

纷争中文FAQ

此文件（纷争常见问题集）系由叁级裁判杨俊杰自行翻译，且有许多台湾裁判的协助；其版权宣告详载于文末。若有错漏之处，将于近期逐步修正。

原文载于http://www.wizards.com/default.asp?...TGDIS_FAQ.htm。

欢迎转载本文，但请务必连同本段序言完整转载。若对译文有任何问题，也欢迎来信讨论：jiaku@hotmail.com。

_纷争_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4月13日

纷争售前现开赛日期：2006年4月22-23日

纷争正式发售日期：2006年5月5日

自2006年5月20日起，纷争系列可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数：180张牌（60张普通牌，60张非普通牌，60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。

通则释疑

公会

拉尼卡世界中的每个公会（由具有同样理念者集结而成的组织），都代表了_魔法风云会_游戏五种颜色之任两色组合。其中四个公会在_拉尼卡公会城_系列登场，叁个在_十会盟_系列登场，而最后叁个则在本系列登场。

若某张牌效命于某公会，其公会的徽记便会出现在其文字栏的背景。举例来说，析米克这个绿蓝双色的公会，其徽记将出现在绿蓝双色的牌，具有接殖异能的牌，以及产生绿色与蓝色魔法力的地等等。公会徽记与游戏并无关联。

预报/ Forecast

预报属于起动式异能，只能在你手上使用。只有俄佐立公会的牌（白色，蓝色，或是白蓝双色）具有预报异能。

坚定如钢/ Steeling Stance

{一}{白}{白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

预报~{白}，从你手上展示坚定如钢：目标生物得+1/+1直到回合结束。（你只可以于你的维持中使用此异能，且每回合只能使用一次。）

预报异能的正式规则解析如下：

502.53. 预报

502.53a 预报是一种特殊的起动式异能，只能从玩家的手上使用。其格式为：「预报～[起动式异能]。」

502.53b 预报异能只可以在其操控者的维持步骤中使用，并且每回合只能使用一次。当使用预报异能时，其操控者须从其手上展示具该异能的牌。该玩家必须以展示此牌的方式进行游戏，直到下列情形之一发生：该维持步骤结束，或是此牌离开该玩家的手牌。

* 若使用某张牌的预报异能，并不会让该牌离开其拥有者的手牌。

* 除非已使用预报异能的牌离开其拥有者的手牌，否则从宣告使用该异能到该维持步骤结束为止，都应持续展示此牌。

* 当已展示并使用预报异能的牌离开其拥有者的手牌，便不再展示此牌。若在预报异能结算前便发生此状况，则该异能依旧如常结算。

* 玩家可以在自己的维持中使用任意数量牌的预报异能。不过，该玩家手上每张牌的预报异能，在同一个维持中最多只能使用一次。

* 如果在同一个维持中，某玩家使用某张牌的预报异能，然后该牌离开该玩家的手牌，又再度回到该玩家的手牌，则该牌算是个全新的物件。该玩家可以在此维持中再度使用该牌的预报异能。

接殖/ Graft

具有接殖异能的生物，可以在有生物新进场时，将自己上面的+1/+1指示物送给后者。只有析米克公会的生物（绿色，蓝色，或是绿蓝双色）具有接殖异能。

氦气喷射兽/ Helium Squirter

{四}{蓝}

生物～野兽／突变体

0/0

接殖3（此生物进场时上面有叁个+1/+1指示物。每当另一个生物进场时，你可以将此生物上的一个+1/+1指示物移到前者上。）

{一}：目标具有+1/+1指示物的生物获得飞行异能直到回合结束。

接殖异能的正式规则解析如下：

502.54. 接殖

502.54a 接殖代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。「接殖N」意指：「此永久物进场时，上面有N个+1/+1指示物」以及「每当另一个生物进场时，你可以将此永久物上的一个+1/+1指示物移到该生物上。」

502.54b 若某生物具有数个接殖异能，则每一个都会分别触发。

* 本系列中所有的接殖生物均为0/0。移除其上最后一个+1/+1指示物时，除非有其他的效应增加其防御力，否则它会因依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。

* 接殖的触发式异能会在每次有生物进场时触发，不论此新进场的生物是由谁操控。玩家可以将在+1/+1指示物移到其他玩家新进场的生物上。

* 当某个生物进场时，会触发所有的接殖异能。当这些异能结算时，每个异能的操控者逐一决定是否要移动指示物。可以让刚进场的某个生物因此法得到数个+1/+1指示物。

* 接殖不需要目标。此异能可以将指示物移到不能成为目标的生物上，或是具有反生物保护异能的生物上。

* 接殖异能结算时从生物上面移去的指示物，并不一定要是之前因接殖异能而放上该牌的。它可以是上面任一+1/+1指示物。其他种类的指示物则不能以此法移动。

* 如果新的生物进场时，某个具有接殖的永久物并不是生物，则依旧会触发接殖异能，并且可以移动一个+1/+1指示物。

* 如果具有接殖的生物与另一个生物同时进场，则会触发接殖异能。该异能的操控者可以将一个+1/+1指示物移给后者。

* 许多具有接殖的生物同时也拥有起动式异能，能够以其上有+1/+1指示物的生物为目标。大多数的情况下，这代表它能以自己为目标。该目标生物上面可以有任意数量的+1/+1指示物。该目标生物并不一定必须具有接殖异能。

* 如果在前述之起动式异能结算前，其目标上面已经没有+1/+1指示物，则该异能将会由于目标不合法而被反击。如果在前述之起动式异能结算后，其目标上面没有了+1/+1指示物，则该异能让此生物获得的加成并不会消失。

