 这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的人类。

\* 如果在此异能试图结算前, 该目标生物已经是不合法目标, 则它将被反击, 且其所有效应都不会生效。该生物的操控者无法将一个精怪衍生生物放进战场。

-----

魔鬼群

{五}{红}

生物~魔鬼

3/3

当魔鬼群死去时, 它对一个, 两个, 或三个目标生物和/或牌手造成共3点伤害, 你可以任意分配

。

\* 你分配此伤害的时机, 是于魔鬼群之触发式异能进入堆叠时, 而不是于其结算时。每个目标至少要分配1点伤害。(换句话说, 于你将此异能放入堆叠时, 你选择是要让它对单一目标造成3点伤害, 或对一个目标造成2点伤害且对另一个目标造成1点伤害, 或对三个目标各造成1点伤害。)

-----

游魂攫夺

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。将一个1/1蓝色, 具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

\* 如果在游魂攫夺试图结算前, 该目标生物咒语已经是不合法目标, 则它将被反击, 且其所有效应都不会生效。你无法将一个精怪衍生生物放进战场。

\* 如果游魂攫夺正常结算, 但该生物咒语无法被反击, 你仍可将该精怪衍生生物放进战场。

-----

鬼影闪烁

{二}{蓝}

瞬间

放逐由你操控的两个目标神器、生物和/或地, 然后将这些牌在你的操控下移回战场。

\* 这两个目标的牌张类别可以不同。举例来说, 你可以为鬼影闪烁指定一个神器和一个生物为目标

-----

尸鬼肉身

{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得-1/-1，且额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

\* 如果尸鬼肉身导致某生物的防御力为0，或导致已标记在该生物上的伤害等于或大于其防御力，则它在死去的时候是个黑色灵俑（同时还是其原有的颜色及类别）。

-----  
金夜之刃姬瑟拉

{四}{红}{白}{白}

传奇生物～天使

5/5

飞行，先攻

若某来源将对任一对手或由对手操控的任一永久物造成伤害，则改为该来源对该牌手或永久物造成两倍的伤害。

若某来源将对你或由你操控的任一永久物造成伤害，则防止该伤害的一半，小数点后进位。

\* 姬瑟拉会使任一来源向对手或由你对手操控的任一永久物造成的伤害加倍，这包括由这些对手操控的来源。

\* 如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手（或受到伤害的永久物之操控者）来决定这些效应生效的顺序。

\* 如果由你操控的某来源将造成的伤害，需要分配在由对手操控的多个永久物之间，或是分配在一位对手及其所操控的一个或多个永久物之间，则你将分配原本数值的伤害，然后将结果加倍。举例来说，如果由对手操控的某个2/2生物阻挡了由你操控、具践踏异能的5/5生物，你可以将2点伤害分配给该阻挡者，剩余的3点则分配给防御牌手。然后这些数字分别加倍成为4与6。你不能先将伤害加倍成为10，然后将2点伤害分配给该阻挡者，剩余的8点分配给防御牌手。

-----  
幽暗医士

{一}{黑}

生物～精怪

2/1

若幽暗医士将受到战斗伤害，防止该伤害并从你的牌库顶放逐等量的牌。

\* 即使你无法从自己的牌库顶放逐等量的牌，幽暗医士将受到的战斗伤害也会被防止。

\* 如果幽暗医士将受到的伤害无法被防止（例如，毒怨妖造成的伤害），你仍需从牌库顶放逐等量的牌。

-----  
金夜指挥官

{三}{白}

生物～人类／僧侣／士兵

2/2

每当另一个生物在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

\* 如果该异能结算时，该进战场生物仍在战场上，则它也会得+1/+1直到回合结束。

-----  
金夜救赎使

{四}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行

当金夜救赎使进战场时，你每操控一个其他生物，便获得2点生命。

\* 你所获得的生命之数量，是根据该异能结算时，由你操控的其他生物之数量决定。

-----  
交换坟墓

{四}{黑}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。目标牌手牺牲一个生物。

\* 交换坟墓同时指定在你坟墓场中的一张生物牌及一位牌手为目标。除非同时存在这两种合法目标，否则你无法施放它。你可以指定未操控任何生物的牌手为目标。

\* 如果在交换坟墓试图结算前，目标生物牌和目标牌手两者都已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。如果只有一个目标合法，则与该目标相关的效应将生效，其余将不会生效。

