

## 巨龙迷城常见问题集

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：2013年3月21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。随着新的机制与互动不断增加，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，让牌手能更享受新牌的乐趣。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。如果你的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：

[Wizards.com/CustomerService](http://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

巨龙迷城系列包括156张牌（70张普通牌，40张非普通牌，35张稀有牌，11张秘稀牌）。每包巨龙迷城补充包具有一张非基本地牌，以取代基本地牌。该非基本地牌可以是十张巨龙迷城公会门之一、十张再访拉尼卡或兵临古城具基本地类别的双色地之一，或巨龙迷城秘稀牌迷宫终点。

售前赛：2013年4月27-28日

上市周末：2013年5月3-5日

欢乐日：2013年5月25-26日

巨龙迷城专业赛将于2013年5月17至19日在美国加州圣地牙哥举行。请到

[Wizards.com/ProTourCoverage](http://Wizards.com/ProTourCoverage)观看万智牌赛事的直播报导。

自正式发售当日起，巨龙迷城系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为：2013年5月3日

（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：依尼翠、黑影笼罩、艾维欣重临、万智牌2013、再访拉尼卡、兵临古城，以及巨龙迷城。

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

请至[Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator)查询你附近的的活动或贩售店。

### ----- 新机制：具融咒异能的连体牌

在原来的拉尼卡环境中夺目登场的连体牌，将以全新面貌回归：融咒异能。

所有连体牌有两个牌面。你可以从牌上这两边当中任意选择一边来施放，支付那半边的法术力，并只将那半边放进堆叠。当咒语在堆叠上时，你没有施放的那一边的特征会被忽略。

如果你从手牌中施放巨龙迷城连体牌，融咒便提供了第三个选项：支付两边的法术力费用，将整张牌作为一个咒语来施放。

#### 堕落

{三}{黑}

#### 法术

目标牌手弃两张牌。

//

#### 肮脏

{二}{绿}

法术

将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

融咒的正式规则解析如下：

702.100.融咒

702.100a 融咒是见于某些连体牌的静止式异能（请参见规则708，「连体牌」），会于具融咒异能的牌在牌手的手牌中时生效。如果牌手从其手牌中施放具融咒异能的连体牌，该牌手可以选择一同施放该连体牌的两边。此决定是在将具融咒异能的连体牌放进堆叠前作出。由此施放的咒语称为已融咒的连体咒语。

702.100b 已融咒的连体咒语具有两组特征及一个总法术力费用。已融咒的连体咒语之总法术力费用等同于该咒语两边法术力费用数量的总和，与颜色无关。

702.100c 已融咒的连体咒语每边的法术力费用都会计入该咒语的总费用当中。（请参见规则601.2e。）

702.100d 于已融咒的连体咒语结算时，该咒语的操控者依照从左到右的顺序，依次执行连体牌两边的叙述。

\* 如果你是从手牌之外的其他区域施放具融咒异能的连体牌，则你无法选择一同施放两边。你只能施放其中一边。

\* 要施放已融咒的连体咒语时，须支付两边的法术力费用。举例来说，堕落／肮脏的法术力费用为{三}{黑}和{二}{绿}。要施放两边，你将要支付{五}{黑}{绿}。当咒语在堆叠上时，其总法术力费用为7。

\* 你可以将同一个物件同时指定为已融咒的连体咒语两边的目标（如适用）。举例来说，如果某张连体牌左右两边都需指定一个「目标生物」，则你可以将同一个生物选为该咒语中多处「目标」字样的目标（但你也不一定非要如此作）。

\* 结算具多个目标的已融咒的连体咒语时，其处理方式与结算具有多个目标的其他咒语并无不同。如果于咒语试图结算时，所有目标已经不合法，则咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语照常结算，但咒语无法让不合法目标执行任何行动，也不能对其执行任何行动。

\* 当已融咒的连体咒语结算时，按照从左到右的顺序，依次执行连体牌两边的叙述。

\* 在堆叠以外的所有区域中，连体牌有两组特征和两个总法术力费用。如果任何东西需要有关不在堆叠上的连体牌之资讯，它将会获得两个值。举例来说，如果某牌手因暮篷预言师的异能之故（「在你的维持开始时，每位牌手各展示其牌库顶牌，失去与该牌之总法术力费用等量的生命，然后将该牌置入其手牌中。」）展示出堕落／肮脏，则游戏会看到其总法术力费用为「4，以及3」。这代表该牌手失去共7点生命。

\* 在堆叠上时，未融咒的连体咒语只有该一边的特征和总法术力费用。另一边视同不存在。

\* 有些具有融咒异能的连体牌有两个不同颜色的单色边。若此类牌作为已融咒的连体咒语施放，所得的咒语会是多色咒语。如果只施放了一边，咒语的颜色就是那边的颜色。不在堆叠上的时候，此类牌是多色的。

\* 有些具有融咒异能的连体牌的两边都是多色的。无论施放了哪边，或两边都施放了，该牌都是多色的。不在堆叠上时，它也是多色的。

\* 若某牌手要说出一个牌名，则该牌手可以说出连体牌其中任一边的名称，但不能同时说出两边的

名称。如果连体牌的两个名称当中有一个与该名称相同，便视为此连体牌具有该名称。这是新近引入的规则更新。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式从手牌中施放具融咒异能的连体牌，则你可以选择使用其融咒异能，并施放两边且不需支付其法术力费用。

-----  
组合：公会门

巨龙迷城系列包含了一组副类别为门的非基本地。每个公会都有一张名称中带有「公会门」字样的门地牌，可横置以产生该公会其中一种颜色的法术力。这些牌曾经在再访拉尼卡和兵临古城系列中印制；它们在此处出现时具有新的插画。

析米克公会门

地~门

析米克公会门须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{蓝}到你的法术力池中。

\* 「门」此副类别并没有特殊的规则含义，但其他咒语和异能可能会提及它。

\* 门并非基本地类别。

-----  
组合：门卫

巨龙迷城系列包含了一组具有进战场异能门卫，当你操控两个或更多门时会给予你加成。

清辉湖门卫

{三}{蓝}

生物~维多肯/士兵

2/4

当清辉湖门卫进战场时，若你操控两个或更多门，你可以抓一张牌。

\* 门卫的异能只检查具有门此地类别之地。这些门的名称是否相同则并不重要。

\* 此异能会在将要触发时检查由你操控的门数量，并会在异能试图结算时再度检查。如果你在异能将要结算时未操控两个或更多门，则该异能没有效果。

\* 只要你操控两个或更多门，加成也只会生效一次。举例来说，当清辉湖门卫进战场时，若你操控四个门，你可以抓一张牌，而不是两张。

-----  
复出主题：公会与公会徽记

原来的拉尼卡环境让牌手认识到拉尼卡时空，那是一个以城市景观为主且由十个公会操控的世界，其中各公会均具有两种颜色。全部十个公会首次在一个系列中出现。若巨龙迷城系列的牌与公会相关，则其文字栏背景中将显示相应的公会徽记。这些公会徽记与游戏进行并无关联。