背水战/ Hellbent

背水战属于异能提示，代表某咒语或永久物在操控者没有手牌时会变得更强。只有拉鐸司公会的牌（红色，黑色，或是红黑双色）具有背水战异能。

恶魔小丑/ Demon's Jester

{叁}{黑}

生物~小恶魔

2/2

飞行

背水战~只要你没有手牌，恶魔小丑便得+2/+1。

* 如果某咒语或永久物的背水战异能为静止式异能，则会持续检查其操控者的手牌数量。

* 如果某咒语的背水战异能为自我替代式，亦即会改变该异能之效应者，则会在该咒语结算时检查其操控者的手牌数量。使用该咒语时并不会检查。

* 如果某永久物的背水战异能为起动式异能，则会在该玩家试图使用该异能时检查其操控者的手牌数量。该异能结算时并不会检查。

* 如果某永久物的背水战异能为触发式异能，则在该异能将要触发与结算时，都会检查其操控者的手牌数量。当该异能将触发时，如果该玩家有一张或更多手牌，便不会触发。当该异能将结算时，如果该玩家有一张或更多手牌，该异能便失效。

「增效」生物

在_拉尼卡_系列中，只要你在使用「增效」咒语时支付了特定颜色的魔法力，就可以得到额外的效应。在_十会盟_系列中，只要你在使用「增效」生物时支付了特定颜色的魔法力，它们便具有进场异能。而_纷争_系列的增效生物则不一样。其操控者一定会获得其进场异能。不过，除非在使用这些*生物*时支付了特定颜色的魔法力，该玩家才能留住它们。

俄佐立传令使/ Azorius Herald

{二}{白}

生物~精灵

2/1

俄佐立传令使不能被阻挡。

当俄佐立传令使进场时，你获得4点生命。

当俄佐立传令使进场时，除非用过{蓝}来支付其费用，否则将它牺牲。

* 当该生物进场时，会触发这两个进场异能。（这与_十会盟_的「增效」生物不同。）该生物的操作者可以将这些异能依任意顺序放入堆叠。当这些异能进入堆叠后，不论其顺序如何、用什么颜色的魔法力来支付该生物的费用，或是该生物是否还在场上，都会照常结算。

* 如果该生物并非以咒语的方式使用，而是直接放置进场，则由于并未为其支付魔法力，它便会被牺牲。

* 如果仿生妖之类的生物进场时复制了这类生物，则只要在支付复制牌费用时用了所指定颜色的魔法力，就不需要将之牺牲。

多色与单色

在_纷争_系列中，有些牌提到了「多色(Multicolored)」或「单色(Monocolored)」。

丧神狂怒/ Psychotic Fury

{一}{红}

瞬间

目标多色生物获得连击异能直到回合结束。

抽一张牌。

十会盟守护者/ Guardian of the Guildpact

{叁}{白}

生物~精灵

2/3

反单色保护

* 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{叁}{黑}{红}的牌便是多色牌；混血牌亦为多色。

* 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。（神器和地牌通常都是无色。）

* 以多色或单色永久物为目标的咒语与异能结算时，如果该永久物已经不符合所指定的特征，则会被反击。在该咒语或异能结算后，即使该永久物变成其他颜色或是颜色组合，也没有关系。举例来说，在丧神愤怒结算之后，就算受其影响的生物变成无色，它在该回合依旧具有连击异能。

连体牌

在一张牌上有两个牌面的牌称为连体牌。它们过去曾在_大战役_与_启示录_系列登场。而_纷争_系列的连体牌与先前系列的版本主要不同之处，在于_纷争_系列连体牌的两边都是多色牌。在_大战役_环境中的连体牌，就整张来说算是多色牌，但每个半边依然为单色牌。

受缚/ Bound

{叁}{黑}{绿}

瞬间

牺牲一个生物。将至多X张牌从你的坟墓场移回你手上，X为该生物的颜色数量。然后将此牌移出游戏。

//

命定/ Determined

{绿}{蓝}

瞬间

本回合中，其他由你操控的咒语不能被咒语或异能反击。

抽一张牌。

* 当使用连体牌时，只会使用其中一边。堆叠中只有所使用的那个半边。只要它在堆叠中，只有该半边的特征才算数。另外半边则会当成不存在。

* 在堆叠以外的区域中，连体牌则具有两组特征：两个名称、两个魔法力费用...等等。每当需要检查其特征时，游戏将会看到两个结果。举例来说，当游戏要检查受缚/命定的总魔法力费用时，会得到的结果是「5，以及2」。如果诸如撤销之类的效应要知道这张牌的总魔法力费用是否为5，答案将为「是。」如果诸如黑暗亲信之类的效应要知道这张牌的总魔法力费用为多少，答案将为「5，以及2」；而在这情形下，因此失去的生命值总量将为7。

* 对连体牌任一边造成影响的东西，都会影响到整张牌。举例来说，如果对手使用迫害并选择黑色，且你手上有受缚/命定，则你必须将它弃掉。如果他选择的是蓝色，你依旧必须将它弃掉。

* 若某效应要求玩家说出一个牌名，而该玩家准备说出一张连体牌的牌名，则该玩家必须说出该连体牌两边的名称。

* 当某效应让玩家使用某张连体牌时，该玩家只能使用其中一边。他所选择使用的那半边并不需要是先前所指定的半边。举例来说，由于刺杀是个红色、总魔法力费用等于或小于4的瞬间，玩家便可以利用铸阳鎚/Sunforger的异能从其牌库中找出刺杀/奔跑(Hit/Run)。当该玩家使用这张牌时，他可以使用刺杀那半边，或是奔跑那半边。