-----  
棘泽边

{四}{黑}{黑}{黑}{黑}

传奇生物~恶魔

7/7

飞行，系命

支付7点生命：抓七张牌。

\* 如果你的生命为6或更少，你无法起动棘泽边的异能。

-----  
禁足

{一}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物失去飞行异能。

\* 该生物稍后可通过其他效应获得飞行异能。该效应将覆盖禁足的效应。

-----  
火焰装束

{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/-1且每回合若能攻击，则必须攻击。

\* 所结附生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

\* 如果在所结附的生物之操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

## 海温古尸嵌

{五}{蓝}

生物~灵俑/惊惧兽

4/5

每当海温古尸嵌攻击时，将由你操控的另一个生物移回其拥有者手上。

\* 如果你并未操控任何其他生物，则该异能将不会产生任何效应。

-----

## 战令天使

{三}{白}{白}

生物~天使

3/3

飞行

每当战令天使攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

战令天使上每有一个+1/+1指示物，你的天使咒语与人类咒语就减少{一}来施放。

\* +1/+1指示物将在宣告阻挡者及造成战斗伤害前放置在战令天使之上。

\* 所减少的费用，是根据战令天使上的+1/+1指示物总数来决定，而非仅限于通过其本身异能放置在其上者。

\* 如果施放某个生物咒语需要支付增幅费用等额外费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

\* 对于同时为天使和人类的生物咒语而言，战令天使上每有一个+1/+1指示物，该咒语便减少{一}来施放。

-----

## 神圣司法僧

{三}{白}

生物~人类/僧侣

2/1

{二}{白}，{横置}：横置目标生物。若该生物是灵俑，将它放逐。

\* 如果该生物是未横置的灵俑，它将先被横置，然后被放逐。

-----

## 长嚎游魂

{五}{绿}

生物~精怪/狼

4/2

力量小于长嚎游魂的生物不能阻挡它。

不息（当此生物死去时，若其上没有+1/+1指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

\* 只有在宣告阻挡者的时候才会对力量进行比较。在此时点之后，增加进行阻挡的生物之力量（或减少长嚎游魂的力量）不会导致任何生物停止阻挡或变为未受阻挡。

-----

## 无限映象

{五}{蓝}

## 结界~灵气

### 结附于生物

当无限映象进战场且结附于生物上时，所有由你操控、且非衍生物的其他生物成为所结附的生物之复制品。

由你操控、且非衍生物的生物进战场时是所结附的生物之复制品。

\* 无限映象可以结附由其他牌手操控的生物。

\* 如果无限映象在进战场时结附于某个生物，然后在进战场触发式异能结算前，结附在了另一个生物上，则所有由你操控、且非衍生物的其他生物将成为所结附的第一个生物之复制品。

\* 如果无限映象离开战场或结附到了其他生物上，任何复制效应都不会终止。你的每个生物仍将为此前所复制的生物之复制品。

\* 如果无限映象进战场时结附的是一个衍生生物，则非衍生物的生物会变成该生物的复制，但本身不是衍生物。

\* 由你操控的生物不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。

\* 由你操控的生物进战场时都是所结附生物的复制品，因此这些生物原本印制的进战场触发式异能都不会触发。但是，如果所结附的生物具有任何进战场触发式异能，这些异能将被触发。

\* 会影响永久物将如何进场的替代性效应，现在将依照以下顺序生效：首先是改变操控者效应（例如收集样本），接着是复制效应（例如无限映象与仿生妖的异能），然后是所有其它效应。这是随\_黑影笼罩\_系列的发行，新近引入的规则变更。

\* 如果类似仿生妖的这类生物在你的操控下进战场，则会有两个复制效应等着生效：该生物本身的与无限映象的。不论这些效应生效的顺序为何，该生物进战场时都会是所结附生物的复制品。

\* 进战场之生物上印制的其他进战场替代性效应都不会生效，因为该生物在那时候已是所结附生物的复制品（所以不会具有这些异能）。举例来说，如果所结附的生物为撒拉天使，则一个通常横置进入战场的生物将作为未横置的撒拉天使复制品进战场；而通常进战场时上面会带有指示物的生物，将是个没有指示物的撒拉天使复制品。

