

骤霜_常见问题集

编纂：Mark L.Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，及Lee Sharpe的贡献

此文件最近更新日期：2006年6月14日

骤霜售前现开赛日期：2006年7月8-9日

骤霜正式发售日期：2006年7月21日

自2006年8月20日起，骤霜系列可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数：155张牌（60张普通牌，55张非普通牌，40张稀有牌）

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（通则释疑）解释本系列中的新机制与概念。第二段（单卡解惑）则为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。

本常见问题集并不包含在_骤霜_预组套牌中重印的_冰雪时代_与_同盟_牌。

----- 通则释疑

雪境(snow)与雪境魔法力符号

覆雪此超类别已更名为「雪境」。凡是提及「snow-covered（覆雪）」的_冰雪时代_与_同盟_牌，在Oracle牌张参考文献中的叙述均已更新。

波利尔德鲁伊/ Boreal Druid

{绿}

雪境生物~地精/德鲁伊

1/1

{横置}：加{一}到你的魔法力池中。

* 雪境此超类别有如「传奇」一般，会出现在能成为永久物的任何牌上面。但与「传奇」不同之处，在于「雪境」此字样并不包含特殊意义或规则。

* 有些诸如覆雪树林之类的地，不但具有雪境此超类别，也同时具有「基本」此超类别。由于它们均为基本地，只要某比赛的赛制允许使用_骤霜_，你便可以在构组赛套牌中将之放入任意数量。

* 在限制赛中，你不能从既有的牌张资源之外加入其它的雪境基本地。你只能如常加入名称为平原、海岛、沼泽、山脉、与树林的地牌。

* 目标限定为非基本地的效应无法以雪境基本地为目标。

_骤霜_系列引进一个新的魔法力符号。雪境魔法力符号以{雪}来代表，形状则为雪花。它只会在异能中出现，而不会在牌张的魔法力费用中出现。

霜封亡者/ Rimebound Dead

{黑}

雪境生物~骷髅妖

1/1

{雪}：重生霜封亡者。（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。）

* 费用中的{雪}代表一点一般魔法力，与费用中的{一}之意义相近。只要是由雪境永久物产生的魔法力，则不论它是任何颜色或是无色，都可以用来支付此费用。举例来说，你可以用覆雪沼泽、波利尔德鲁伊，或其它雪境永久物所产生的一点魔法力来支付{雪}。非雪境的沼泽或罗堰地精所产生的魔法力则不能用来支付之。

* 支付{雪}时，只要产生该魔法力的永久物在产生的那一刻具有雪境此超类别即可。若它稍后失去此

超类别，依旧可以用该魔法力来支付{雪}。另一方面来说，若它产生该魔法力时并非雪境永久物，而是稍后才获得该超类别，便不能用该魔法力来支付{雪}。

* {雪}不算是颜色，你也不能将{雪}加入你的魔法力池中；并且「雪境魔法力」不能算是一种魔法力。

累积维持(Cumulative upkeep)

累积维持此机制在_冰雪时代_与_海市蜃楼_环境中均曾登场。

疑惧幻象/ Phobian Phantasm

{一}{黑}{黑}

生物~虚影

3/3

飞行，恐惧

累积维持{黑}（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

为了厘清某些_骤霜_牌张的效应，累积维持异能的规则已有小幅度的增补。累积维持异能的正式规则解析如下：

502.13.累积维持

502.13a 累积维持属于触发式异能，会以递增方式「征收」永久物的费用。「累积维持[费用]」的字样意指：「在你的维持开始时，在该永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为该永久物上的每一个岁月指示物各支付[费用]，否则牺牲此永久物。」如果[费用]的部分包含了任何选择，则每个岁月指示物的选择都会分别处理；之后若非支付全部费用，便是完全不支付全部费用。不能只支付其中一部分。

例：某生物具有「累积维持{白}或{蓝}」，并且上面有两个岁月指示物。当它的异能下一次触发并结算时，该生物的操控者在其上放置一个岁月指示物，然后可以支付{白}{白}{白}，{白}{白}{蓝}，{白}{蓝}{蓝}，或{蓝}{蓝}{蓝}来让该生物继续在场。

502.13b 若某永久物具有数个累积维持异能，则每一个都会分别触发。不过，岁月指示物并不与特定的异能产生关联；每个累积维持异能都会在其结算时，计算上面岁月指示物的总数。

例：某生物具有两个相同的异能：「累积维持~支付1点生命」。该生物上面目前没有指示物，但已经触发了两个累积维持效应。当第一个效应结算时，其操控者便在其上放置一个指示物，然后选择是否支付1点生命。当第二个效应结算时，其操控者便在其上放置第二个指示物，然后选择是否支付2点生命。

* 可以选择是否支付累积维持费用。若不支付，则具有累积维持的该永久物便被牺牲。你也无法只支付累积维持费用的其中一部分。举例来说，若某永久物具有「累积维持{一}」，并且其累积维持异能触发时上面有三个岁月指示物，则它会再得到一个岁月指示物(Age counter)，并且其操控者选择是要支付{四}，或是牺牲该永久物。

* 累积维持费用有时会包含选择在内，例如选择对手，选择生物，选择魔法力的颜色，选择坟墓场，或是在掷硬币时选择正面或反面。每一次支付费用时，其中的选择均分别处理。而这整组选择都必须合法，且有可能支付之。

* 某些永久物的异能会在支付其累积维持费用时触发。这类异能是在支付整组维持费用时触发。你并非将整组费用拆开来个别支付，所以并不会个别触发此类异能。

* 有些具有累积维持的牌从场上置入坟墓场时，会根据其上的岁月指示物数量来作某些事情。举例

来说，极地尼索巴的规则叙述注记着：「当极地尼索巴从场上置入坟墓场时，其上每有一个岁月指示物，你便获得2点生命。」不论极地尼索巴是由于任何原因从场上置入坟墓场，都会触发该异能。若你不支付其累积维持费用而必须牺牲之，则它仍会先得到一个岁月指示物，并且会影响你所获得的生命数量。