单卡解惑

白色

借力打力/ Carom

{一}{白}

瞬间

于本回合中，接下来将对目标生物所造成的1点伤害，改为对另一个目标生物造成之。

抽一张牌。

* 如果在造成伤害之前，任一目标已经离场，则该伤害不会转移。

* 借力打力的操控者是在它结算时抽牌，而不是在转移伤害时抽牌。

醒岩石像鬼/ Wakestone Gargoyle

{叁}{白}

生物~石像鬼

3/4

守军（此生物不能攻击。）

飞行

{一}{白}：本回合中，由你操控且具有守军异能的生物能视同不具守军异能地进行攻击。

* 醒岩石像鬼的异能可以让本身能够攻击。

* 如果在醒岩石像鬼的异能结算后、你宣告攻击者之前，才有某些具守军异能的生物进场并由你操控，则此异能依旧会影响它们（不过这些生物若未具敏捷异能，则还是不能攻击）。

蓝色

胞塑体操弄师/ Cytoplasm Manipulator

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/魔法师/突变体

0/0

接殖2（此生物进场时上面有两个+1/+1指示物。每当另一个生物进场时，你可以将此生物上的一个+1/+1指示物移到前者上。）

{蓝}，{横置}：选择目标具有+1/+1指示物的生物。只要胞塑体操弄师持续在场，你便获得该生物的操控权。

* 只要胞塑体操弄师在场，此操控权交换便会持续下去。即使该生物失去所有+1/+1指示物，或它不再是生物，或胞塑体操弄师成为未横置状态，都不会结束此交换。

* 如果启动了此异能，并且在结算之前胞塑体操弄师便已离场，此异能便失效。该目标生物会持续由目前的操控者所操控。

诺维研智者/ Novijen Sages

{四}{蓝}{蓝}

生物~人类/参谋/突变体

0/0

接殖4（此生物进场时上面有四个+1/+1指示物。每当另一个生物进场时，你可以将此生物上的一个+1/+1指示物移到前者上。）

{一}，从由你操控的生物上移去总共两个+1/+1指示物：抽一张牌。

* 若要使用此起动式异能，你得从由你操控的同一个生物上移去两个+1/+1指示物，或是从由你操控的两个不同生物上各移去一个+1/+1指示物。

控驭心灵/ Psychic Possession

{二}{蓝}{蓝}

结界~灵气

对手结界

略过你的抽牌步骤。

每当受此结界对手抽一张牌时，你可以抽一张牌。

* 结附对手的方式与结附永久物的方式很像。此灵气咒语以对手为目标。当它结算时，它将进场并「结附」在该玩家上。只要它在场上，便不再以该玩家为目标。

* 控驭心灵的操控者会跳过其抽牌步骤，而不是被结附的玩家。

* 如果控驭心灵的操控者因故变成被它结附的玩家，控驭心灵会因依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。

* 注明了对手结界的灵气不能结附在永久物上。

* 在多人游戏中，如果被结附的对手离开游戏，控驭心灵会因依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。如果控驭心灵的拥有者离开游戏，控驭心灵会立刻离开游戏；这并非依状态而生的效应。

黑色

苦痛禁锢/ Bond of Agony

{X}{黑}

巫术

支付X点生命，以作为使用苦痛禁锢的额外费用。

每位其他玩家各失去X点生命。

* 你选择X的数量时，不能大于你的总生命。

* 你选择X的数量时，其数量可以等于你的总生命。若你如此作，则将在使用此咒语支付该数量的生命，并且会在它结算前就输掉这盘游戏。

撬脑术/ Brain Pry

{一}{黑}

巫术

说出一个非地牌的名称。目标玩家展示其手牌。该玩家弃掉一张该名称的牌。若他无法如此作，你抽一张牌。

* 你在结算撬脑术时说出牌的名称，然后该玩家展示其手牌，如果有的话就弃掉。从你说出牌的名称到该玩家弃牌之间，该玩家无法作任何事。

墓穴斗士/ Crypt Champion

{叁}{黑}

生物~僵尸

2/2

连击

当墓穴斗士进场时，每位玩家从其坟墓场将一张总魔法力费用等于或小于3的生物牌放置进场。

当墓穴斗士进场时，除非用过{红}来支付其费用，否则将它牺牲。

* 第一个触发式异能不需目标，因此要到此异能结算时，才须选择生物牌。每位玩家选择要从自己的坟墓场中拿回哪张生物牌。如果任一玩家没有合乎要求的生物牌，则该玩家什么都不用作。如果任一玩家有合乎要求的生物牌，则该玩家必须将其中一张放置进场。

错乱术缕/ Delirium Skeins

{二}{黑}

巫术

每位玩家弃叁张牌。

* 首先该玩家选择要弃掉哪些牌，然后非主动玩家作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他玩家为此所弃的牌。

邪夜咒/ Nightcreep

{黑}{黑}

瞬间

直到回合结束，所有生物都成为黑色，且所有地都成为沼泽。

* 此效应会覆盖掉所有生物的颜色。生物都会成为黑色，而不是先前的颜色或颜色组合。

* 此效应会覆盖掉所有地的地类别。地都会成为沼泽，而不是其他的地类别。这并不会影响地的超类别（例如基本或传奇）。地会失去其原本的异能，并且改为具有「{横置}: 加 {黑}到你的魔法力池中」的异能。

* 如果某永久物既是生物又是地，邪夜咒会将它上面所有地类别都改为沼泽，但并不会影响其生物

类别。该生物地会失去所有原本规则叙述中的异能与地类别，但会保留所有因其他效应所获得的异能。举例来说，变成生物的光蛾连结点/Blinkmoth Nexus会成为黑色的生物地，具有沼泽此种地之副类别，并且只具有飞行异能与「{横置}：加{黑}到你的魔法力池中」。