\* 外来的异能则依旧可能会影响某生物将如何进战场。举例来说，如果你的对手操控隐匿者洼巴司，其上的部份异能为：「由对手操控的生物须横置进战场。」则由你操控的生物进战场时，会是个已横置的所结附生物之复制品。

\* 如果你操控多个无限映象，你可以依照任何顺序应用这些复制效应。由你操控的生物进战场时会是你让其复制效应排在最后生效者的复制品。

-----

## 联合突击

{绿}

### 瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。若它与另一生物搭档，该生物也得+2/+2直到回合结束。

\* 联合突击仅指定一个生物为目标。\* 如果在联合突击试图结算前，该生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会得+2/+2。

\* 联合突击仅在结算时才会检查目标生物是否已搭档。如果它在该回合的稍后时段成为未搭档，二者都不会失去加成。同样，如果它在该回合的稍后时段组搭档，与其搭档的生物将不会获得加成。

-----

## 凯锡革不满者

{二}{红}

生物~人类/战士

3/1

当凯锡革不满者进战场时，它对目标牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的人类数量。

\* 于此进战场异能结算时，才会计算由你操控的人类数量。

-----  
杀生浪潮

{X}{黑}

法术

对每一个生物而言，除非其操控者为之支付X点生命，否则牺牲该生物。

\* 主动牌手首先选择是否为其操控的每个生物各支付X点生命。然后其他每位牌手按照回合顺序依次为其生物进行选择。最后，所有牌手将同时支付生命并牺牲生物。牌手会知道在自己之前作选择的每位牌手作出的决定。

\* 牌手可以选择为某些生物支付生命并牺牲其余的生物。这并非全选或全不选的决定。

\* 你支付的生命不能超过现有的生命。

\* 如果你无法牺牲某个生物（可能由于苍鹭天使席嘉姐的效应），你可以选择不为其支付生命，此时不会产生任何效应。

-----  
闪电虐杀兵

{一}{红}

生物~人类/狂战士

2/1

魂系（你可以将此生物与另一未搭档生物在它们任一进战场时组搭档。只要你操控它们，此二者便持续搭档。）

只要闪电虐杀兵与另一生物搭档，此二者便具有敏捷异能。

\* 在已宣告为攻击生物后才失去敏捷异能的生物，并不会停止攻击。

-----  
独行复灵

{三}{蓝}{蓝}

生物~精怪

4/4

辟邪（此生物不能成为由你对手所操控之咒语或异能的目标。）

每当独行复灵对一位牌手造成战斗伤害时，若你并未操控其他生物，则检视你牌库顶的四张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

\* 即使你希望将全部四张牌置于牌库底，你也必须将其中一张牌置入手中。

\* 如果你操控独行复灵和任一其他生物（包括另一个独行复灵），其异能将不会被触发。

\* 检查独行复灵的异能是否触发的时点，是在战斗伤害造成之后，任何生物因战斗伤害被消灭并离开战场之前。举例来说，如果你操控独行复灵和另一个生物，且在独行复灵对牌手造成伤害的同一个战斗伤害步骤中，另一个生物受到了致命伤害，独行复灵的异能将不会被触发。