* 请注意，利用指示物来计算累积维持的规则是在「第六版规则」（以及最早版本的Oracle牌张参考文献）于1999年公布时所订立。而_骤霜_是在那以后首度包含了具有累积维持的牌之系列，因此部分玩家可能会以为这是项规则改变。

复还(Recover)

复还属于触发式异能，会在坟墓场中生效。

寒冰崩/ Icefall

{二}{红}{红}

法术

消灭目标神器或地。

复还{红}{红}（当一个生物从场上进入你的坟墓场时，你可以支付{红}{红}。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则将此牌移出游戏。）

复还异能的正式规则解析如下：

502.55.复还

502.55a 复还属于触发式异能，只当具有复还异能的牌在某玩家的坟墓场中时生效。「复还[费用]」的字样意指：「当一个生物从场上进入你的坟墓场时，你可以支付[费用]。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则将此牌移出游戏。」

* 你只有一次机会来使用牌张的复还异能。在某张具复还异能的牌进入你的坟墓场后，任一个从场上进入你坟墓场的生物都会触发复还异能。当该异能结算时，你不是支付其复还费用并将该牌移回你手上，就是你不支付其费用并将该牌移出游戏。

* 若某个具有复还异能的生物从场上进入你的坟墓场，它并不会触发自己的复还异能。类似状况：如果另一个生物与具有复还异能的生物同时从场上进入你的坟墓场，则前者也不会触发后者的复还异能。

* 若数个生物同时从场上进入你的坟墓场，且你坟墓场中已有某张具复还异能的牌，则前述的生物每有几个，该牌的复还异能就会触发几次。其中只有第一个结算者才会让该牌移到其它区域。在其它的触发结算前，该牌已不会在你的坟墓场中。你可以继续支付其复还费用，但不会发生什么事情。

。

涟动(Ripple)

涟动属于咒语的触发式异能，在你使用该咒语时生效。

痴呆波涛/ Surging Dementia

{一}{黑}

法术

涟动4（当你使用此咒语时，你可以展示你牌库顶的四张牌。你可以使用所展示之牌中与此咒语同名者，并且不需支付其魔法力费用。将其余的牌置于你牌库底。）

目标玩家弃一张牌。

涟动异能的正式规则解析如下：

502.56.涟动

502.56a 涟动属于咒语的触发式异能，当该咒语在堆栈中时生效。「涟动N」意指：「当你使用此咒语时，你可以展示你牌库顶的N张牌；或是当你的牌库少于N张牌时，你可以展示你牌库的所有牌。若你以此法从你的牌库展示牌，你可以使用所展示之牌中与此咒语同名者，并且不需支付其魔法力费用，然后将所展示之牌中未以此法使用者依任意顺序置于你牌库底。」

502.56b 若某咒语具有数个涟动异能，则每一个都会分别触发。

* 当你使用具涟动异能的咒语时，其涟动异能会比该咒语更早结算。

* 若你决定展示牌，你可以使用所展示之牌中与此咒语同名的所有或部分牌。而展示之牌中未以此法使用者，包括了与此咒语同名的牌，都会依任意顺序置于你牌库底。

* 若你决定使用所展示之同名牌，则依照正常的步骤来使用它，差别只在于你不需支付其魔法力费用。其额外费用仍然需要支付。所有以此法使用的牌，进入堆栈时都会在原本的咒语上方，然后当你使用这些新咒语时所触发的异能（包括它们的涟动异能）进入堆栈时，也会在这些新咒语的上方。

* 在你使用原本那张具有涟动异能的咒语之后，此异能进入堆栈，然后你获得优先权。但当你正在结算涟动异能并因此使用咒语后，并不会获得优先权；在涟动异能结算后，会由主动玩家获得优先权。

原牛(Aurochs)

在_骤霜_系列中，有些生物具有原牛此生物类别。这些生物都具有某种异能，使它会受其它原牛影响。

野蛮原牛/ Bull Aurochs

{一}{绿}

生物~原牛

2/1

践踏

每当野蛮原牛攻击时，每有一个进行攻击的其它原牛，它便得+1/+0直到回合结束。

* 原牛的异能会检查其它生物类别包含原牛的生物，包含了（但不限于）_冰雪时代_中名称为原牛的牌。

殉道者(Martyr)

在_骤霜_系列中，有一组称为殉道者的生物。它们的异能都会要求展示你的手牌。

灰灭殉道者/ Martyr of Ashes

{红}

生物~人类/祭师

1/1

{二}，从你手上展示X张红色牌，牺牲灰灭殉道者：灰灭殉道者对每个不具飞行异能的生物各造成X点伤害。

* 每张以此法展示来支付此异能费用的牌，在此异能离开堆栈之前，都必须持续展示。

* 若为了支付这类费用或由于某效应之影响，使得某张牌已经展示，则该牌依旧可以为了支付这类费用而展示。

* 在此异能结算前，如果为了支付其费用而展示的某张牌离开手牌区域，则不需继续展示该牌，但

X的数量并不会受到影响。

双丢牌咒语

在_骤霜_系列中，有一组牌能让你从手上将两张特定颜色的牌移出游戏，而不用支付其魔法力费用。

霸占/ Commandeer

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

你可以将你手上两张蓝色牌移出游戏，而不支付霸占的魔法力费用。

获得目标非生物咒语的操控权。你可以为它选择新的目标。（如果该咒语是神器或结界，则此永久物会在你的操控下进场。）

* 你可以支付此替代性费用，而不支付该牌的魔法力费用。其额外费用仍然需要支付。

* 即使所支付的是替代性费用，也不会影响你使用该牌的时机。举例来说，你以此法使用的生物咒语依旧只能在你的行动阶段中，并且堆栈空着时使用。

* 如果你手上没有所指定之颜色的两张牌，你便无法选择以替代性费用来支付此咒语。

* 你不能将某张牌移出游戏来支付它本身的费用。当你要实际支付费用时，该牌已经在堆栈中，而不是在你的手牌里。

「慢抽牌咒语」

为了配合_冰雪时代_的特色，有些_骤霜_的牌注记着「在下回合维持开始时抽一张牌。」这些牌会产生延迟触发式异能，并在下一个回合的开始时触发。至于是谁的回合则不重要。