-----  
复出机制：公会关键字、关键字动作及异能提示

原本于再访拉尼卡和兵临古城系列中引进的全部十个公会机制，均将在巨龙迷城系列中重现。欲知这些机制的详情，请参见此处的再访拉尼卡和兵临古城常见问题集

：[Wizards.com/Magic/Rules](http://Wizards.com/Magic/Rules)。

再访拉尼卡：拘留（俄佐立）、超载（伊捷）、脱缰（拉铎司）、食腐（葛加理），以及殖民（瑟雷尼亚）

兵临古城：敲诈（欧佐夫）、暗码（底密尔）、血激（古鲁）、协战（波洛斯），以及进化（析米

克)

-----

单卡解惑

白色

哈资达诱捕队

{二}{白}

生物~人类/士兵

1/4

每当哈资达诱捕队攻击时，你可以支付{白}。若你如此作，则横置目标由对手操控的生物。

\* 你为该异能选择目标生物的时机，是在它触发并进入堆叠时。于此异能结算时，你才选择是否要支付{白}。你只可以支付{白}一次。生物会在选择阻挡者之前被横置。

-----

弃绝公会

{一}{白}

瞬间

每位牌手各牺牲一个多色永久物。

\* 主动牌手（轮到该回合的牌手）首先选择要牺牲的多色永久物，然后其他每位牌手按照回合顺序依次作出选择。然后所有牌手同时牺牲所有被选择的永久物。

\* 弃绝公会并不指定任何牌手为目标，且在某个牌手未操控多色永久物时仍可施放。

-----

平息暴乱

{二}{白}

瞬间

所有对手每操控一个生物，你便获得1点生命。于本回合中，防止将对你造成的所有伤害。

\* 当平息暴乱结算时，才会计算由对手操控的生物数量，并以此来决定你获得多少生命。

\* 如果由对手操控的来源将向你造成非战斗伤害，则你在对手可以选择将该伤害转移给某个由你操控的鹏洛客之前，便可以选择是否要让平息暴乱防止该伤害。

\* 如果由你操控的鹏洛客将受到来自攻击他们的生物造成的战斗伤害，则平息暴乱不会防止此类伤害。它也不会防止将会对由你操控的生物造成的伤害。

-----

蓝色

乙太精怪

{四}{蓝}{蓝}

生物~变形兽

4/5

{蓝}：放逐乙太精怪。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下返回战场。

{蓝}：乙太精怪本回合中不能被阻挡。

{一}：乙太精怪得+1/-1直到回合结束。

{一}：乙太精怪得-1/+1直到回合结束。

\* 乙太精怪的第一个异能只会在该异能确实放逐了乙太精怪的情况下，才会将之移回。如果乙太精怪是因回应此异能的其他效应之故而离开战场，则它不会返回战场，就算其他咒语或异能亦是将其之

放逐也一样。

\* 即使乙太精怪的力量为0或更少，它的最后一个异能也可被触发。如果某生物在战斗中将要分配0点或更少的伤害，则它完全不会分配任何战斗伤害。

-----  
奔越者诅咒

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于力量小于或等于3的生物

当奔越者诅咒进战场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

\* 如果所结附的生物之力量增加到4或更大，奔越者诅咒将会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。

\* 所结附的生物依旧能以其他方式重置，例如由于战领欧瑞梨的异能。

-----  
特性治疗

{蓝}

法术

更改目标永久物的规则叙述文字；将其中一种颜色文字全部更改为另一种，或是将一种基本地类别文字全部更改为另一种，直到回合结束。

暗码(然后你可以放逐此咒语牌，并赋码于一个由你操控的生物上。每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，其操控者可以施放所赋码之牌的复制品，且不需支付其法术力费用。)

\* 特性治疗会更改出现在该永久物类别栏和/或规则叙述当中的每一处颜色文字或基本地类别。它不会更改牌的名称或是在牌的名称中用到的相同字眼。

\* 你于特性治疗结算时，决定要更改的原文及更改后的文字。

\* 你可以让特性治疗指定任何永久物为目标，包括其上没有颜色文字或基本地类别的永久物。

\* 特性治疗的效应只会更改永久物上印制的文字。它不会更改被赋予在异能中的文字。举例来说，如果你已将某永久物上的「绿」更改为「蓝」，而该永久物获得反绿保护异能（而不是其上印制的反绿保护），则该保护异能不受影响。该永久物会获得反绿保护异能。

\* 如果你更改了某个地的基本地类别，则该地面上面与该类别相关联的法术力异能也会更改，但该地的名称不会改变。举例来说，如果你将「平原」更改为「海岛」，一张名为平原的牌将具有海岛此基本地类别，且可以横置以产生{蓝}，而不能再横置以产生{白}。

\* 如果文字的一部分是指代颜色或基本地类别（例如「非黑」或「沼泽行者」），则改变类别的效应可以改变这部分文字。

-----  
黑色

鲜血书记

{一}{黑}

生物~灵俑/法术师

2/1

如果你将抓一张牌时手上没有牌，则改为抓两张牌并失去1点生命。

\* 当有效应要求你抓多张牌时，你是将其当作多个抓一张牌来逐次处理。举例来说，如果你操控鲜血书记，手上没有牌，且有效应要求你「抓两张牌」，则你的第一次抓牌会替代为「抓两张牌并失

去1点生命」，然后你再根据原先的叙述去抓第二张牌。总计你将抓三张牌并失去1点生命。

\* 你每额外操控一个鲜血书记，实际上就会多抓一张牌并多失去1点生命。假设你操控两个鲜血书记，且要在手上没有牌时抓一张牌。则其中一个鲜血书记的效应会将「抓一张牌」此事件替代为「抓两张牌并失去1点生命。」而另一个鲜血书记的效应会将这「抓两张牌」事件当中的第一次抓牌再度替代为「抓两张牌并失去1点生命。」你将抓两张牌并失去1点生命，然后再抓一张牌并失去1点生命。

-----

## 雇佣刑吏

{二}{黑}

生物~人类/浪客

2/3

守军

{三}{黑}, {横置}: 目标对手失去2点生命，然后从其手上随机展示一张牌。

\* 雇佣刑吏的异能结算完毕之后，即停止展示该牌。

\* 你可以将没有手牌的对手指定为雇佣刑吏之异能的目标。如果于异能结算时，目标对手没有手牌，该牌手只会失去2点生命。

\* 对手手牌中每一张牌被展示的几率都相等，就算有此前曾因雇佣刑吏之异能而被展示的牌，也不会影响其被再度随机展示的概率。

-----

## 红色

敬畏公会

{二}{红}

法术

单色生物本回合不能进行阻挡。

\* 单色生物只有一种颜色。（无色生物不是单色的。）

\* 没有单色生物可在该回合中进行阻挡，包括在敬畏公会结算后进战场的单色生物。如果某生物于敬畏公会结算时为单色，却在宣告阻挡者前因故成为多色，该生物将可进行阻挡。