\* 如果当独行复灵的异能结算时，你没有操控任何生物，你仍将检视自己牌库顶的四张牌，并将其中一张置入手中。

-----

### 辉月秘教徒

{二}{蓝}{蓝}

生物～人类／法术师

2/2

每当你施放一个瞬间咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则抓一张牌。

\* 该触发式异能进入堆叠时位于该瞬间咒语的上方，将比该咒语先一步结算。

\* 你是在此触发式异能结算的时候决定是否支付{一}。它并非该瞬间咒语的额外费用。

-----

### 疯狂先知

{三}{红}

生物～人类／祭师

2/2

敏捷

{横置}，弃一张牌：抓一张牌。

\* 弃一张牌是该异能起动费用的一部分。如果你没有任何手牌，将无法起动该异能。

-----

### 恶毒意图

{一}{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：目标生物本回合中不能阻挡。」

\* 一旦某个生物已宣告为阻挡生物，使其无法阻挡将不会产生任何效果。

-----

### 毒怨妖

{三}{红}{红}

生物～元素／精怪

\*/\*

毒怨妖的力量与防御力各等同于所有对手中总生命最高者数值的一半，小数点以下进位。

毒怨妖所造成的伤害不能被防止。

\* 如果毒怨妖被具有反红保护异能的生物阻挡，则毒怨妖对该生物造成的伤害不会被防止。

-----

### 全面呼吁

{二}{蓝}

法术

你每操控一个人类，就抓一张牌。

\* 于全面呼吁结算时，才会计算由你操控的人类数量。

-----

### 精神苦痛

{三}{黑}

法术



目标牌手弃两张牌并失去2点生命。

\* 如果目标牌手的手牌少于两张，该牌手仍将失去2点生命（如果手中有一张牌，弃掉它）。

-----

雾鸦

{二}{蓝}{蓝}

生物~鸟

2/2

飞行

当雾鸦进战场时，将目标生物移回其拥有者手上。

\* 雾鸦的异能为强制性。如果当雾鸦的异能触发时，它是战场上唯一的生物，则你必须将其选为目标。

-----

雾谷狮鹫

{二}{蓝}{蓝}

生物~狮鹫

3/3

飞行

你可以从放逐区施放雾谷狮鹫。

\* 雾谷狮鹫也可以从牌手的手上施放。

\* 雾谷狮鹫不具有放逐本身的异能。该牌需要通过其他效应进入放逐区。

\* 当你从放逐区施放雾谷狮鹫时，仍需支付其法术力费用。

\* 雾谷狮鹫的异能不会改变你施放生物咒语的时机：当你在行动阶段具有优先权，且当堆叠为空时。

-----

自然终结

{二}{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。你获得3点生命。

\* 如果在自然终结试图结算前，该神器或结界已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得3点生命。

-----

智取

{蓝}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须以某位牌手为目标。

\* 对同时以其他东西为目标的咒语而言，只要该咒语其中的一个目标是一位牌手，你就可以指定该咒语为目标。

-----

火焰柱

{红}

法术

火焰柱对目标生物或牌手造成2点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

\* 如果某个生物受到火焰柱的伤害，并在该回合死去，即使它不是火焰柱的目标（由于该伤害通过某种方式被转移），也将被放逐。

\* 如果某个生物在该回合受到火焰柱的伤害，无论其由于何种原因而死去，都将被放逐。这包括其防御力降至等于或小于0，或者被其他咒语或异能消灭。

-----

### 原初翻腾

{八}{绿}{绿}

#### 法术

放逐你的牌库顶牌。如果它是永久物牌，你可以将它放进战场。如果你如此作，重复此流程。

\* 永久物牌包括神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。

\* 重复此流程包括「重复此流程」的说明。这就是说，你将一直放逐牌并将其放进战场，直到你无法将一张永久物牌放进战场为止。

\* 如果你放逐了某张无法放进战场的永久物牌（例如，没有合法结附目标的灵气）或你不希望将某张永久物牌放进战场，原初翻腾将完成结算。

\* 如果放进战场的永久物牌将触发异能，则所触发的异能在原初翻腾完成结算之后才会进入堆叠。

从主动牌手开始，每位牌手将其异能依照任意顺序放入堆叠。

-----

### 刺棘雨

{四}{绿}{绿}

#### 法术

选择一项或数项~消灭目标神器；消灭目标结界；和/或消灭目标地。

\* 你可以仅选择一种模式，任意两种模式，或全部三种模式。于你施放刺棘雨时，便需作出选择。

-----

### 加渥尼骑兵

{二}{白}{白}

生物~人类/骑士

3/3

#### 警戒

于加渥尼骑兵进战场时，选择一个生物类别。

由你操控的人类生物具有反该生物类别的保护异能。

\* 你必须选择现有的\_万智牌\_生物类别，例如灵俑或战士。不能选择神器等牌张类别。

-----

### 毁弃仪式

{五}{红}{红}

#### 法术

为神器、生物与地这三个类别选择顺序。每位牌手各牺牲一个第一种类别的永久物，两个第二种类别的，然后三个第三种类别的。

\* 你需要首先选择牌张类别的顺序。然后，每个牌手依照回合顺序（从主动牌手开始）选择由其操控的一个第一种牌张类别的永久物。随后，将这些永久物同时牺牲。接着，每个牌手依照回合顺序