博都维之怒/ Balduvian Rage

{X}{红}

瞬间

目标进行攻击的生物得+X/+0直到回合结束。

在下回合维持开始时抽一张牌。

单卡解惑

白色

阿达卡女武神/ Adarkar Valkyrie

{四}{白}{白}

雪境生物~天使

4/5

飞行，警戒

{横置}：当阿达卡女武神以外的目标生物于本回合中置入任一坟墓场时，将该牌在你的操控下移回场上。

* 阿达卡女武神的异能可以是衍生物，但由于衍生物离场后便不存在，便无法回到场上。

寒冬掩护/ Cover of Winter

{二}{白}

雪境结界

累积维持{雪}（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。）

如果某生物将对你和／或由你操控的生物造成战斗伤害，则防止该伤害中的X点，X为寒冬掩护上岁月指示物的数量。

{雪}：在寒冬掩护上放置一个岁月指示物。

* 寒冬掩护的替代性效应，会防止生物将对你或由你操控的攻击或阻挡生物所造成之战斗伤害。

* 如果数个生物将对你与你的生物同时造成战斗伤害，则对于每个前者生物将造成之伤害，此效应会分别防止其中的X点。此防止效应会对每个生物分别生效。举例来说，如果寒冬掩护上面有两个岁月指示物，并且你被两个未受阻挡的生物攻击，分别为1/1与4/4，则这两个生物将造成的战斗伤害都会被防止2点。来自1/1生物的伤害都会被防止，而来自4/4生物的伤害则被防止了2点，也就是说你共受到2点伤害。

* 如果某生物具有连击异能，则在这两个战斗伤害步骤中，寒冬掩护都会分别防止其中的X点。

* 如果某生物的战斗伤害被分配给数个生物或玩家（举例来说，如果具有践踏异能的生物被两个生物阻挡，且这两个生物与你都被分配了伤害），则由你来决定该如何分配此防止性效应。你可以将分配给第一个生物，第二个生物，和／或你的伤害分别防止掉，只要该生物被防止的伤害总量为X即可。

极寒枷锁/ Gelid Shackles

{白}

雪境结界～灵气

生物结界

受此结界的生物不能进行阻挡，其起动式异能也不能使用。

{雪}：受此结界的生物获得守军异能直到回合结束。（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。）

* 极寒枷锁无法阻止静止式异能或触发式异能。除非受此结界的生物在宣告攻击者之前得到守军异能，它也无法让该生物不能进行攻击。

尤屯大兵/ Jötun Grunt

{一}{白}

生物～巨人／士兵

4/4

累积维持～将两张在同一坟墓场中的牌置于其拥有者的牌库底。（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

* 支付尤屯大兵的累积维持费用时，你可以为每个岁月指示物分别选择不同的坟墓场。举例来说，若它上面有三个岁月指示物，则你可以将四张牌从你的坟墓场置于你的牌库底，并且将两张牌从对手的坟墓场置于其牌库底。不过，你并不能将五张牌从你的坟墓场置于你的牌库底，并且将一张牌从对手的坟墓场置于其牌库底。

碎片墙/ Wall of Shards

{一}{白}

雪境生物～墙

1/8

守军，飞行

累积维持~让某位对手获得1点生命。（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

* 支付碎片墙的累积维持费用时，你可以为每个岁月指示物分别选择不同的对手，也可以多次选择同一位对手。

粗茸刃背猪/ Woolly Razorback

{二}{白}{白}

生物~野兽

7/7

粗茸刃背猪进场时上面有三个寒冰指示物。

只要粗茸刃背猪上有寒冰指示物，它便具有守军异能，且防止它将造成的所有战斗伤害。

每当粗茸刃背猪阻挡时，从其上移去一个寒冰指示物。

* 粗茸刃背猪上面若有寒冰指示物，并不会防止它将受到的战斗伤害。

* 当粗茸刃背猪第三次阻挡时，会移去其上的最后一个寒冰指示物，也就是说在该次战斗中，它将造成的战斗伤害不会被防止。

蓝色

阿肯达格森/ Arcum Dagsson

{三}{蓝}

传奇生物~人类/神器师

2/2

{横置}: 目标神器生物的操控者将之牺牲。该玩家可以从其牌库中搜寻一张非生物的神器牌，将其放置进场，然后将他的牌库洗牌。

* 阿肯达格森的异能是以神器生物为目标，而非神器生物的操控者。

* 阿肯达格森的异能可以选择任何既是生物又是神器的永久物，例如构生菌格栅在场时的灰棕熊。

博都维唤霜师/ Balduvian Frostwaker

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

{蓝}, {横置}: 目标雪境地成为2/2蓝色，具飞行异能的元素生物。它仍然是地。

* 博都维唤霜师的效应并未注明持续时限。只要该雪境地在场，就一直会是生物。

* 若某个受其影响的地稍后失去了雪境此超类别，博都维唤霜师的效应也不会终止。该地依旧会是生物。

霸占/ Commandeer

{五}{蓝}{蓝}

瞬间

你可以将你手上两张蓝色牌移出游戏，而不支付霸占的魔法力费用。

获得目标非生物咒语的操控权。你可以为它选择新的目标。（如果该咒语是神器或结界，则此永久

物会在你的操控下进场。)