-----

## 愿景齐现

{三}{红}{红}

结界

每当一位牌手从其手牌中施放咒语时，该牌手将它放逐，然后自其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张与该咒语具有共通牌类别的牌为止。该牌手可以施放该牌且不需支付其法术力费用。然后他将所有被愿景齐现放逐的牌以随机顺序置于其牌库底。

\* 神器，生物，结界，瞬间，鹏洛客，法术，以及部族，都属于牌的类别。如果两张牌之间至少有一个牌类别相同，就称这两张牌有共通的牌类别。

\* 原版咒语也属于要以随机顺序放在牌库底那组被放逐的牌的一部分。如果你未施放与原版咒语具有共通牌类别的那张被放逐的牌，则其也属于同组卡牌的一部分。

\* 如果愿景齐现的异能不会放逐原版咒语（可能是因为另一个愿景齐现已将其放逐），你将依然会从你的牌库顶将牌放逐，直到你放逐一张与它有共通牌类别的牌，且有机会施放该咒语。

\* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用，例如超载费用。

你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该咒语有强制的额外费用，则你必须支付之。

如果你从放逐区施放的咒语之法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

\* 艾维欣重临系列包含具奇迹异能的瞬间或法术牌，此异能让牌手可在抓到牌后立即施放它。如果某牌手以此方式施放咒语，则该咒语是从该牌手的手牌中施放的。愿景齐现将会触发。

-----  
严惩敌人

{四}{红}

瞬间

严惩敌人对目标牌手造成3点伤害，并对目标生物造成3点伤害。

\* 你必须能够同时选择一位牌手和一个生物为目标，才能够施放严惩敌人。

\* 如果在严惩敌人试图结算时，其中一个目标已不合法，则它依然会对剩余的目标造成伤害。

-----  
葬火林祭师

{二}{红}

生物~鬼怪/祭师

3/1

血激~{一}{红}，弃掉葬火林祭师：目标进行攻击的生物得+3/+1直到回合结束。

每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，若葬火林祭师在你的坟墓场中，你可以支付{三}。若你如此作，将葬火林祭师移回你手上。

\* 不论你有几个生物造成了战斗伤害，葬火林祭师的最后一个异能在每次造成战斗伤害时都只会触发一次。

\* 葬火林祭师的异能可在每个战斗伤害步骤中触发。举例来说，如果一个具有先攻异能的生物造成了战斗伤害，你可以将葬火林祭师移回手上，并立即利用其血激异能将之弃掉，让某个不具先攻异能且进行攻击的生物变大。然后，当该生物造成战斗伤害时，你可以再次将葬火林祭师移回你手上。

\* 葬火林祭师的最后一个异能只在生物造成战斗伤害时它在你的坟墓场中才会触发。在异能结算时，它必须依然在坟墓场中，才会被移回你手中。值得一提的是，如果葬火林祭师在某个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害的同时受到了致命伤害，葬火林祭师的异能不会触发。

\* 如果由你操控的生物同时对多于一位牌手造成了战斗伤害（也许因为是多人游戏），则每有一位这样的牌手，葬火林祭师的异能就会触发一次。然而，只有其中你支付费用的第一个异能才会将葬火林祭师移回你手中。就算在其他异能结算之前，它再度回到你的坟墓场中，则这个葬火林祭师也会被算作与先前异能触发者完全不同的另一个物件。

-----  
绿色

突变体饵食

{绿}

瞬间

目标由你操控、且上面有+1/+1指示物的生物与目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

\* 只有其上有+1/+1指示物的生物，才可被选择为突变体饵食的第一个目标。

\* 如果突变体饵食试图结算时，其中一个目标已经是不合法目标（举例来说，如果第一个目标生物

上面不再有+1/+1指示物)，则两个生物都不会造成伤害，也不会受到伤害。

-----

### 反叛融合体

{一}{绿}{绿}

生物~野兽/突变体

3/2

进化（每当一个生物在你的操控下进战场时，若该生物的力量或防御力大于此生物，则在后者上放置一个+1/+1指示物。）

每当反叛融合体进化时，在每个由你操控、且上面有+1/+1指示物的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。

\* 当反叛融合体的进化异能结算并在其上放置一个+1/+1指示物时，它便「进化」。如果替代性效应（例如是倍产旺季的效应）会使进化异能在反叛融合体上放置多于一个+1/+1指示物，则其最后一个异能只会触发一次。如果没有在其上放置+1/+1指示物（可能是因为它为回应其进化异能之触发而离开了战场），则其最后一个异能不会触发。

\* 如果反叛融合体因自身进化异能以外的缘故在上面放置+1/+1指示物，则其最后一个异能不会触发。

-----

### 多色

虫身法师

{一}{绿}{蓝}

生物~人类/昆虫/法术师

2/2

{绿}{蓝}：虫身法师得+2/+2并获得飞行异能直到回合结束。此异能每回合只能起动一次。

\* 如果某位牌手起动过虫身法师的异能，然后另一位牌手在同一回合中获得其操控权，则第二位牌手在该回合中不可起动此异能。

\* 如果在被不具飞行或延势异能的生物阻挡之后，再起虫身法师的异能，则这次阻挡并不会因此失效。

-----

### 智慧爆发

{四}{蓝}{红}

法术

选择目标生物或牌手。抓三张牌，然后弃一张牌。智慧爆发对该生物或牌手造成若干伤害，其数量等同于所弃之牌的总法术力费用。

\* 你于施放此咒语时一并选择目标生物或牌手。如果于智慧爆发试图结算时，该生物或牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌或弃牌。

\* 如果你弃掉一张连体牌，智慧爆发将会以单次造成伤害的方式，造成等同于其两个总法术力费用总和之伤害。

\* 如果你弃掉法术力费用中包含{X}的牌，则X的值为0。

-----

### 火光突击兵

{三}{红}{白}

生物～牛头怪／士兵

5/3

每当一个由你操控的瞬间或法术咒语造成伤害时，将两个1/1，红白双色，具敏捷异能的士兵衍生物放进战场。

\* 由你操控的瞬间或法术咒语每次造成伤害时（该咒语的叙述当中每有一句带有「造成」字眼的完整句子，便会造成一次伤害），都会触发火光突击兵的异能；至于每次造成伤害时，造成伤害的数量或是受到伤害之牌手或永久物的数量则并不重要。举例来说，严惩敌人注记着「严惩敌人对目标牌手造成3点伤害，并对目标生物造成3点伤害。」如果你施放严惩敌人且其结算，则火光突击兵的异能只会触发一次，你会得到两个士兵衍生物。