选择由其操控的两个第二种牌张类别的永久物。随后，将这些永久物同时牺牲。最后，每个牌手依照回合顺序选择由其操控的三个第三种牌张类别的永久物，随后将这些永久物同时牺牲。

\* 已为某个类别牺牲了的永久物，在轮到为后续类别选择的时候已不在战场上，不能再度选择。

\* 如果在毁弃仪式结算期间触发了任何异能，这些异能将等到毁弃仪式完成结算后才会进入堆叠。从主动牌手开始，每位牌手将其异能依照任意顺序放入堆叠。

-----  
血欲袭击

{二}{红}

瞬间

目标生物得+X/+0直到回合结束，X为其力量。

\* X的数值，于血欲袭击结算时决定。如果该生物的力量改变，该加成也不会在该回合的稍后时段改变。

\* 如果该生物的力量小于0，则该「加成」将为负值。举例来说，由于某种原因成为-1/3的生物将得-1/+0，并成为-2/3。

-----  
艾维欣的卷轴

{一}

神器

{一}，牺牲艾维欣的卷轴：抓一张牌。如果你操控天使，则你获得5点生命。

\* 当该异能结算时，才会检查你是否操控天使。

-----  
棘泽边的卷轴

{一}

神器

{一}，牺牲棘泽边的卷轴：目标对手弃一张牌。如果你操控恶魔，则该牌手失去3点生命。

\* 当该异能结算时，才会检查你是否操控恶魔。

-----  
事后诸葛

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，且该咒语须为本回合第二个施放的。

\* 除非指定为其目标的咒语是本回合第二个施放的咒语，否则不能施放事后诸葛。

\* 该回合施放的第一个咒语是否已结算，则无关紧要。只要第二个咒语仍在堆叠中，则其后施放了多少个咒语同样无关紧要。

\* 大多数复制咒语的咒语和异能是在堆叠中直接产生复制品。这些复制品并未被施放，且不会计入该回合施放的咒语数量。但是，少数（例如，等时权杖的异能）会指示你复制某个咒语并「施放该复制品」。该些咒语属于被施放者，且将计入该回合施放的咒语数量。

-----  
庇护咒

{一}{绿}

瞬间

目标由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。你获得等同于该生物防御力的生命。（具辟邪异能的生物不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。）

\* 如果通过回应由对手操控、且以某个生物为其唯一目标的咒语或异能的方式，让该生物获得辟邪异能，则该咒语或异能将在试图结算时，由于目标不合法而被反击。

-----

苍鹭天使席嘉姐

{二}{绿}{白}{白}

传奇生物~天使

5/5

飞行，辟邪

由对手操控的咒语与异能无法让你牺牲永久物。

\* 于由对手操控的咒语或异能结算时，如果它会强迫你牺牲某个永久物，则你就是不用。该部分效应不会生效。如果该咒语或异能让你能够牺牲永久物（例如，噬脑者的异能），则你不能作此选择。

\* 如果由对手操控的某咒语或异能注明着除你非牺牲一个永久物，否则就要执行某动作（例如劫掠食人魔这种），则你不能选择去牺牲永久物。你必须执行该动作。另一方面来说，如果由对手操控的某咒语或异能注明着除非你执行某种动作，否则就要牺牲一个永久物（例如杀生浪潮这种），则你能选择是否要执行此动作。如果你不执行该动作，则因为你无法牺牲任何永久物，什么都不会发生。

\* 你施放的咒语或你起动的异能需要牺牲永久物来支付费用，或是由于结算某个由你操控的咒语或异能时要求或允许你牺牲永久物时，你依旧可以牺牲之。

\* 你可以牺牲永久物来支付某异能的起动费用，就算此异能是来自对手所操控的永久物（例如发掘）也一样。

\* 你可以将牺牲永久物来当成特殊动作，就算允许你如此作的效应是来自对手的永久物（例如滞阻机或瓦拉司的诅咒这两张牌的异能）也是一样。特殊动作不由牌手操控。

\* 此异能只会影响到牺牲。它无法使得生物不因致命伤害或防御力为0而置入坟墓场，也无法使得永久物不因「传奇规则」或「鹏洛客独一无二规则」而置入坟墓场。上面这些都不是牺牲；它们是游戏规则导致的结果。