- * 若你以霸占获得某瞬间或法术咒语的操控权，则该咒语结算后依旧会置入其拥有者的坟墓场。
- * 在霸占结算后，该目标咒语将由你操控。该咒语上任何「你(you)」的字样，现在都是指你；而「对手(opponent)」则是指你的对手，其余依此类推。此般操控权的转变会在你选择新目标前发生，所以诸如「目标对手」或「目标由你操控的生物」之类的目标限制，现在均以你为参考基准，而非该咒语的原操控者。你可以将这些目标改为以你为参考基准下的合法目标；而如果该咒语只能以选择这些目标，则该咒语结算时会因没有合法目标而被反击。当该咒语结算时，它将无法影响任何不合法的目标，并且执行该咒语的效应时都由你来作决定。
- * 你可以改变该目标咒语所指定的任何目标。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标。如果你作不到，则必须维持原本的目标（即使该目标现在已不合法）。
- * 如果该目标咒语具有能够自我复制的触发式异能（例如覆诵或风暴），这些复制品将由原本使用该咒语的玩家操控。

抵销/ Counterbalance

{蓝}{蓝}

结界

每当一位对手使用咒语时，你可以展示你的牌库顶牌。若你如此作，且所展示的牌之总魔法力费用与该咒语相同，则反击之。

- * 如果对手使用了魔法力费用中包含X的咒语，则计算该咒语的总魔法力费用时要将X的数值列入考虑。如果你展示的牌之魔法力费用中包含X，则X为0。举例来说，如果对手使用了X为1的焰球，并且你展示出总魔法力费用为2的牌，则抵销会反击该咒语；但如果你展示出的牌是另一张焰球，便无法反击之。
- * 如果对手使用连体牌的其中一半（举例来说，刺杀），并且你展示的连体牌之其中一半的总魔法力费用与对手所使用者相同（举例来说，刺杀/奔跑；或是忍受/运送），则抵销会反击该咒语。

霜羽猫头鹰/ Rimefeather Owl

{五}{蓝}{蓝}

雪境生物~鸟

/

飞行

霜羽猫头鹰的力量和防御力各等同于场上雪境永久物之数量。

{一}{雪}：在目标永久物上放置一个寒冰指示物。

其上有寒冰指示物的永久物均属于雪境。

- * 霜羽猫头鹰的最后一个异能，会影响其上有寒冰指示物的所有永久物；不论此指示物是怎么来的都一样。

窥奥学院余生者/ Survivor of the Unseen

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

2/1

累积维持{二}（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月

指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。)

{横置}: 抽两张牌，然后将你的一张手牌置于你的牌库顶。

* 如果你应抽到的牌因替代性效应而全部没抽到（例如，由于发掘异能之故），你依旧要从手上将一张牌置于你的牌库顶。

热能变异/ Thermal Flux

{蓝}

瞬间

选择一项~直到回合结束，目标非雪境的永久物成为雪境；或直到回合结束，目标雪境永久物不是雪境。

在下回合维持开始时抽一张牌。

* 热能变异会让永久物增加或失去雪境此超类别。若某永久物增加或失去某超类别，并不会影响该永久物其它的类别，超类别，或是副类别。

乱心史芬斯/ Vexing Sphinx

{一}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

4/4

飞行

累积维持~弃一张牌。（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。)

当乱心史芬斯从场上置入坟墓场时，其上每有一个岁月指示物，便抽一张牌。

* 如果你的手牌数量少于乱心史芬斯上面的岁月指示物，则你便无法支付其维持费用，且必须牺牲它。

黑色

犬橇灵俑/ Zombie Musher

{三}{黑}

雪境生物~灵俑

2/3

雪境地行者

{雪}: 重生犬橇灵俑。（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。)

* 只要防御玩家操控雪境地，犬橇灵俑便不能被阻挡。

史卓古得祸根赫肯/ Haakon, Stromgald Scourge

{一}{黑}{黑}

传奇生物~灵俑/骑士

3/3

你只可以从你的坟墓场中使用史卓古得祸根赫肯，从其它区域都不行。

只要赫肯在场，你便可以从你的坟墓场使用骑士牌。

当赫肯从场上置入坟墓场时，你失去2点生命。

* 不能从你手上使用赫肯。除了从你的坟墓场之外，在任何区域都不能使用赫肯；即使类似劫咒或谬思皿之类的效应允许你如此作，结果也是一样。

* 当赫肯在你的坟墓场中，你便可以使用它。仍需遵循使用生物咒语的一般规则与时机；唯一不同之处在于赫肯是从哪个区域使用的。该咒语会进入堆栈。你必须支付赫肯的魔法力费用，以及任何需支付的额外费用。当赫肯在场，而你要从你的坟墓场使用骑士牌时，也适用同样的法则。

拉席克传令使/ Herald of Leshrac

{六}{黑}

生物~圣者

2/4

飞行

累积维持~获得一个不由你操控的地之操控权。

每有一个由你操控却不由你拥有的地，拉席克传令使便得+1/+1。

当拉席克传令使离场时，每位玩家获得由他拥有且由你操控之地的操控权。

* 当拉席克传令使的累积维持异能结算时，若其岁月指示物的数量多于场上不由你操控的地，则你便无法支付其累积维持费用，且必须牺牲它。

* 对于拉席克传令使上的每个岁月指示物而言，你必须分别选择一个不由你操控的地，不能重复。若有重复情况，则你便是在支付费用时试图操控某个*由你操控*的地，也就必须倒回。

* 拉席克传令使的离场异能会影响所有由你操控却不由你拥有的地，而不只是你藉由拉席克传令使而操控的地。举例来说，若你藉由吞并领土操控了一个对手的地，则其拥有者将重新获得该地的操控权。吞并领土依旧会结附于其上，但其效应已被盖过。