\* 某些瞬间或法术咒语会使其他物件造成伤害，而不是由自己本身来造成伤害。这类咒语不会触发火光突击兵的异能。

-----

伟柯帕血爵

{三}{白}{黑}

生物～吸血鬼

4/4

系命，反白保护，反黑保护

\* 在双头巨人游戏中，只要你的队伍总生命为30或更多，且任一对手队伍的总生命为10或更少，伟柯帕血爵便得+6/+6且具有飞行异能。

\* 在双头巨人游戏中，只要你的队伍的总生命为30或更多，且敌方队伍的总生命为10或更少，伟柯帕血爵得+6/+6且具有飞行异能。

-----

波洛斯战塑师

{五}{红}{白}

生物～牛头怪／士兵

5/5

在每次战斗开始时，至多一个目标生物本次战斗中若能进行攻击或阻挡，则须如此作，且至多一个目标生物本次战斗中不能进行攻击或阻挡。

\* 叙述当中的每一处「至多一个目标生物」，你都可以为其选择零个目标。

\* 如果你为波洛斯战塑师的异能选择了两个目标，但当异能试图结算时只剩下一个合法目标，则只有剩下的合法目标会受到影响。若异能试图结算时所有目标均不合法，则异能会被反击，且其所有效应都不会生效。

\* 每个生物之操控者需选择该生物要攻击的牌手或鹏洛客，或该生物要阻挡的进攻生物，依状况而定。

\* 只有于宣告阻挡者时能够攻击的生物，才必须进行攻击。如果此时它处于以下状况：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（且它不具敏捷异能），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让该生物攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用，所以此情况下，该生物也不至于必须要攻击。

\* 只有于宣告阻挡者时能够阻挡的生物，才必须进行阻挡。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击该牌手或该牌手所操控的鹏洛客，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫该生物之操控者支付此费

用，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

\* 对于某个已经选为让其若能进行攻击或阻挡则必须如此作的生物而言，如果其他牌手在其攻击之后获得了该生物的操控权，则不会强迫牌手必须在同一次战斗中立即利用该生物进行阻挡。

-----  
培育猎者

{一}{绿}{蓝}

结界

每当一个由你操控、且上面有+1/+1指示物的生物对一位牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

\* 对于向任一牌手造成伤害的生物而言，该生物必须是在造成伤害的时候上面已有+1/+1指示物的情况下，才会触发培育猎者的异能。

-----  
屠戮角斗士

{二}{黑}{红}

生物～骷髅妖／战士

4/2

每当一个生物阻挡时，该生物的操控者失去1点生命。

{一}{黑}{红}：重生屠戮角斗士。

\* 屠戮角斗士的异能会在任何生物进行阻挡时触发，无论该生物的操控者是谁，受该生物阻挡的生物为何。

\* 如果某生物因故阻挡了数个生物（可能是由于它具有可额外多阻挡一个生物的异能），屠戮角斗士的异能也只会触发一次。

-----  
完粹议会

{二}{白}{蓝}

生物～人类／参谋

2/4

于完粹议会进战场时，说出一个既非生物亦非地牌的牌名。

你的对手不能施放该名称的牌。

由你施放且具有该名称的咒语减少{二}来施放。

\* 最后一个异能不能减少咒语的有色法术力要求。

\* 如果施放咒语需要支付额外费用，例如增幅费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

\* 最后一个异能可减少替代性费用，例如超载费用。

\* 若施放具有该名称的咒语时需要支付的费用中只有一点一般法术力，则费用将减少{一}来施放。

\* 你可以说出某张连体牌任意一边的名称，但不能同时说出两边的名称。如果你说出的是连体牌某半边的名称，则对手可以施放该牌的另一边。（这是新近引入的规则更新。）如果该连体牌具有融咒异能，则对手不能将该牌作为已融咒的连体牌来施放。

\* 如果你说出的是某张具融咒异能之连体牌其中一边的名字，然后你一同施放两边，则此减少费用的效应会对该咒语的总费用生效。即使该名称的一边只需要有色法术力来施放，也是一样。

-----  
亡桥吟颂

{四}{黑}{绿}

### 结界

当亡桥吟颂进战场时，将你牌库顶的十张牌置入你的坟墓场。

在你的维持开始时，从你的坟墓场随机选择一张牌。如果该牌是生物牌，则将其放进战场。若否，则将其置于你手上。

\* 于此异能结算时，才随机选择牌。如果任何牌手回应此异能，则该牌手在此时还无法知道选择的会是哪张牌。

\* 由于此异能并不指定你坟墓场中的牌为目标，因此以回应该异能的方式而置入你坟墓场中的牌也有可能被选中。

\* 你必须保证你坟墓场中每一张牌被选中的几率相等。实现此举的一个简单方法是，为你坟墓场中每一张牌编上号码，然后掷骰子决定。在允许你重新安排坟墓场的赛制中（包括标准赛、现代赛，以及再访拉尼卡环境限制赛制），你还可以将你的坟墓场牌面朝下洗牌，并随机选择一张牌。

-----

### 龙形幻咒

{一}{蓝}{红}

### 瞬间

直到回合结束，由你操控的目标生物成为4/4蓝红双色的龙，失去所有异能，并获得飞行异能。

超载{三}{蓝}{蓝}{红}{红}（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）

\* 如果你利用其超载异能来施放龙形幻咒，则只有在其结算时正由你操控的生物会受到影响。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会受到影响。

\* 每个受影响的生物均会成为红蓝双色的龙，同时失去所有其他颜色及所有其他生物类别。但其将保留原有的其他类别，例如神器。

\* 每个受影响的生物均会失去在龙形幻咒结算之前获得的所有异能。值得一提的是，这包括因具暗码异能的牌赋码在生物上而给予后者之「施放该牌的复制品」的异能，不过在回合结束之后，该生物便会重新获得此异能。

\* 如果有受龙形幻咒影响的生物在该咒语结算之后获得了某个异能，则它会保留该异能。

\* 先前将生物之力量或防御力设定为特定数值的效应都会被龙形幻咒盖掉。不过，如果此类效应是在龙形幻咒结算之后才开始生效，则它又会盖掉龙形幻咒的效应，将生物之力量或防御力设为其他数值。

\* 会更改受影响的生物之力量或防御力的效应，例如植生爆发或军团先击，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。改变生物之力量或防御力之指示物（例如是+1/+1指示物），以及交换其力量和防御力的效应也是如此。

-----

### 污秽灭顶

{黑}{绿}

### 法术

选择目标生物。将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场，然后你的坟墓场每有一张地牌，该生物便得-1/-1直到回合结束。

\* 你于施放咒语时便一并为污秽灭顶选择目标。你此时并不会知道该生物的力量和防御力会发生什么变化。

-----

### 艾玛拉谭吉

{五}{绿}{白}

传奇生物~妖精/祭师

5/7

防止将对由你操控的衍生生物造成的所有伤害。

\* 艾玛拉谭吉的异能防止将对由你操控的衍生生物造成的所有伤害，而不只是战斗伤害。

\* 如果在艾玛拉谭吉受到致命伤害的同时，由你操控的衍生生物将被造成伤害，则将对那些衍生生物造成的伤害会被防止。

-----

### 野性物灵师

{一}{红}{绿}

生物~鬼怪/祭师

2/1

{三}: 野性物灵师得+X/+0直到回合结束，X为其力量。

\* 你不会选择X的值。野性物灵师获得的加成，是根据异能结算时它的力量来决定。举例来说，如果你起动异能两次，第一个异能会给予它+2/+0，第二个则给予它+4/+0。