* 在邪夜咒结算后才进场的地或生物并不会受其影响。

湿滑阴魂/ Slithering Shade

{黑}

生物~阴魂

0/1

守军（此生物不能攻击。）

{黑}：湿滑阴魂得+1/+1直到回合结束。

背水战~只要你没有手牌，则湿滑阴魂能视同不具守军异能地进行攻击。

* 如果你将湿滑阴魂宣告为攻击者，然后有了一张手牌，则阴魂不会被移出战斗。它会继续进行攻击。

病态死尸/ Unliving Psychopath

{二}{黑}{黑}

生物~殭尸/杀手

0/4

{黑}：病态死尸得+1/-1直到回合结束。

{黑}，{横置}：消灭目标力量小于病态死尸之力量的生物。

* 当使用此异能与结算此异能时，该生物的力量都必须小于病态死尸。

红色

炎身战场斥候/ Flame-Kin War Scout

{叁}{红}

生物~元素/斥候

2/4

当另一个生物进场时，牺牲炎身战场斥候。若你如此作，炎身战场斥候对该生物造成4点伤害。

* 如果数个生物同时进场，便会多次触发炎身战场斥候的异能。在这些触发式异能中的第一个结算时，如果该异能的操控者可以牺牲炎身战场斥候，就要将之牺牲，并且造成4点伤害。当其余的触发结算时，它已经不在场，因此便无法将它牺牲，其余的生物也就不会受到伤害。

蚊蚋巷漫行客/ Gnat Alley Creeper

{二}{红}

生物~人类/浪客

3/1

蚊蚋巷漫行客不能被具飞行异能的生物阻挡。

* 「能视同具飞行异能地进行阻挡」的生物不能阻挡蚊蚋巷漫行客。

无知是福/ Ignorant Bliss

{一}{红}

瞬间

将你的所有手牌以面朝下的方式移出游戏。在回合结束时，将这些牌移回你手上，然后抽一张牌。

* 这些牌面朝下时，没有玩家能检视。

* 如果你在回合结束步骤中使用它，你在下个回合结束前无法将手牌移回来，也无法抽一张牌。

* 如果此延迟触发式异能被反击（例如虚空黏泞/Voidslime），则这些牌会永远被移出游戏。

杀生装教众/ Kill-Suit Cultist

{红}

生物~鬼怪/狂战士

1/1

杀生装教众每回合若能攻击，则必须攻击。

{黑}，牺牲杀生装教众：于本回合中，如果目标生物将受到伤害，则改为消灭该生物。

* 此异能会使得某生物并非受到伤害，而是被消灭。以此法被替代掉的伤害并未造成，会由于此伤害而发生的效应（例如恶魔焰之「移出游戏」效应）不会发生。

煽动屠杀/ Kindle the Carnage

{一}{红}{红}

巫术

随机弃一张牌。若你如此作，煽动屠杀对每个生物造成伤害，其数量等同于该牌的总魔法力费用。你可将此流程重复进行任意次数。

* 在每次重复之后，都由你决定是否要继续重复下去。换句话说，你弃一张牌，看到它是什么牌，煽动屠杀造成伤害，然后你决定是否要继续下去。如果继续，你弃一张牌，看到它是什么牌，煽动屠杀造成伤害，然后你决定是否要继续下去，依此类推。

* 所有伤害防止或重生异能若要生效，都必须在煽动屠杀开始结算之前使用才行。你不能等到见到所弃的牌（如果有的话）之后才使用。

* 在此效应其中一次重复中受到致命伤害的生物，将会持续留在场上，并且未来的重复都会对它造成伤害。在你停止重复之后，所有已受到致命伤害的生物会同时置入其拥有者的坟墓场。

* 所有伤害都来自同一个来源。不过，此过程的每次重复都是一个独立的伤害。能够防止此牌「下一次」将造成的伤害的效应，只能防止一次这类伤害。

* 一个重生盾就可以拯救一个生物，不论它受了多少次这类伤害都是一样。

拉鐸司暗渊巨龙/ Rakdos Pit Dragon

{二}{红}{红}

生物~龙

3/3

{红}{红}：拉鐸司暗渊巨龙获得飞行异能直到回合结束。

{红}：拉鐸司暗渊巨龙得+1/+0直到回合结束。

背水战~只要你没有手牌，拉鐸司暗渊巨龙便具有连击异能。

* 如果分配了拉鐸司暗渊巨龙的先攻战斗伤害之后，它因故失去连击异能，便不会在一般战斗伤害步骤中造成伤害。

尖叫魔鬼/ Squealing Devil

{一}{红}

生物~魔鬼

2/1

恐惧

当尖叫魔鬼进场时，你可以支付{X}。若你如此作，则目标生物得+X/+0直到回合结束。

当尖叫魔鬼进场时，除非用过{黑}来支付其费用，否则将它牺牲。

* 如果不想牺牲此生物，在支付{一}{红}的魔法力费用时就要使用{黑}。而是否用过{黑}来支付{X}则不重要。

* 你于结算尖叫魔鬼之异能时选择X的数值。X可以是0。

反逆雷鳞/ Stormscale Anarch

{二}{红}{红}

生物~凡尔西诺/祭师

2/2

{二}{红}，随机弃一张牌：反逆雷鳞对目标生物或玩家造成2点伤害。若所弃的是多色牌，则改为反逆雷鳞对该生物或玩家造成4点伤害。

* 你不能先随机弃一张牌，看看它是什么牌，然后再决定是否要支付魔法力。必需在实际支付费用之前使用魔法力异能。当你支付弃牌这部分的费用时，你的魔法力池如果有足够的魔法力来支付{二}{红}，则不论在此情况下弃了什么牌，都必须继续执行下去；而若你的魔法力池没有足够的魔法力来支付{二}{红}，则不论在此情况下弃了什么牌，都必须倒退回去。

战事召唤/ War's Toll

{叁}{红}

结界

每当任一对手横置地以产生魔法力时，横置所有由该玩家操控的地。

若由任一对手操控的生物进行攻击，所有由该对手操控的生物若能攻击，则必须攻击。

* 你的对手可以横置地以产生魔法力，来回应此触发式异能。此效应不会让你的对手无法使用咒语或异能，但会让该玩家在该回合稍后难以使用其他的咒语或异能，因为玩家的魔法力池再每个阶段结束时都会清空。