崔瑟洪空骑士/ Tresserhorn Skyknight

{五}{黑}{黑}

生物~灵俑/骑士

5/3

飞行

防止具先攻异能的生物将对崔瑟洪空骑士造成之所有伤害。

* 具连击异能的生物将对崔瑟洪空骑士造成的伤害，仍将如常处理。

* 所有具先攻异能的生物将对崔瑟洪空骑士造成之伤害（不只是战斗伤害，也不只是先攻战斗伤害）都会被防止。

* 如果某生物将对崔瑟洪空骑士造成伤害，且此生物在其战斗伤害还在堆栈时便获得先攻，则此伤害会被防止。

* 如果某离场生物将对崔瑟洪空骑士造成战斗伤害，且此生物在离场时具有先攻，则此伤害会被防止。

虚空噬兽/ Void Maw

{四}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

4/5

践踏

若另一个生物将从场上置入坟墓场，则改为将它移出游戏。

将一张以虚空噬兽移出游戏的牌置入其拥有者之坟墓场：虚空噬兽得+2/+2直到回合结束。

* 如果虚空噬兽与另一个生物将同时从场上进入你的坟墓场，则虚空噬兽将会置入你的坟墓场，而另一个生物将被移出游戏。

红色

博都维军阀/ Balduvian Warlord

{三}{红}

生物~人类/野蛮人

3/2

{横置}：将目标进行阻挡的生物移出战斗。在本次战斗中被它阻挡、且未受其它生物阻挡的生物成为未受阻挡状态，然后你选择它应阻挡哪一个进行攻击的生物。只能于宣告阻挡者步骤中使用此异能。

- 。
- * 博都维军阀可以在任何玩家的回合中使用。
- * 所作出的阻挡决定必须合法。举例来说，不具飞行异能的生物无法藉此用来阻挡飞行生物。或者，如果成为目标的阻挡生物原本阻挡了地精辱 员，则博都维军阀可以可以将该阻挡者移出战斗，但它稍后依旧必须再度阻挡地精辱 员。
- * 如果该目标生物此时不能合法阻挡任何攻击生物（举例来说，它并不具飞行异能，而它原先阻挡的生物在宣告阻挡者步骤中获得了飞行异能），则该生物便是被移出战斗，并且并未阻挡任何生物。
- 。
- * 被移出战斗的该目标生物，稍后可以再度阻挡原先被它所阻挡的生物。在此情况下，该生物将不再算是未受阻挡。
- * 若某个攻击生物因此法而未受阻挡，并且维持此状况，则它将对防御玩家造成战斗伤害。记着「当此生物进行攻击且未受阻挡」的异能并不会触发。
- * 若该目标生物具有「当此生物阻挡时」的异能，则当博都维军阀的异能结算，并让此生物再度阻挡时，会触发前一个异能。
- * 若某攻击生物具有「当此生物被阻挡时」触发的异能，则除非它原先并未被阻挡，且是因博都维军阀的异能而被阻挡，才会触发前一个异能。
- * 若某攻击生物具有「当此生物被[某生物]阻挡时」触发的异能，且它因博都维军阀的异能才被该生物所阻挡，则会触发前一个异能。
- * 除非该目标生物在本次战斗中是唯一阻挡该攻击生物者，该攻击生物才会成为未受阻挡状态；就算原先阻挡它的所有其它生物都不在场上或是不再阻挡它，也是一样（即使是那些被其它博都维军阀的异能所移出战斗者）。

热火镶边/ Braid of Fire

{一}{红}

结界

累积维持~加{红}到你的魔法力池中。（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

* 热火镶边是张非常特别的牌。「加{红}到你的魔法力池中」属于费用。此结界本身没有任何效果，只会在维持时渐渐增加你的魔法力。这些魔法力若不在你的开始阶段（也就是，从你维持的稍后

时段与你的抽牌步骤) 用掉, 就会造成魔法力灼伤。

部族之怒/ Fury of the Horde

{五}{红}{红}

法术

你可以将你手上两张红色牌移出游戏, 而不支付部族之怒的魔法力费用。

重置所有于本回合中曾经攻击的生物。在此行动阶段后, 额外多出一个战斗阶段, 以及接于其后之一个额外的行动阶段。

* 如果由于某些原因, 让部族之怒结算时并非在行动阶段中, 它只会重置所有于本回合中曾经攻击的生物。并不会因此产生新的阶段。

精灵毛皮工/ Goblin Furrier

{一}{红}

生物~精灵/战士

2/2

防止精灵毛皮工将对雪境生物造成的所有伤害。

* 如果将精灵毛皮工的战斗伤害分配给某个雪境生物, 或者某咒语或异能让精灵毛皮工对某个雪境生物造成伤害, 并且精灵毛皮工在此伤害结算前便离场, 则该伤害不会被防止。

高等石精怪/ Greater Stone Spirit

{四}{红}{红}

生物~元素/精怪

4/4

具飞行异能的生物不能阻挡高等石精怪。

{二}{红}: 直到回合结束, 目标生物得+0/+2且获得「{红}: 此生物得+1/+0直到回合结束。」

* 「能视同具飞行异能地进行阻挡」的生物不能阻挡高等石精怪。

* 使用了高等石精怪的起动式异能之后, 受其影响的生物会得到一个起动式异能, 并且只有该生物的操控者可以使用。

卡普路桑牛头怪/ Karplusan Minotaur

{二}{红}{红}

生物~牛头怪/战士

3/3

累积维持~掷一枚硬币。

每当你猜对一次掷硬币时, 卡普路桑牛头怪对目标生物或玩家造成1点伤害。

每当你猜错一次掷硬币时, 卡普路桑牛头怪向由对手选择的目标生物或玩家造成1点伤害。

* 掷硬币的规则已有改变。除非是*你*来掷硬币, 你才可能猜对或猜错。如果你的对手输去一掷, 这也不再算是你赢得该掷。除非某张牌让你掷硬币, 并且上面注记着「win (赢, 猜对)」和/或「lose (输, 猜错)」, 才会有猜赢或猜输可言。

* 如果某咒语或异能需藉由掷硬币来决定掷出正面的结果如何、掷出反面的结果又是如何, 则掷硬币的玩家不需要猜「正面」或「反面」。这类的掷硬币并没有赢家或输家。

* 当卡普路桑牛头怪的累积维持异能结算时，你不是依照其上岁月指示物的数量来掷硬币，就是将它牺牲。一旦你开始掷硬币，便不能半途停止；必须将应掷的次数掷完才行。如果你要掷硬币，每一掷都需要猜正面或反面。你每猜对一次，便会触发牛头怪的第二个异能。你每猜错一次，便会触发牛头怪的第三个异能。这些触发都会等到你全部掷完，然后才依你选择的顺序全部进入堆栈。每一个的目标都可以不同。