\* 如果于野性物灵师的异能结算时，其力量为负数，它将会失去力量。举例来说，若在异能结算时野性物灵师因故成为-3/1，则它会变成-6/1。

-----

### 变异充能怪

{二}{蓝}{红}

生物~怪奇

1/5

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以将变异充能怪的力量与防御力互换直到回合结束。

\* 交换攻击和防御力的效应会在其他改变力量或防御力的效应生效完毕后才会生效。

\* 交换两次某生物的力量和防御力（或是任意偶数次）会将其力量和防御力变回交换之前的数值。

-----

### 化岩瞪视

{X}{黑}{黑}{绿}

法术

消灭所有总法术力费用等于或小于X的非地永久物。

\* 若永久物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

\* 除非某衍生物为另一生物之复制品，否则此衍生生物的总法术力费用为0；在此情况下，衍生物将一同复制该生物之法术力费用。

-----

### 战令闪光

{四}{红}{白}

结界

每当一个由你操控的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

\* +1/+1指示物将在宣告阻挡者及造成战斗伤害前放置在生物上。

\* 如果某生物进战场时正进行攻击，则它不会触发战令闪光。

-----

鬼怪试驾手

{一}{蓝}{红}

生物~鬼怪/法术师

0/2

飞行

{横置}: 鬼怪试驾手对随机选择的目标生物或牌手造成2点伤害。

\* 在随机选择目标时，需确保所有可能的合法目标（包括生物和牌手）被选中的机率相等。达成此举的方式众多，包括为每个可能的合法目标编上号码，然后掷骰子决定。

\* 起动异能时，将一并随机选择目标。牌手在回应该异能的时候，就已经知道该异能的目标是什么。

\* 鬼怪试驾手是其本身异能之合法目标。

-----

融合体护育

{二}{绿}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

{一}{绿}{蓝}，将融合体护育移回其拥有者手上：在所结附的生物上放置两个+1/+1指示物。

\* 「将融合体护育移回其拥有者手中」是起动其最后一个异能之费用的一部分。只要你宣告起动该异能，牌手便得等到你完成起动费用的支付并将融合体护育移回手上之后，才能够回应之。

-----

第十区的拉温妮

{三}{白}{蓝}

传奇生物~人类/士兵

4/4

反红保护

当第十区的拉温妮进战场时，拘留所有由对手操控、且总法术力费用等于或小于4的非地永久物。

（直到你的下一个回合，这些永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。）

\* 除非某衍生物为另一生物之复制品，否则此衍生生物的总法术力费用为0；在此情况下，衍生物将一同复制该生物之法术力费用。

\* 对于在拉温妮的进战场异能结算之后，对手才获得操控权的永久物而言，此类永久物不会受到拉温妮进战场异能的影响。类似地，如果你在异能结算之后，获得了某个已遭拘留之永久物的操控权，则该永久物会被持续拘留至你的下个回合为止。

-----

教团先击

{红}{白}

结界

由你操控的红色生物得+1/+0。

由你操控的白色生物得+0/+1。

{红}{白}，放逐教团先击：放逐由你操控的所有生物。在下一战斗开始时，将这些牌在其拥有者的操控下返回战场，且这些生物获得敏捷异能直到回合结束。

\* 即使当前进行回合的牌手不准备用生物进行攻击，「下一战斗开始」此时点也依然会到来。

\* 红白双色的生物会因教团先击得+1/+1。

-----

暴行大师

{三}{黑}{红}

生物~恶魔

1/4

先攻，死触

暴行大师只能单独进行攻击。

每当暴行大师攻击某位牌手且未受阻挡时，该牌手的总生命成为1。暴行大师本次战斗中不分配战斗伤害。

\* 暴行大师不一定要攻击，但如果它攻击，就必须单独进行攻击。如果你操控另一个注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物，则该生物必须攻击，而暴行大师不能攻击。

\* 如果暴行大师单独攻击，则其他进战场时进行攻击的生物不会对其产生影响。暴行大师将继续是个进行攻击的生物。无论暴行大师最后一个异能是否触发，其他进行攻击的生物都会如常分配战斗伤害。

\* 如果暴行大师攻击鹏洛客，其最后一个异能不会触发。

\* 要让某牌手的总生命成为1，实际发生的事情是该牌手会因此失去（或在某些罕见的情况下，获得）某数量的生命。举例来说，如果于最后一个异能结算时，牌手的总生命为4，它将会使该牌手失去3点生命。而其他会与失去生命（或获得生命）互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

\* 「不分配战斗伤害」与「防止该伤害」此事并不相同。若没有分配战斗伤害，则使得伤害不能被防止的效应就不会生效。

-----

伊捷守护者梅列克

{四}{蓝}{红}

传奇生物~怪奇/法术师

2/4

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

如果你的牌库顶牌是瞬间或法术牌，你可以施放之。

每当你从牌库施放瞬间或法术咒语时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标。

\* 梅列克不会影响与「何时能够施放该牌」相关的时机规则。如果你的牌库顶牌是法术牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

\* 你依然要支付该咒语的所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用，例如超载费用。虽然你不能为产生的复制品支付额外费用，但由于支付原版咒语之任何额外费用所产生的效应都会被复制，就好像也为该复制品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，而你复制它，则投掷之复制品也会对其目标造成3点伤害。

\* 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

- \* 你的牌库顶牌并不在你手牌中。举例来说，你不能弃掉它。
- \* 梅列克的最后一个异能会复制你从你的牌库施放的任何瞬间或法术咒语，而非仅限具目标者。
- \* 当其最后一个异能结算时，它会产生该咒语的复制品。该复制品由你操控。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「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异能后，该复制品如常结算。
- \* 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（例如不亡者债务这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。
- \* 艾维欣重临系列包含具奇迹异能的瞬间或法术牌，此异能让牌手可在抓到牌后立即施放它。如果你以此法施放咒语，你将会从你的手牌而非牌库施放它。梅列克的异能不会触发。

-----

饮灵者梅可沃斯

{三}{蓝}{黑}

传奇生物～吸血鬼

2/4

飞行

每当饮灵者梅可沃斯对一位牌手造成战斗伤害时，该牌手自其牌库顶开始展示牌，直到展示出四张地牌为止，然后将这些牌置入其坟墓场。

- \* 如果牌手的牌库只有少于四张地牌，则将展示该牌库的所有牌，并全部置入该牌手的坟墓场。

-----

殒房爆发

{四}{黑}{红}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。殒房爆发对目标生物或牌手造成若干伤害，其数量等同于以此法移回的牌之力量。

- \* 使用牌最后在你的坟墓场时的力量来决定将造成多少伤害。
- \* 于殒房爆发试图结算时，如果生物牌为不合法目标（最可能是因为它被放逐作为回应），它不会移回你手上，且目标生物或牌手不会受到任何伤害。