绿色

元素共振/ Elemental Resonance

{二}{绿}{绿}

结界~灵气

永久物结界

在你战斗前的行动阶段开始时，加若干魔法力到你的魔法力池中，其数量与颜色为受此结界之永久物的魔法力费用。（魔法力费用包含颜色。若某个魔法力符号具有数个颜色，则选择其中一个。）

* 如果受此结界的永久物之魔法力费用为{二}{白}{蓝}，则此灵气的操控者加{二}{白}{蓝}到他的魔法力池中。如果其魔法力费用为{X}{绿}，则此灵气的操控者加{绿}到他的魔法力池中。如果其魔法力费用

为 {白/蓝}{白/蓝}，则此灵气的操控者选择要加{白}{白}，{白}{蓝}，或{蓝}{蓝}到他的魔法力池中。每次结算此异能时，其选择都可以不同。

* 此异能并非魔法力异能。它使用堆叠。

* 只有每回合的第一个行动阶段才是「战斗前的行动阶段」，就算某些效应製造出额外的行动阶段也是一样。

* 如果此魔法力在该行动阶段中没有用掉，便会造成魔法力灼伤。

突现叶网/ Flash Foliage

{二}{绿}

瞬间

将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场，且对目标攻击你的生物进行阻挡。

抽一张牌。

* 此腐生物衍生物会阻挡该攻击生物，就算无法合法宣告该阻挡也是一样（举例来说，如果该攻击生物是怀恨暴民，或具有飞行异能）

* 把进行阻挡的生物放置进场时，并不会触发「当此生物阻挡时」的异能。它也不会检查阻挡的限制，费用，或是要求。

* 把进行阻挡的生物放置进场时，会触发「当此生物被某个生物阻挡时」的异能。它可能会触发「当此生物被阻挡时」的异能，前提是被此腐生物所阻挡的生物在该次战斗中尚未被阻挡过。

* 该目标生物可以被其他的生物阻挡。

* 突现叶网只能在对手的战斗阶段中使用，并且要在攻击者已经宣告之后。如果在战斗伤害已经分配后才使用它，则此腐生物将会进场并阻挡该攻击生物，不会对后者造成战斗伤害，也不会受到后者的战斗伤害。

填土祭师/ Loaming Shaman

{二}{绿}

生物~半人马/祭师

3/2

当填土祭师进场时，目标玩家将任意数量的目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

* 当此异能进入堆叠时，由填土祭师的操控者决定所有的目标。

芽生多头龙/ Sprouting Phytohydra

{四}{绿}

生物~植物/多头龙

0/2

守军（此生物不能攻击。）

每当芽生多头龙受到伤害时，你可以将一个衍生物放置进场，此衍生物为芽生多头龙之複製。

* 即使芽生多头龙受到的伤害会将其消灭，依旧会製造出芽生多头龙的衍生物複製品。

* 如果芽生多头龙的衍生物複製品受到伤害，它会製造另一个衍生物複製品。

* 如果细胞塑型将某个生物变成芽生多头龙的複製品，然后该生物受到伤害，则放置进场的衍生物只会是芽生多头龙的複製品。在回合结束时，被细胞塑型影响的生物会变回原本的样子，但衍生物複製品则不会。

跺地长吼/ Stomp and Howl

{二}{绿}

巫术

消灭目标神器与目标结界。

* 除非场上有一个神器与一个结界可以选择为目标，否则不能使用此咒语。如果某永久物既是神器又是结界，它可以成为这两部分的目标。

街头智慧/ Street Savvy

{绿}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+0/+2，且对于具地行者异能的生物，此生物可将后者视同不具该异能地进行阻挡。

* 「地行者异能」包括诸如「树林行者」或「传奇地行者」这类「○○行者」的异能，并且只要防御玩家操控合乎要求的地，就会使得具有该异能的生物不能被阻挡。

多色

乙太法师之触/ AEthermage's Touch

{二}{白}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的四张牌。你可以将其中一张生物牌放置进场，且该牌具有「在你的回合结束时，将此生物移回其拥有者手上。」然后将其他以此法展示的牌依任意顺序置于你的牌库底。

* 如果你展示了数张生物牌，则最多可以将其中一张放置进场，并将其余展示的牌置于你的牌库底。如果你并未展示出生物牌，则所有展示的牌都置于你的牌库底。

* 如果该生物在你回合结束前便离场，它便不会在你回合结束时回到你手上。

* 如果你在回合结束步骤中将一个生物以此法放置进场，它在你的下一个回合结束前便不会回到你手上。

* 如果赋予该生物的触发式异能被反击（例如虚空黏泞），则该生物会留在场上。在你的下一个回合结束时，该异能会再度触发。

* 如果仿生妖之类的生物复制了该生物，则前者并不会复制此触发式异能。

拉鐸司赞美诗/ Anthem of Rakdos

{二}{黑}{红}{红}

结界

每当由你操控的一个生物攻击时，它得+2/+0直到回合结束，且拉鐸司赞美诗对你造成1点伤害。

背水战~只要你没有手牌，如果由你操控的任一来源将对任一生物或玩家造成伤害，则改为它对该生物或玩家造成两倍的伤害。

* 你每用一个生物攻击，第一个异能就会触发一次。举例来说，如果你用叁个生物攻击，它们将各得+2/+0且你将受到3点伤害。

* 拉鐸司赞美诗的背水战异能会让它对你造成的伤害加倍。

* 如果将对某玩家或生物造成的伤害同时受拉鐸司赞美诗与某个伤害防止效应影响，则由该玩家或该生物的操控者决定这些效应适用的顺序。在大多数情况下，该玩家会希望先防止伤害，然后将剩下的数量加倍。