* 牛头怪的后两个异能会因你猜对或猜错任何掷硬币而触发。举例来说，如果你使用时间织联，便会触发牛头怪的其中一个异能。

闪电巨蛇/ Lightning Serpent

{X}{红}

生物~元素/巨蛇

2/1

践踏，敏捷

电巨蛇进场时上面有X个+1/+0指示物。

在回合结束时，牺牲闪电巨蛇。

* 如果闪电巨蛇因故在不需支付X的状况下进场，例如某效应将闪电巨蛇放置进场，或是让你将它放置进场且不需支付其魔法力费用，则X均为0。

闪电风暴/ Lightning Storm

{一}{红}{红}

瞬间

闪电风暴对目标生物或玩家造成X点伤害，X为其上充电指示物的数量加3。

弃一张地牌：在闪电风暴上放置两个充电指示物。你可以为它选择一个新目标。任何玩家均可以使用此异能，但只能于闪电风暴在堆栈中时使用。

* 闪电风暴具有的起动式异能，只能于闪电风暴在堆栈中时使用。任何玩家均可以使用此异能。使用了该异能后，它将进入堆栈，并在闪电风暴之上。当该异能结算后，会影响闪电风暴该咒语。

* 当你使用闪电风暴后，由于你将获得优先权，你立刻有机会使用其异能。若你放过此机会，且所有其它玩家都让过，该咒语便将结算。此时你不会重新获得优先权~也因此没有第二次机会来使用其异能~，除非其它玩家使用了闪电风暴的起动式异能，或是其它的咒语或异能。

* 闪电风暴的一次异能结算后，由主动玩家（而非闪电风暴的操控者）获得优先权。

* 当闪电风暴的起动式异能结算时，如果闪电风暴此咒语已经没有其它的合法目标可选，则你必须维持原本的目标；即使该目标现在已不合法也是一样。

* 当闪电风暴离开堆栈时，其充电指示物便消失。

冷眼罗维莎/ Lovisa Coldeyes

{三}{红}{红}

传奇生物~人类/领主

3/3

野蛮人，战士，以及狂战士得+2/+2并具有敏捷异能。

* 每个生物只要具有所指定的一个副类别，便能得到冷眼罗维莎的+2/+2加成；至于该生物有几个上述的副类别则不重要。举例来说，原本3/3的雾幻宗师会成为5/5，而非9/9。

岩浆核心/ Magmatic Core

{二}{红}{红}

结界

累积维持{一}（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

在你的回合结束时，岩浆核心对任意数量的目标生物造成共X点伤害，你可以任意分配；X为岩浆核心上岁月指示物的数量。

* 在岩浆核心的异能触发时便要分配伤害。若在该异能触发后、且于结算前增加或减少岩浆核心上岁月指示物的数量，并不会影响它所造成的伤害数量。

* 如果岩浆核心上没有岁月指示物，则此异能只会有零个目标。

* 如果岩浆核心上有至少一个岁月指示物，则此异能至少要有一个目标，且最多能有X个目标。每个目标至少要分配1点伤害。

* 岩浆核心的效应为强制性。在你的回合结束时，若场上的生物都是你的，你必须让岩浆核心对其中至少一个造成伤害。

霜鳞巨龙/ Rimescale Dragon

{五}{红}{红}

雪境生物~龙

5/5

飞行

{二}{雪}：横置目标生物，并在其上放置一个寒冰指示物。（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。）

其上有寒冰指示物的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 霜鳞巨龙的最后一个异能，会影响其上有寒冰指示物的所有永久物；不论此指示物是怎么来的都一样。

潜行雪怪/ Stalking Yeti

{二}{红}{红}

雪境生物~雪怪

3/3

当潜行雪怪进场时，若它在场，则潜行雪怪对目标由对手操控的生物造成等同于潜行雪怪力量的伤害。该生物对潜行雪怪造成等同于该生物力量的伤害。

{二}{雪}：将潜行雪怪移回其拥有者手上。你只可以于你能使用法术的时机下使用此异能。（{雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。）

* 如果潜行雪怪的进场触发式异能结算时，潜行雪怪或该目标生物已经不在场，此异能便失效。

绿色

护窝蜥蜴/ Brooding Saurian

{二}{绿}{绿}

生物~蜥蜴

4/4

在每个回合结束时，每位玩家获得由他拥有的所有非衍生物之永久物的操控权。

* 当护窝蜥蜴的异能结算时，若某永久物被没收之类的灵气结附，则被结附之永久物的拥有者将重新获得其操控权。该灵气不会被移走。该灵气依旧由其拥有者操控，但其效应已被盖过。

霜网蜘蛛/ Frostweb Spider

{二}{绿}

雪境生物~蜘蛛

1/3

霜网蜘蛛能视同具有飞行异能地进行阻挡。

每当霜网蜘蛛阻挡一个具飞行异能的生物，在战斗结束时在霜网蜘蛛上放置一个+1/+1指示物。

* 如果霜网蜘蛛阻挡了某个飞行生物，并且该生物的力量刚好够杀死它，则它会在得到+1/+1指示物之前就死掉。

* 如果在同一次战斗中，霜网蜘蛛因故阻挡了数个具飞行异能的生物，其异能将多次触发。

冬眠结束/ Hibernation's End

{四}{绿}

结界

累积维持{一}

每当你支付冬眠结束的累积维持费用时，你可以从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之总魔法力费用需等于冬眠结束上岁月指示物的数量，并将它放置进场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 你所找出的生物之总魔法力费用必须正好等于冬眠结束上岁月指示物的数量。