-----

尼米斯独眼巨人

{一}{蓝}{红}

生物～独眼巨人

1/4

守军

每当你施放瞬间或法术咒语时，尼米斯独眼巨人得+3/+0直到回合结束，且本回合能视同不具守军异能地进行攻击。

- \* 尼米斯独眼巨人的触发式异能结算后依然具有守军异能，然而它依然能够攻击。

-----

### 心念盗贼

{二}{蓝}{黑}

生物~人类/浪客

3/1

#### 闪现

如果某位对手将抓一张牌，且这不是他于自己的每个抓牌步骤中所抓的第一张牌，则改为该牌手略过该次抓牌，并且你抓一张牌。

\* 如果你和一位对手各操控一个心念盗贼，则它们的异能产生的替代性效应实际上会互相抵消。如果对手将抓一张牌，但却不是他于自己的抓牌步骤中抓的第一张牌，则他会略过此次抓牌而你将抓一张牌。然后，对手的心念盗贼将会使抓牌略过，并且改为对手抓一张牌。之后双方的替代性效应均无法再度对此事件生效，所以你的对手抓一张牌。

-----

### 欧节达的援助

{三}{白}{黑}

#### 法术

将目标永久物牌从你的坟墓场移回战场。

\* 永久物牌包括神器牌，生物牌，结界牌，地牌，或鹏洛客牌。

\* 如果目标是灵气牌，于欧节达的援助结算时，你将选择它结附在哪个东西上面。如果没有该牌能够合法结附的对象，则它会留在坟墓场中。

-----

### 遭窃计划

{一}{蓝}{黑}

#### 法术

目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。抓两张牌。

\* 如果你以自己为目标，则你会先将自己牌库顶的两张牌置入自己的坟墓场，然后再抓牌。

-----

### 原质吸取

{绿}{绿}{蓝}{蓝}

#### 瞬间

反击目标咒语。在你下一个战斗前的行动阶段开始时，加X点法术力到你的法术力池中，其颜色组合可任意选择，X为该咒语的总法术力费用。

\* 如果被反击的咒语之法术力费用中包含{X}，则在决定要将多少法术力加到你的法术力池中时，将X的值计算在内。举例来说，如果你反击一个费用为{X}{红}的咒语，而X等于5，你将会加六点法术力到你的法术力池中。

\* 你的战斗前的行动阶段是紧接着抓牌步骤之后的行动阶段，而不是其它的行动阶段。

-----

### 先祖拟妖

{四}{绿}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使先祖拟妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场，且它额外获得「在你的维持开始时，若此生物不是衍生物，则将一个衍生物放进战场，此衍生物为此生物的复制品。」

\* 先祖拟妖所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，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。

\* 原版的先祖拟妖将产生衍生物，但衍生物的复制品则不会。

\* 如果你选择使先祖拟妖当成某生物的复制品来进入战场，则它获得的触发式异能会成为可复制特征值的一部分。举例来说，假设先祖拟妖作为符爪熊（一个法术力费用为{一}{绿}的2/2绿色熊生物）的复制品进战场，则最终会得到如下的物件：名称为符爪熊的2/2绿色熊生物，且具有「在你的维持开始时，若此生物不是衍生物，则将一个衍生物放进战场，此衍生物为此生物的复制品。」如果另一个先祖拟妖作为该生物的复制品进战场，它将会是一个符爪熊，且具有两个触发式异能。

\* 如果所选择的生物是个衍生物，则先祖拟妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。复制衍生物不会使先祖拟妖成为衍生物。

\* 当先祖拟妖进战场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

\* 如果所选择之生物的法术力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

\* 如果先祖拟妖因故与另一个生物同时进战场，则先祖拟妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

\* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，先祖拟妖进战场时会是个0/0变形兽生物，并且很有可能立刻置入坟墓场。

-----

### 剥夺智识

{X}{二}{蓝}{黑}

### 法术

目标对手展示其手牌。你选择其中至多X张非地牌，并将它们放逐。从该牌手的坟墓场、手牌以及牌库中搜寻任意数量与以此法放逐的任一牌同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

\* 一旦剥夺知识开始结算，则直到其结算完毕为止，任何牌手都不能施放咒语或起动物能。举例来说，对手不能在展示其手牌之后再去施放将要被放逐的牌。

\* 你可以选择将该名称的牌留在其所在的区域。你不一定要将它们放逐。

\* 如果你未从该牌手手上放逐牌，则你不能搜寻该牌手的牌库。

-----

### 归于沉静

{白}{蓝}{蓝}

### 瞬间

反击目标咒语。其操控者本回合不能施放咒语。

\* 你必须在能够将某个咒语指定为目标的情况下，才能施放归于沉静。

\* 在归于沉静结算之前，牌手仍可以回应它来施放其他咒语。

\* 受影响的牌手依然可起动物能，包括其手牌中的牌之异能（例如血激异能），且牌手依然可使用地。

\* 如果于归于沉静试图结算时，该咒语已经是不合法的目标（可能是因为它被另一咒语反击），则

归于沉静会被反击，且其所有效应都不会生效。

\* 注记着「不能被反击」的咒语是归于沉静的合法目标。虽然归于沉静结算时，该咒语不会被反击，但该咒语的操控者于其回合接下来的时段中也不能施放咒语。

-----  
重建秩序

{一}{白}{蓝}

瞬间

将所有本回合造成过伤害的生物移回其拥有者手上。

\* 重建秩序不会对已经造成的伤害产生影响。

\* 只有在战场的生物才会被移回。如果一个生物造成伤害之后死去，该生物牌不会从坟墓场移回其拥有者手上。

-----  
腐尸农场骷髅妖

{二}{黑}{绿}

生物～植物／骷髅妖

4/1

腐尸农场骷髅妖不能进行阻挡。

{二}{黑}{绿}，将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场：将腐尸农场骷髅妖从你的坟墓场移回战场。你只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

\* 只有当腐尸农场骷髅妖在你的坟墓场时，你才可起最后一个异能。

\* 「将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场」是起腐尸农场骷髅妖之异能费用的一部分。在任何牌手能回应之前，这四张牌便已经在坟墓场中了。

\* 如果你的牌库的牌少于或等于三张，你便不能起腐尸农场骷髅妖的最后一个异能。

-----  
拒降者鲁瑞杂尔

{四}{红}{绿}

传奇生物～食人魔／战士

6/6

警戒，延势

拒降者鲁瑞杂尔每回合若能攻击，则必须攻击。

每当一位牌手施放非生物咒语时，鲁瑞杂尔对该牌手造成6点伤害。

\* 鲁瑞杂尔的异能会在「每当任何牌手施放非生物咒语」的时候触发，包括你施放时。

\* 鲁瑞杂尔将在非生物咒语结算之前对该牌手造成6点伤害。

-----  
司凯族巨人

{四}{红}{绿}

生物～巨人／战士

4/5

当司凯族巨人进战场时，随机选择目标由对手操控的生物，它与后者互斗。

\* 在随机选择目标时，需确保所有可能的合法目标被选中的机率相等。达成此举的方式众多，包括为每个可能的合法目标编上号码，然后掷骰子决定。

\* 起动异能的时候，便一并随机选择目标。牌手在回应该异能的时候，就已经知道该异能的目标是什么。

\* 如果司凯族巨人在其异能结算之前便离开战场，则不会互斗，任何生物都不会造成伤害。此外，如果在此异能试图结算时，该目标生物已经是不合法的目标，则此异能将被反击，且不会进行互斗。