-----

松柏森智者

{二}{绿}

生物~人类/德鲁伊

0/1

{横置}: 加三点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放生物咒语。

\* 由松柏森智者产生的法术力可用于支付生物咒语总费用的任何部分。这包括额外费用（例如增幅）和替代性费用（例如呼魂费用）。

\* 由松柏森智者产生的法术力不能用于支付起动式异能的费用，即使该起动式异能会将一张生物牌放进战场也是如此，例如破坟或忍术。

\* 由松柏森智者产生的法术力不能用于支付会将衍生生物放进战场的非生物咒语之费用。

-----

松柏森警卫

{红}

生物～人类／战士

1/1

每当松柏森警卫被一个生物阻挡时，松柏森警卫对该生物造成1点伤害。

\* 每有一个生物阻挡松柏森警卫，此异能便会触发一次。

\* 该异能将在造成战斗伤害前结算，因此它可能会使进行阻挡的生物先被消灭而无法造成战斗伤害。

。

-----

收成灵

{四}{绿}{绿}

生物～元素

6/6

践踏

每当另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。

\* 作为衍生生物之复制品进战场的生物牌仍为非衍生物。你将可以抓一张牌。

-----

赃物

{三}{蓝}

法术

目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。直到回合结束，你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。

\* 你将从放逐区施放该牌。以此法被放逐的每张地牌仍将被放逐。

\* 如果你无法施放该非地牌（可能由于没有合法目标）或如果你选择不施放它，它将持续被放逐。

\* 你必须遵守被放逐之牌正常施放时机的限制。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

\* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

\* 如果牌库中没有余下的非地牌，该对手将放逐其牌库中的所有牌，并且赃物将完成结算。

-----

月智者多美代

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客～多美代

4

[+1]: 横置目标永久物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

[-2]: 目标牌手每操控一个已横置生物，你就抓一张牌。

[-8]: 你获得具有「你的手牌数量没有上限」和「每当一张牌从任何区域置入你的坟墓场时，你可以将它移回你手上」的徽记。

\* 多美代的第一个异能追踪的是永久物，而非其操控者。如果该永久物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