跨冰河亚龙/ Panglacial Wurm

{五}{绿}{绿}

生物~亚龙

9/5

践踏

你搜寻你的牌库时，可以从你的牌库中使用跨冰河亚龙。

* 跨冰河亚龙的异能只于你搜寻自己牌库时生效。让你搜寻的效应必须注记着「search（搜寻）」以及「library（牌库）」，并且你必须实际搜寻自己的牌库，才能让它生效。（其效应可以让你使用跨冰河亚龙的例子：徒长，未送出的礼物。反例：贿赂，睿智的猫头鹰。）

* 当你搜寻牌库并使用跨冰河亚龙时，仍需遵循使用生物咒语的一般规则；唯一不同之处在于其时机（以此法使用亚龙的时机，会在另一个咒语或异能正在结算时），以及亚龙是从哪个区域使用的。该咒语会进入堆栈。你必须支付亚龙的魔法力费用，以及任何需支付的额外费用；也就是说当你搜寻牌库并使用亚龙时，你可以使用魔法力异能。

* 使用跨冰河亚龙后，你继续执行刚才被搁置的搜寻效应。此搜寻效应结算完毕后，由主动玩家获得优先权，此时跨冰河亚龙仍在堆栈中。使用此咒语时若触发了任何异能，则均在此时进入堆栈。

* 如果魔法力足够，你可以在一次搜寻效应中使用数个跨冰河亚龙。

* 若你搜寻牌库时使用某个跨冰河亚龙，则它便无法被此搜寻效应找到。

霜角原牛/ Rimehorn Aurochs

{四}{绿}

雪境生物~原牛

3/3

践踏

每当霜角原牛攻击时，每有一个进行攻击的其它原牛，它便得+1/+0直到回合结束。

{二}{雪}: 目标生物本回合若能阻挡目标生物，则须阻挡之。({雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。)

* 如果霜角原牛选择的前者目标生物不能阻挡后者目标生物（举例来说，因为后者会飞而前者不会，或因为两个生物由同一个玩家操控），此异能便失效，并且前者目标生物的操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡、阻挡哪个生物。

若纳巨兽/ Ronom Hulk

{四}{绿}

生物~野兽

5/6

反雪境保护

累积维持{一}（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

* 若纳巨兽不能成为雪境咒语（虽然目前雪境瞬间或法术并不存在）或雪境来源异能的目标，不能被雪境灵气所结附，也不能装备雪境武具（虽然目前没有），不能被雪境生物阻挡，且防止雪境来源将对它造成的所有伤害。

化身威提哥/ Shape of the Wiitigo

{三}{绿}{绿}{绿}

结界~灵气

生物结界

当化身威提哥进场时，在受此结界的生物上放置六个+1/+1指示物。

在你的维持开始时，如果受此结界的生物从你上一个维持以来曾攻击或阻挡，则在其上放置一个+1/+1指示物。若否，则从其上移去一个+1/+1指示物。

* 如果化身威提哥离场，但该生物还在场上，则这些+1/+1指示物会留在该生物上面。

庇荫先人/ Sheltering Ancient

{一}{绿}

生物~树妖

5/5

践踏

累积维持~在由对手操控的一个生物上放置一个+1/+1指示物。（在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物，然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用，否则牺牲之。）

* 如果对手并未操控生物，则你便无法支付其维持费用，且必须牺牲庇荫先人。

* 你可以将每个指示物放在不同的生物上面，也可以在同一个生物上面放好几个。这些生物不一定

要由同一位对手操控。

* 由于庇荫先人的累积维持异能不需要目标，那些不能成为异能之目标的生物依旧可以得到其+1/+1指示物。而生物若具有反绿保护，或是针对庇荫先人的其它特征的保护异能，其状况亦同。

扬起召令/ Sound the Call

{二}{绿}

法术

将一个1/1绿色的狼衍生物放置进场，且此生物具有「在所有坟墓场中每有一张名称为扬起召令的牌，此生物便得+1/+1。」

* 如果扬起召令结算时，所有坟墓场均没有牌，则先会造出一个1/1衍生物，然后扬起召令置入坟墓场，让该衍生物变成2/2。虽然此衍生物一时会是1/1，但等到产生此衍生物的那张扬起召令置入坟墓场后，才会检查依状态而生的效应。举例来说，如果叛魂之夜在场，此狼衍生物会暂时成为0/0。但当检查依状态而生的效应的时机来临，它已经是1/1，所以会留在场上。

多色

结界大师祖尔/ Zur the Enchanter

{一}{白}{蓝}{黑}

传奇生物~人类/法术师

1/4

飞行

每当结界大师祖尔攻击时，你可以从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用等于或小于3的结界牌，并将它放置进场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 若你利用结界大师祖尔的触发式异能来搜寻灵气牌，它放置进场时将会结附在合乎要求的永久物上。它不会以该永久物为目标。如果场上没有合乎要求的永久物可供结附，便不能将该灵气放置进场，且它会留在你的牌库里。

暴风雪幽灵/ Blizzard Specter

{二}{蓝}{黑}

雪境生物~幽灵

2/3

飞行

每当暴风雪幽灵对任一玩家造成战斗伤害时，选择一项~该玩家将由他操控的一个永久物移回其拥有者手上；或该玩家弃一张牌。

* 当你将暴风雪幽灵之触发式异能放入堆栈时，才选择其模式。

* 如果选择了暴风雪幽灵的第一个模式，则在该异能结算时，由防御玩家选择要将哪一个永久物移回手上。

* 即使防御玩家没有手牌，依旧可以选择暴风雪幽灵的第二个模式。

深焰元素/ Deepfire Elemental

{四}{黑}{红}

生物~元素

4/4

{X}{X}{一}: 消灭目标总魔法力费用为X的神器或生物。

* 举例来说,如果你要让深焰元素消灭某个总魔法力费用为4的生物,便需支付{四}+{四}+{一}={九}。

杜松教派护林人/ Juniper Order Ranger

{三}{绿}{白}

生物~人类/骑士

2/4

每当另一个生物在你的操控下进场时,在该生物上放置一个+1/+1指示物,并在杜松教派护林人上放置一个+1/+1指示物。

* 该生物并非进场时上面就有一个+1/+1指示物。它会先进场,然后触发此异能。如果在此异能结算前,该生物或杜松教派护林人两者之一已离场,则留在场上的那个生物依旧会得到一个+1/+1指示物。