\* 在多人游戏中，你不是随机选择某一个对手。由任何对手操控的任何生物都有可能被随机选中。

-----

### 惊爆现场

{一}{黑}{红}

### 瞬间

直到回合结束，由你操控的生物获得「当此生物死去时，它向目标由对手操控的生物造成2点伤害。」

\* 在惊爆现场结算后才由你操控的生物不会获得此异能。

\* 如果另一位牌手在惊爆现场结算之后获得了由你操控的某生物的操控权，且该回合稍后时段该生物死去，则由该生物死去时的操控者操控触发式异能。该牌手选择某个由其对手操控的生物为目标。

-----

### 汇业僧

{一}{白}{黑}

生物～人类／僧侣

2/1

当汇业僧进战场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张瞬间或法术牌，并放逐该牌。

\* 在你选择一张牌和该牌被放逐之间的时段，没有牌手能作任何事情。值得一提的是，一旦汇业僧的异能开始结算，你的对手便无法施放该牌。

-----

### 鬼影特使泰莎

{五}{白}{黑}

传奇生物～人类／参谋

4/4

### 警戒，反生物保护

每当一个生物对你造成战斗伤害时，消灭该生物。将一个1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

\* 「反生物保护」意指鬼影特使泰莎不能成为生物之异能的目标，也不能成为其他区域生物牌之异能的目标，例如血激这类异能。泰莎不能被生物阻挡，且生物将会对泰莎造成的所有伤害会被防止。

\* 泰莎的最后一个异能并未指定该生物为目标。举例来说，它将会消灭具有辟邪与反白保护异能的生物。

\* 获得精怪衍生生物的是泰莎的操控者，而不是造成战斗伤害的生物之操控者。

\* 即使泰莎的起动式异能没有消灭该生物（可能是因为它重生了或不会毁坏），你也会获得一个精怪衍生生物。

-----

## 坚定勇气

{一}{绿}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有践踏和系命异能。

\* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

-----

## 痕躯瓦罗兹

{一}{黑}{绿}

传奇生物～巨魔／战士

2/2

你坟墓场中的每张生物牌都具有食腐异能。其食腐费用等同于该牌的法术力费用。（将一张生物牌从你的坟墓场中放逐并支付其法术力费用：在目标生物上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于该牌的力量。食腐的时机视同法术。）

牺牲另一个生物：重生痕躯瓦罗兹。

\* 于痕躯瓦罗兹在战场期间，在你坟墓场中的每张生物牌的食腐费用均等同于其法术力费用，包括任何有色法术力需求。

\* 会减少施放生物咒语时所支付费用的异能，或是除了该牌的法术力费用之外你还可以支付的替代性费用，对于起动该牌的食腐异能均不会生效。

\* 一张牌的食腐异能在生物上放置的指示物数量，是根据该牌最后在坟墓场时的力量。

\* 如果你食腐的生物牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。

\* 如果某张生物牌具有多个食腐异能，则你可以起动其中任意一个（但不能同时起动，因为起动其中之一时需要将该牌放逐）。瓦罗兹的异能不会影响生物的其他食腐异能之食腐费用。

-----

## 复苏之音

{绿}{白}

生物～元素

2/2

每当一位对手于你的回合中施放咒语或当复苏之音死去时，将一个绿白双色的元素衍生生物放进战场，且具有「此生物之力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。」

\* 如果复苏之音的异能因为对手在你的回合施放咒语而触发，衍生物将会在咒语结算前产生。

\* 随着你操控的生物数量改变，衍生物的力量和防御力也会改变。

\* 衍生物的复制品也具有设定其力量和防御力的异能。

-----

## 壳进化组的沃瑞

{一}{绿}{蓝}

传奇生物～人类／人鱼

1/4

{绿}{蓝}，{横置}：对目标神器、生物或地上的每个指示物而言，在该永久物上放置一个同样的指示物。

\* 沃瑞的异能之效应将会使目标神器、生物或地上的指示物加倍。举例来说，在异能结算前，如果

一个生物具有三个+1/+1指示物和一个神威指示物，则在异能结算后，它将具有六个+1/+1指示物和两个神威指示物。

-----

战领旋咒

{二}{红}{白}

瞬间

战领旋咒对目标生物或牌手造成4点伤害，且你获得4点生命。

\* 如果在战领旋咒试图结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得那4点生命。

-----

歪曲体形

{蓝}{黑}

瞬间

目标生物得+X/-X直到回合结束，X为你的手牌数量。

\* 当歪曲体形结算时，才会计算你的手牌数量，并以此来确定X的数值。歪曲体形此时不在你手上。

\* 一旦歪曲体形结算，该效应就不会随着你的手牌数量变化而改变。

-----

筑塔族德鲁伊

{红}{绿}

生物~人类/德鲁伊

1/1

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

每当你横置筑塔族德鲁伊以产生法术力时，它向每位对手各造成1点伤害。

\* 如果筑塔族德鲁伊因任何其他原因成为横置，其最后一个异能不会触发。不过，若筑塔族德鲁伊获得了其他需要横置的法术力异能，则此异能会触发。

\* 如果你在施放咒语或起动异能的过程中横置筑塔族德鲁伊以产生法术力，它的触发式异能会先于该咒语或异能结算。

\* 筑塔族德鲁伊最后一个异能不属于法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

-----

连体

活跃

{三}{绿}

法术

将一个3/3绿色半人马衍生生物放进战场。

//

安好

{白}

法术

你每操控一个生物，便获得2点生命。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 当安好结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定你获得多少生命。

\* 如果你将活跃/安好作为已融咒的连体咒语来施放，则该半人马衍生生物会计入你将获得的生命数量。

-----

武装

{一}{红}

法术

目标生物得+1/+1且获得连击异能直到回合结束。

//

危险

{三}{绿}

法术

本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 危险并非给予生物某异能来阻挡目标生物。它只会强迫那些本已能够进行阻挡的生物如此作。

\* 于宣告阻挡者时，已处于以下状况的生物不能进行阻挡：该生物已横置；正受某咒语或异能之影响而不能阻挡。如果要支付费用才能让某生物阻挡，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要阻挡。

\* 如果有数个战斗阶段，若某生物在第一次战斗中阻挡了危险指定为目标的生物，它不必在接下来的战斗中再次阻挡之。

-----

招引

{绿}{蓝}

法术

本回合中，每当一个生物进战场时，你可以抓一张牌。

//

呼叫

{四}{白}{蓝}

法术

将四个1/1白色，具飞行异能的鸟衍生生物放进战场。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 招引会在任何生物进战场时触发，而不在乎其操控者是谁。