\* 由该牌手操控且已横置之生物的数量，于多美代的第二个异能结算时决定。

\* 多美代的第三个异能会产生一个具有两个异能的徽记。

\* 如果你在多美代上有八个忠诚指示物的时候启动她的第三个异能，则她将在徽记产生前被置入你的坟墓场。她不会移回你手上。

\* 置入你坟墓场的牌可以通过该徽记的异能移回你手上，即使他们之前从未进入你手中也是如此。

-----

终始

{四}{白}{白}

法术

将所有生物分别置于其拥有者的牌库底。

奇迹{白}（当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。）

\* 每个牌手为自己的生物选择顺序。不用将此顺序展示给其他牌手。

-----

可怖存在

{一}{绿}

瞬间

于本回合中，防止目标生物之外的所有生物将造成的所有战斗伤害。

\* 尽管可怖存在不会对该目标生物产生影响，但如果当可怖存在试图结算时，该生物为不合法目标，此咒语将被反击，且其所有效应都不会生效。没有伤害会被防止。

-----

魔血提勃

{红}{红}

鹏洛客～提勃

2

[+1]: 抓一张牌，然后随机弃一张牌。

[-4]: 魔血提勃对目标牌手造成等同于其手牌数量的伤害。

[-6]: 获得所有生物的操作权直到回合结束。将它们重置。它们获得敏捷异能直到回合结束。

\* 目标牌手的手牌数量，是于提勃的第二个异能结算时决定。

\* 当提勃的第三个异能结算时，所有生物都将重置并获得敏捷异能，包括在该异能结算前就由你操控的生物。

-----

林地向导

{一}{绿}

生物～人类／斥候

1/1

当林地向导进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

\* 你可以将林地向导本身选为其异能的目標。

-----

拷问者三叉戟

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+0且本回合若能攻击，则必须攻击。

佩带{三}

\* 你依旧得为佩带此武具之生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

\* 如果在你的宣告攻击者步骤中，佩带此武具的生物处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

-----  
残酷得胜

{二}{黑}

结界

在你的维持开始时，如果你操控力量最大或与他者同为最大的生物，则目标对手弃一张牌。

\* 残酷得胜的异能将在你的每个维持开始时触发，与力量最大的生物由谁操控无关。该异能会在结算时检查对手是否应弃牌。

-----  
狂野得胜

{二}{绿}

结界

在你的维持开始时，如果你操控力量最大或与他者同为最大的生物，则抓一张牌。

\* 狂野得胜的异能将在你的每个维持开始时触发，与力量最大的生物由谁操控无关。该异能会在结算时检查你是否应抓牌。

-----  
走调暴君

{四}{红}{红}{红}

生物～元素

7/7

当走调暴君进战场时，目标对手随机选择由他操控的一个永久物并牺牲之。若以此法牺牲一个非地永久物，重复此流程。

\* 重复此流程包括「重复此流程」的说明。这就是说，该对手将持续牺牲永久物，直到其牺牲一张地为止。

\* 重复此流程不包括「选择一个对手为目标」。只有一个对手需要牺牲永久物。

\* 如果在走调暴君的进战场异能结算期间触发了任何异能，这些异能将等到该进战场异能完成结算后才会进入堆叠。从主动牌手开始，每个牌手依照任意顺序将其异能放入堆叠。

\* 如果该目标对手无法牺牲永久物（可能由于苍鹭天使席嘉姐的效应），该对手将随机选择一个永久物，但不牺牲它。然后，该异能将完成结算。

-----  
沃文森追猎人

{绿}

生物～人类／祭师

1/1

{一}{绿}，{横置}： 由你操控的目标生物与另一个目标生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

\* 第二个目标可以是由任何牌手操控的生物，包括你自己的生物。

\* 如果当沃文森追猎人的异能试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

-----

### 孽物契约

{二}{黑}

结界~灵气

结附于生物

当所结附的生物死去时，将该牌在你的操控下移回战场。

\* 仅当孽物契约结算时，该牌仍在坟墓场的情况下，它才会在你的操控下移回战场。如果它不在坟墓场中（可能由于不息等异能已将其移回战场），则不会产生任何效应。

\* 如果孽物契约结附在衍生生物上，则该生物无法移回战场。

-----

### 先锋盾

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物得+0/+3且能额外多阻挡一个生物。

佩带{三}（{三}：装备至由你操控的目标生物上。佩带的时机视同法术。）

\* 允许某个生物阻挡额外生物的异能会累计。

-----

### 恼人魔鬼

{红}

生物~魔鬼

4/3

当恼人魔鬼进战场时，任意对手可让它对该牌手造成4点伤害。若有牌手如此做，牺牲恼人魔鬼。

\* 如果某个牌手选择让恼人魔鬼对其造成4点伤害，但该伤害被部分或全部防止或转移，恼人魔鬼仍将被牺牲。

-----

### 漂浪狼

{一}{绿}

生物~狼

2/1

力量小于漂浪狼的生物不能阻挡它。

\* 只有在宣告阻挡者的时候才会对力量进行比较。在此时点之后，就算增加进行阻挡之生物的力量（或是减少漂浪狼的力量），也不会使得任何生物停止阻挡或变成未受阻挡。

-----

### 荒野反抗

{二}{绿}

结界

每当由你操控的生物成为瞬间或法术咒语的目标时，该生物得+3/+3直到回合结束。

\* 荒野反抗的异能将在该瞬间或法术咒语之前结算。

\* 如果同一个瞬间或法术咒语多次指定由你操控的同一生物为目标，荒野反抗也仅会触发一次。



-----

紫杉精怪

{四}{绿}

生物~精怪/树妖

3/3

{二}{绿}{绿}: 紫杉精怪得+X/+X直到回合结束, X为其力量。

\* X的数值, 于异能结算时决定。如果该生物的力量改变, 该加成也不会在该回合的稍后时段改变。

。

\* 如果紫杉精怪的力量小于0, 则该「加成」将为负值。举例来说, 如果紫杉仙灵因故成为-10/3, 则它将得-10/-10而成为-20/-7。

-----

狂热民兵

{四}{红}

生物~人类/战士

3/3

敏捷

当狂热民兵进战场时, 获得目标永久物的操控权直到回合结束。重置该永久物。它获得敏捷异能直到回合结束。

\* 该进战场异能可以选择任一永久物为目标, 包括那些未横置或已经由你操控的永久物。

-----

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)2012威世智。