* 如果某个由你操控的来源将对数个生物和/或玩家同时造成伤害，则所有的这类伤害都会加倍。

俄佐立乙太法师/ Azorius AEthermage

{一}{白}{蓝}

生物~人类/魔法师

1/1

每当任一个永久物移回你手上时，你可以支付{一}。若你如此作，则抽一张牌。

* 每当任一个永久物移回你手上（包括衍生物或俄佐立乙太法师本身）时，都会触发此异能。至于该永久物是谁操控，或者它之前是否曾在你手牌中，则都不重要。

俄佐立先锋/ Azorius First-Wing

{白}{蓝}

生物~狮鹫

2/2

飞行，反结界保护

* 「反结界保护」意指俄佐立先锋不能被结附，不能成为灵气咒语或结界之异能的目标，防止所有结界将对它造成的伤害，并且不能被同时是结界的生物所阻挡。

* 若某效应试图将某灵气移到此生物上，此效应将无法成功，并且该灵气会留在原本的地方。

* 俄佐立先锋的保护异能并不包括「被结附的生物」。

俄佐立手法/ Azorius Ploy

{一}{白}{白}{蓝}

瞬间

于本回合中，防止目标生物将造成的所有战斗伤害。

于本回合中，防止目标生物将受到的所有战斗伤害。

* 这两个目标可以是同一个生物，也可以不同。

通晓生体工法/ Biomantic Mastery

{四}{绿/蓝}{绿/蓝}{绿/蓝}

巫术

({绿/蓝}可用{绿}或{蓝}来支付。)

目标玩家每操控一个生物，你便抽一张牌，然后另一位目标玩家每操控一个生物，你便抽一张牌。

* 你在抽到牌之前就要选择这两个目标。这些目标必须不同。其中一个可以是你自己。

细胞塑型/ Cytoshape

{一}{绿}{蓝}

瞬间

选择场上的一个非传奇生物。目标生物成为该生物的复制品直到回合结束。

- * 只有变成複製品的生物才会成为目标。结算细胞塑型时，才选择被複製的生物为何。
- * 该生物会複製所选择之生物上所印製的各项值，再加上所有已经对它生效的複製效应。它不会複製该生物上的指示物。它不会複製改变该生物的力量、防御力、类别、颜色等等的效应。
- * 如果该生物所複製的生物已经複製了别的生物，则它会变成所选的生物已经複製的样子。
- * 如果该生物成为某个牌面朝下的生物之複製，它会成为没有名称、生物类别、异能、魔法力费用与颜色的2/2生物。它并不会成为牌面朝下，所以无法翻回正面。
- * 此效应可以使得该目标不再是生物。举例来说，如果它複製了成为生物的光蛾连结点，则会複製该牌上面印製的规则叙述，并且成为未变成生物的光蛾连结点。
- * 已对该目标生物生效的效应会继续生效。举例来说，如果它先前因变巨术得+3/+3直到回合结束，然后细胞塑型使它变成灰棕熊的複製品，则它会成为5/5的灰棕熊。
- * 某生物可以因此变成自身的複製。这通常不会造成什么变化。
- * 在回合结束时，该生物会变回原本的样子。如果某生物在同一回合中受到两个细胞塑型的影响，它们的效应会同时消除。

 化鸽咒帘/ Dovescape

{叁}{白/蓝}{白/蓝}{白/蓝}

结界

({白/蓝}可用{白}或{蓝}来支付。)

每当任一玩家使用非生物咒语时，反击该咒语。该玩家将X个1/1，既是白色也是蓝色，具飞行异能的鸟衍生物放置进场，X为该咒语的总魔法力费用。

- * 即使该咒语并未被化鸽咒帘反击，依旧会造出鸟衍生物。发生此情况的原因可能是该咒语不能被反击，或该咒语已经被反击，或该咒语在化鸽咒帘结算前已被移出堆叠。
- * 如果所使用的咒语是连体牌，化鸽咒帘所製造的衍生物数量为所使用的那半边之总魔法力费用。

 剋戟实验体/ Experiment Kraj

{二}{绿}{绿}{蓝}{蓝}

传奇生物~流浆/突变体

4/6

对每个上面有+1/+1指示物的其他生物而言，剋戟实验体具有它们的所有起动式异能。

{横置}: 在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

- * 这与_秘罗地_系列的水银元素不同之处，在于剋戟实验体所获得的起动式异能，必须使用所指定颜色的魔法力来支付。

 大仲裁者奥古斯汀四世/ Grand Arbiter Augustin IV

{二}{白}{蓝}

传奇生物~人类/参谋

2/3

你使用的白色咒语费用减少{一}来使用。

你使用的蓝色咒语费用减少{一}来使用。

对手使用的咒语费用增加{一}来使用。

- * 你使用的白蓝双色咒语费用减少{二}来使用。

* 这只会减少一般魔法力费用。你使用的咒语魔法力费用若为{一}{白}{蓝}，则须支付{白}{蓝}来使用。

莫测者伊佩利/ Isperia the Inscrutable

{一}{白}{白}{蓝}{蓝}

传奇生物~史芬斯

3/6

飞行

每当莫测者伊佩利对任一玩家造成战斗伤害时，说出一个牌名。该玩家展示其手牌。若他展示出该名称的牌，从你的牌库中搜寻一张具飞行异能的生物牌，展示该牌，并置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 在结算时才需说出该牌的名称。从说出牌名后到该玩家展示手牌之间，该牌都不能使用。

血腥巫师莱佐姐/ Lyzolda, the Blood Witch

{一}{黑}{红}

传奇生物~人类/僧侣

3/1

{二}，牺牲一个生物：若所牺牲的生物为红色，则血腥巫师莱佐姐对目标生物或玩家造成2点伤害。若所牺牲的生物为黑色，则抽一张牌。

* 你可以牺牲任何由你操控的生物来支付此异能。如果该生物既非红色亦非黑色，此效应便会失效。

* 你必须为此异能选择目标，即使你所牺牲的生物并非红色也一样。如果在此异能结算前，其目标已不合法，则此异能会被反击；你也无法抽一张牌，就算你所牺牲的生物是黑色也一样。