\* 如果你将招引/呼叫作为已融咒的连体咒语来施放，则其本身产生的触发式异能在鸟衍生生物进战场时也会生效。你将抓至多四张牌。

-----

破坏

{蓝}{黑}

法术

目标牌手将其牌库顶的八张牌置入其坟墓场。

//

侵入

{四}{黑}{红}

法术

将任一坟墓场中的一张生物牌在你的操控下放进战场。它获得敏捷异能直到回合结束。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 侵入不会指定任何生物牌为目标。你是于侵入结算时决定要将哪张牌放进战场。此时你可以从任一坟墓场中的选择一张生物牌，包括刚因破坏而被置入坟墓场者。

-----

擒获

{一}{蓝}{红}

法术

获得目标永久物的操控权直到回合结束。将之重置。它获得敏捷异能直到回合结束。

//

放弃

{四}{红}{白}

法术

每位牌手各牺牲一个神器、一个生物、一个结界、一个地和一个鹏洛客。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 擒获可以选择任一永久物为目标，包括未横置者或已经由你操控者。

\* 结算放弃的流程如下，先由主动牌手从其操控的永久物中选出所列类别之永久物，每种一个，然后其他每位牌手按照回合顺序依次作出选择，然后所有牌手同时牺牲自己选择的永久物。

\* 如果你将擒获/放弃作为已融咒的连体咒语来施放，则你可以牺牲你刚获得操控权的永久物。

\* 如果你操控一个神器生物和一个非神器生物，且同时未操控其他神器或生物，则你必须牺牲这两个永久物。你必须牺牲神器生物以满足「牺牲神器」的要求，同时牺牲非神器生物来满足「牺牲生物」的要求。对于其他复合牌张类别亦如此比照办理~你要牺牲的永久物数量必须尽可能接近五。

-----

遥远

{一}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。

//

消失

{二}{黑}

瞬间

目标牌手牺牲一个生物。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 消失仅指定牌手为目标。它并不指定生物为目标。目标牌手是在咒语结算时，选择要牺牲的生物

。

-----

肉身

{三}{黑}{绿}

法术

将目标生物牌从坟墓场放逐。在目标生物上放置X个+1/+1指示物，X为你所放逐之牌的力量。

//

鲜血

{红}{绿}

法术

目标由你操控的生物对目标生物或牌手造成若干伤害，其数量等同于前者的力量。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 于肉身结算时，如果该生物已是不合法目标，但该生物牌仍是合法目标，则仍会将生物牌放逐，但不会在生物上放置指示物。如果该生物是唯一的合法目标，则肉身会照常结算，但由于你并未实际放逐牌，所以它也不会产生效应。

\* 于鲜血结算时，如果只有一个目标合法，鲜血将依然会结算，但不会产生任何效应：如果第一个目标不合法，它不能对任何东西造成伤害。如果第二个目标生物或牌手不合法，则其不会受到伤害。

。

\* +1/+1指示物的数量，是根据生物牌最后在坟墓场时的力量来决定。

\* 所造成的伤害数量，是根据鲜血结算时，第一个目标生物的力量来决定。

\* 如果你将肉身／鲜血作为已融咒的连体咒语来施放，则在决定会造成伤害之数量之前，+1/+1指示物便已放置在了生物上。

-----

给予

{二}{绿}

法术

在目标生物上放置三个+1/+1指示物。

//

接管

{二}{蓝}

法术

移去目标由你操控之生物上所有的+1/+1指示物。抓等量的牌。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 你可以将任何由你操控的生物指定为接管的目標，而不只限于具有+1/+1指示物的生物。值得一提的是，如果你将给予／接管作为已融咒的连体咒语来施放，你可以指定同一生物为目标并抓三张牌。

-----

就绪

{一}{绿}{白}

## 瞬间

由你操控的生物本回合不会毁坏。重置由你操控的每个生物。

//

## 愿意

{一}{白}{黑}

## 瞬间

由你操控的生物获得死触与系命异能直到回合结束。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 数个死触或系命异能不会累计。

\* 在就绪结算之后你才获得操控权的生物也同样不会毁坏，这是因为此效应并未更改生物的特性。

\* 在愿意结算后才由你操控的生物将不会具有死触或系命异能，因为添加异能不会改变生物的特征。

。

-----

## 苦工

{二}{黑}

## 法术

目标牌手抓两张牌并失去2点生命。

//

## 麻烦

{二}{红}

## 法术

麻烦对目标牌手造成等同于该牌手之手牌数量的伤害。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 如果你将苦工／麻烦作为已融咒的连体咒语来施放，且两次都指定同一牌手为目标，则在决定造成伤害的数量时，会将刚抓上来的两张牌计算在内。该牌手无法在苦工和麻烦两个效应之间做任何事情好让自己的手牌变少。

-----

## 转变

{二}{蓝}

## 瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，并成为0/1红色怪奇。

//

## 燃烧

{一}{红}

## 瞬间

燃烧对目标生物或牌手造成2点伤害。

//

融咒（你可以从手牌中单独施放此牌任一边或一同施放两边。）

\* 转变会导致生物失去所有其他颜色和生物类别，但其将保留原有的其他类别，例如神器。

\* 先前将生物之力量或防御力设定为特定数值的效应都会被转变盖掉。不过，如果此类效应是在转变结算之后才开始生效，则它又会盖掉转变的效应，将生物之力量或防御力设为其他数值。

\* 转变不会反击已触发或已起动的异能。特别是，无法施放转变来阻止某生物之「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」异能触发。

\* 如果有受转变影响的生物在该咒语结算之后获得了某个异能，则它会保留该异能。

\* 会更改受影响的生物之力量或防御力的效应，例如植生爆发或军团先击，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

-----

地

迷宫终点

地

迷宫终点须横置进战场。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{三}, {横置}, 将迷宫终点移回其拥有者手上: 从你的牌库中搜寻一张门牌, 并将之放进战场, 然后将你的牌库洗牌。如果你操控十个或更多名称各不相同的门, 你便赢得这盘游戏。

\* 「将迷宫终点移回其拥有者手上」是起动其最后一个异能之费用的一部分。只要你宣告起动该异能, 牌手便得等到你完成起动费用的支付并将迷宫终点移回手上之后, 才能够回应之。

\* 当迷宫终点的最后一个异能结算时, 你是先搜寻一个门并将之放进战场, 然后再检查你是否赢得游戏。即便你没有以此法将门放进战场, 此检查也依然会执行。只会在该异能结算的时候才执行此检查, 其他时机均不会。

\* 以迷宫终点将门放进战场此动作并不会计入「你在自己回合中可以使用一张地」的限制。如果当前是你的回合, 你可以在迷宫终点的异能结算完毕之后, 再度从手中使用它或其他地牌。

\* 操控多个具有相同名称的门对你能否以迷宫终点赢得游戏并无影响。多余的门会被忽略。

-----

万智牌、Magic、拉尼卡、依尼翠、黑影笼罩、艾维欣重临、再访拉尼卡、兵临古城, 以及巨龙迷城, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智的商标。©2013威世智。