塔玛诺亚/ Tamanoa

{红}{绿}{白}

生物~精怪

2/4

每当由你操控的非生物来源造成伤害时,你获得等量的生命。

* 所谓「非生物来源」意指该来源不具有「生物」此类别。如果某张不在场上的生物牌将造成伤害(举例来说,把晶掌放火鬼循环掉),则不会触发塔玛诺亚的异能。

* 不论是什么受到伤害:另一位玩家、某个生物,甚至是你自己,都会触发塔玛诺亚的异能。如果由你操控的某个非生物来源对你自己造成伤害,并且让你的总生命降为0或更少,则你在塔玛诺亚的异能有机会结算前便输掉这盘游戏。

褪入记忆/ Vanish into Memory

{二}{白}{蓝}

瞬间

将目标生物移出游戏。你抽若干牌,其数量等同于该生物的力量。在你下个维持开始时,将该牌在其拥有者的操控下返回场上。若你如此作,则弃若干牌,其数量等同于该生物的防御力。

* 褪入记忆会检查该生物即将离场时的力量,以及它刚回场时的防御力。举例来说,如果你以上面有两个+1/+1指示物的维氏水耕植株为目标,你将会抽两张牌,然后当水耕植株带着五个+1/+1指示物进场时,你将要弃五张牌。

* 如果被褪入记忆移出游戏的生物无法回到场上(例如衍生物),你便不需弃牌。

* 如果被褪入记忆移出游戏的生物并非生物牌(例如变成生物的古鲁战犁),该牌依旧会回到场上,但并不会是生物。既然回到场上的牌并无防御力,你便不需弃牌。

神器与地

黑暗深渊/ Dark Depths

传奇雪境地

黑暗深渊进场时上面有十个寒冰指示物。

{三}: 从黑暗深渊上移去一个寒冰指示物。

当黑暗深渊上没有寒冰指示物时, 将之牺牲。若你如此作, 则将一个传奇的20/20, 名称为玛莉雷基, 具飞行异能且不会毁坏的黑色圣者衍生物放置进场。

* 黑暗深渊这个地不具有魔法力异能。

* 黑暗深渊的最后一个异能为状态触发式异能。当此异能还在堆栈中, 便不会再度触发; 但如果此异能被反击, 且没有寒冰指示物的黑暗深渊仍在场上, 则它会立刻再度触发。

小丑令牌/ Jester' s Scepter

{三}

神器

当小丑令牌进场时, 将目标玩家牌库顶的五张牌以牌面朝下的方式移出游戏。只要这些牌持续被移出游戏, 你便可以检视这些牌。

{二}, {横置}, 将一张以小丑令牌移出游戏的牌置入其拥有者之坟墓场: 如果目标咒语的名称与该牌相同, 则反击之。

* 你可以检视被小丑令牌移出游戏的牌, 但其它人都不行。

* 由于你能看到这些被移出游戏的牌, 在你起动第二个异能时, 便可以选择要将哪张牌置入其拥有者的坟墓场。

* 当小丑令牌的第二个异能起动时, 你可以将任一张被移出游戏的牌置入其拥有者之坟墓场, 也可以选择任一个咒语; 不论该牌与该咒语是否同名都没关系。若它们的名称不同, 则此效应便无效。此咒语的操控者, 以及与被置入坟墓场之牌的拥有者, 可以是不同的玩家。

* 如果某玩家使用连体牌的其中一半(举例来说, 刺杀), 并且你以小丑令牌将包含那一半的连体牌置入其拥有者之坟墓场(举例来说, 刺杀/奔跑), 则该咒语会被反击。

非瑞克西亚吞魂械/ Phyrexian Soulgorger

{三}

雪境神器生物~组构体

8/8

累积维持~牺牲一个生物。(在你的维持开始时, 在此永久物上放置一个岁月指示物, 然后除非你为其上每个岁月指示物各支付其维持费用, 否则牺牲之。)

* 当非瑞克西亚吞魂械的累积维持异能结算时, 你不是为其上每个岁月指示物来分别牺牲一个不同的生物, 就是将它牺牲。你也可以在支付它自己的维持费用时一并将它牺牲。

占卜冰镜/ Scrying Sheets

雪境地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{一}{雪}, {横置}: 检视你的牌库顶牌。若该牌是雪境牌, 你可以展示该牌并置于你手上。({雪}能以产自雪境永久物的一点魔法力来支付。)

* 若该牌不属雪境, 你便不能展示它。若该牌属于雪境, 你也不一定要展示它。并未展示的牌会留在你的牌库顶。

嗡响碑石/ Thrumming Stone

{五}

传奇神器

由你操控的咒语具有涟动4。（当你使用任一咒语时，你可以展示你牌库顶的四张牌。你可以使用所展示之牌中与该咒语同名者，并且不需支付其魔法力费用。将其余的牌置于你牌库底。）

* 如果你使用的咒语原本便具有涟动（例如具有涟动4的烈焰波涛），并且嗡响碑石在场，则两个涟动异能都会分别触发。假设你决定要执行所有「you may（你可以）」的行动，当第一个涟动结算时，你展示你牌库顶的四张牌，使用所有的烈焰波涛，然后将其余的牌置于你牌库底。在堆栈中，这些新的烈焰波涛都会放在其它的涟动异能上面，所以接下来会结算它们。它们也都会具有两个涟动异能，也会分别触发，并且此流程会继续重复，直到涟动异能不再展示出烈焰波涛为止。

* 如果你使用连体牌的其中一半（举例来说，刺杀），并且当涟动异能结算时，你展示了包含那一半的连体牌（举例来说，刺杀/奔跑），则你可以使用该张连体牌的任何一半（刺杀或奔跑），并且不需支付其魔法力费用。

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。2006威世智。