析米克幻视师莫秘维/ Momir Vig, Simic Visionary

{叁}{绿}{蓝}

传奇生物~妖精/魔法师

2/2

每当你使用绿色生物咒语时，你可以从你的牌库中搜寻一张生物牌，并展示该牌。若你如此作，则将你的牌库洗牌，并将该牌置于其上。

每当你使用蓝色生物咒语时，展示你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则将该牌置于你手上。

* 若你使用既是绿色又是蓝色的咒语，则两个异能都会触发。你可以适当调整进入堆叠的顺序，让你可以先搜寻出一张生物牌，置于你的牌库顶，然后将该牌置于你手上。当然，这些异能也可以用其他顺序来进入堆叠。

全能蛙/ Omnibian

{一}{绿}{绿}{蓝}

生物~蛙

3/3

{横置}：目标生物成为3/3蛙直到回合结束。

* 如果在本回合中，该目标生物原先已因任何触发式异能、起动式异能，或咒语而改变其力量或防御力（例如变巨术），全能蛙的效应将会覆盖这些效应。该生物会是3/3。

* 如果场上某个永久物具有的静止式异能会改变该目标生物的力量或防御力（例如叛魂之夜会让所有生物得-1/-1），它在该生物变成3/3之后，依旧会造成影响。在这例子中，它会成为2/2。

* 如果该目标生物上面有任何会改变该目标生物之力量或防御力的指示物（例如一个+1/+1指示物），这些指示物在该生物变成3/3之后，依旧会造成影响。在这例子中，它会成为4/4。

宣告无效/ Overrule

{X}{白}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{X}，否则反击该咒语。你获得X点生命。

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

增强苦痛/ Pain Magnification

{一}{黑}{红}

结界

每当单一来源向任一对手造成3点或更多伤害时，该玩家弃一张牌。

* 只有当3点或更多伤害同时造成时，才会触发此异能。如果同一个来源多次累积出3点或更多伤害，并不会触发此异能。

* 如果某来源向数位对手造成3点或更多伤害，则每有一位玩家符合此状况，就会将这异能触发一次。这些玩家都必须各弃一张牌。

拉鐸司公会法师/ Rakdos Guildmage

{黑/红}{黑/红}

生物~ 僵尸/ 祭师

2/2

（{黑/红}可用{黑}或{红}来支付。）

{叁}{黑}，弃一张牌：目标生物得-2/-2直到回合结束。

{叁}{红}：将一个2/1红色，具敏捷异能的鬼怪衍生物放置进场。在回合结束时将它移出游戏。

* 如果在回合结束时使用了第二个异能，要等到下一个回合的回合结束步骤开始时，才会将该衍生物移出游戏。

污化魔王拉鐸司/ Rakdos the Defiler

{二}{黑}{黑}{红}{红}

传奇生物~ 恶魔

7/6

飞行，践踏

每当污化魔王拉鐸司攻击时，牺牲一半数量由你操控的非恶魔永久物，小数点后进位。

每当拉鐸司对任一玩家造成战斗伤害时，该玩家牺牲一半数量由他操控的非恶魔永久物，小数点后进位。

* 决定需牺牲的永久物数量时，先计算受影响的玩家操控了几个副类别不包含恶魔的永久物，然后将该数字除以二，小数点后进位。举例来说，操控十一个非恶魔永久物的玩家必须牺牲其中的六个。

。

* 具有恶魔此副类别的永久物，包括污化魔王拉鐸司本身，都不能以此法牺牲。

析米克公会法师/ Simic Guildmage

{绿/蓝}{绿/蓝}

生物~妖精/魔法师

2/2

({绿/蓝}可用{绿}或{蓝}来支付。)

{一}{绿}: 将一个+1/+1指示物从目标生物移到另一个目标生物上，且两个生物的操控者须相同。

{一}{蓝}: 将结附在永久物上的目标灵气结附到另一个永久物上，且两个永久物的操控者须相同。

* 在第一个异能中，所选择的第一个目标生物上面不需要有+1/+1指示物。若上面没有，此异能便失效。

* 在第一个异能中，如果当结算时这两个目标生物已由不同玩家操控，此异能便失效。当使用此异能时，操控这两个生物的玩家可以不是析米克公会法师的操控者，反之亦然。

* 在第二个异能中，只有该灵气才会成为目标。当此异能结算时，你选择要让该灵气移到哪个永久物上。所移至的永久物必须合乎以下条件：不能是该灵气已结附者、其操控者必须操控该灵气已结附的永久物、必须能被该灵气结附。（至于谁操控该灵气，或是谁操控析米克公会法师，则都不重要。）如果没有合乎上述条件的永久物，则该灵气不需移动。

维氏水耕植株/ Vigean Hydropon

{一}{绿}{蓝}

生物~植物/突变体

0/0

接殖5（此生物进场时上面有五个+1/+1指示物。每当另一个生物进场时，你可以将此生物上的一个+1/+1指示物移到前者上。）

维氏水耕植株不能进行攻击或阻挡。

*即使此生物不能攻击，它并不具有守军异能。

破风者/ Windreaver

{叁}{白}{蓝}

生物~元素

1/3

飞行

{白}: 破风者获得警戒异能直到回合结束。

{白}: 破风者得+0/+1直到回合结束。

{蓝}: 将破风者之力量与防御力互换直到回合结束。

{蓝}: 将破风者移回其拥有者手上。

* 在第叁个异能每次生效时，会先一步让第二个异能的所有起动结果生效，不论这两个异能的实际使用顺序为何都是一样。举例来说，如果先让破风者得+0/+1，然后将其力量与防御力互换，又再度让它得+0/+1，则结果会是个5/1生物。

连体

受缚/ Bound

{叁}{黑}{绿}

瞬间

牺牲一个生物。将至多X张牌从你的坟墓场移回你手上，X为该生物的颜色数量。然后将此牌移出游戏。

//

命定/ Determined

{绿}{蓝}

瞬间

本回合中，其他由你操控的咒语不能被咒语或异能反击。

抽一张牌。

* 当受缚结算时才牺牲该生物。这并非额外费用。这并非可选的动作。如果你无法牺牲生物，或是所牺牲的生物为无色生物，则无法将任何牌移回手上。

* 因受缚之效应而从坟墓场移回的牌并不需要目标。当此咒语结算时才须选择这些牌。你所牺牲的生物可以是其中一张。

* 在命定结算之后，该回合所有「将反击由你操控的咒语」的咒语或异能依旧会结算。它们只是无法反击该咒语。

* 当命定还在堆叠上且尚未结算时，由你操控的咒语依旧可能会被咒语或异能反击。

机会/ Odds

{蓝}{红}

瞬间

掷一枚硬币。若是正面，则反击目标瞬间或巫术咒语。若是反面，则複製该咒语，且你可以为该複製品选择新的目标。

//

结束/ Ends

{叁}{红}{白}

瞬间

目标玩家牺牲两个进行攻击的生物。

* 为机会掷硬币时，并没有猜对或猜错可言，玩家也不需猜正反面。

研究/ Research

{绿}{蓝}

瞬间

从游戏外选择至多四张由你拥有的牌，并将它们洗入你的牌库。

//

开发/ Development

{叁}{蓝}{红}

瞬间

除非任一对手让你抽一张牌，否则将一个3/1红色元素衍生物放置进场。将此流程再重复两次。

* 研究所指的「从游戏外」可以是移出游戏的牌，你所收集的牌，或是你的备牌。在正式比赛中

，你不能选择你所收集的牌。所选择的牌不需要是从同一个地方找出来。如果你选择的牌包括了以牌面朝下的方式移出游戏者，则你需随机选择，并且不能先看过这些牌才决定。

* 开发已有细部的勘误。其叙述应为：

除非任何对手让你抽一张牌，否则将一个3/1红色元素衍生物放置进场。将此流程再重复两次。

* 不论该对手作出何种选择，开发的效应都会重复叁次。该对手每次的选择都可以不同。你最终可能会得到叁个元素衍生物，或两个衍生物与一张牌，或一个衍生物与两张牌，或叁张牌，端看对手如何选择。

* 在多人游戏中，每位元对手依回合顺序来选择是否让你抽一张牌。如果没有对手如此选择，你便将一个衍生物放置进场。然后将此流程再重复两次。每次都可以由不同的对手来让你抽一张牌。

神器

黄铜劲爆女/ Bronze Bombshell

{四}

神器生物~组构体

4/1

当黄铜劲爆女由其拥有者之外的玩家操控时，该玩家将它牺牲。若该玩家如此作，黄铜劲爆女对他造成7点伤害。

* 此异能为状态触发式。一旦触发之后，只要此异能还在堆叠中，便不会再度触发。若该触发式异能离开堆叠，且该生物依旧由其拥有者之外的玩家操控，此异能会马上再度触发。

* 除非黄铜劲爆女因自己的异能而牺牲，才会造成7点伤害。如果它在此异能结算前便离场或是换了操控者，便无法牺牲它，也不会造成伤害。

领法师之石/ Magewright's Stone

{二}

神器

{一}，{横置}：重置具有起动式异能的目标生物，且此异能之费用必须包括{横置}。

* 如果此生物因某效应获得了费用包括{横置}的起动式异能（例如高压电攫的效应），领法师之石可以重置该生物。

* 这异能会检查{横置}符号。「横置由你操控的未横置生物」与其不同，故并不合乎要求。

谬思皿/ Muse Vessel

{四}

神器

{叁}，{横置}：目标玩家将其手上一张牌移出游戏。你只可以于你能够使用巫术的时机下使用此异能。

{一}：选择一张以谬思皿移出游戏的牌。你可在本回合中使用该牌。

* 只有因第一个异能移出游戏的牌，才能藉由第二个异能来使用。

跨公会讯使/ Transguild Courier

{四}

神器生物~魔像

3/3

跨公会讯使是五色（即使此牌不在场上也是一样）。

* 此牌为白色，蓝色，黑色，红色，以及绿色。它是多色牌。这属于特征设定异能，在所有区域中都会生效。

* 跨公会讯使虽然以多色牌框印製，但依旧是个神器。

地

魂魅城区/ Ghost Quarter

地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{横置}, 牺牲魂魅城区: 消灭目标地。该地的操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将它放置进场，然后将其牌库洗牌。

* 该目标地的操控者可以搜寻一张基本地，就算魂魅城区的异能没将该地消灭也是一样。发生此情况的原因可能是该地不会毁坏，或是该地已重生。

* 如果你选择魂魅城区为本身异能的目标，则此异能会由于目标已不在场而被反击。你将无法搜寻地牌。

进展中枢诺维研/ Novijen, Heart of Progress

地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{绿}{蓝}, {横置}: 在每个本回合进场的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 第二个异能会在每个合乎要求的生物上放置指示物，不论其操控者是谁。

地城殿锐兹玛第/ Rix Maadi, Dungeon Palace

地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{一}{黑}{红}, {横置}: 每位玩家弃一张牌。你只可以于你能够使用巫术的时机下使用此异能。

* 当第二个异能结算时，首先主动玩家选择要弃掉哪张牌，然后非主动玩家作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪张牌之前，没有人能看到其他玩家为此所弃的牌。

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