

黑影笼罩常见问题集

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

此文件最近更新日期：2011年12月12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。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：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

黑影笼罩是依尼翠环境三系列的第二系列。

黑影笼罩系列包括158张牌（64张普通牌，44张非普通牌，38张稀有牌，12张秘稀）。

售前赛：2012年1月28-29日

上市纪念赛：2012年2月3-6日

自正式发售当日起，黑影笼罩系列便可在有认证之构组赛制中使用；此日期为：2012年2月3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2011，依尼翠，以及黑影笼罩。

请至www.wizards.com/locator查询你附近的的活动或贩售店。

请至www.wizards.com/MagicFormats查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

***复出牌面设计：双面牌

***复出关键字动作：转化

依尼翠系列引入了双面牌，这是首度没有传统Deckmaster牌背的万智牌。它们拥有两个牌面：正面与背面。在黑影笼罩系列，复出的双面牌带来几个邪恶的创新。

邪恶创新之一：非生物双面牌

在黑影笼罩系列中，某些双面牌的其中一面不是生物，有些甚至两面都不是。

（正面）

卷灵妖

{三}{蓝}{蓝}

生物~精怪

1/3

飞行

当卷灵妖对一位牌手造成战斗伤害时，你可以转化它。如果你如此作，将它结附在目标由该牌手操控的生物上。

(背面)

鬼魅纠缠

蓝

结界~灵气

你操控所结附的生物。

* 转化某永久物并不会影响其上结附的灵气或装备的武器，前提是它们依旧能结附或装备它。类似情况：该永久物上的任何指示物在它转化后依旧会留在其上，即使这些指示物并不具有任何可见的效应也是一样（举例来说，在非生物永久物上的+1/+1指示物）。

* 某双面永久物已标记的伤害在它转化后依旧会留在其上，即使该永久物已不再是生物也是一样。

邪恶创新之二：进战场时便已转化

有一张_黑影笼罩_系列的牌，能在进战场时便以背面朝上。

(正面)

忠诚护教军

{白}{白}

生物~人类/士兵

2/2

警戒

当忠诚护教军死去，在下一个结束步骤开始时，将它转化并在你的操控下返回战场。

(背面)

护教军孽物

黑

生物~灵俑/杀手

2/1

护教军孽物不能进行阻挡。

* 当忠诚护教军死去时，它将返回战场并且背面（护教军孽物）朝上。它并非先回到战场，然后才转化。

* 如果某张非双面牌成为忠诚护教军的复制品（例如由于由于细胞塑型）然后死去，则该牌会返回战场。它将不再是忠诚护教军的复制品，并且只具有其上所印制的特征。

* 其他双面牌如果成为忠诚护教军的复制品然后死去，则该牌会背面朝上地返回战场。

* 如果你操控了由其他牌手拥有的忠诚护教军，并且它死去，则它将置入其拥有者的坟墓场，然后在你的操控下返回战场。

游戏辅助用品：列表牌

让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些_黑影笼罩_补充包与_黑影笼罩_超值组合之中的列表牌。这些列表牌其中一面列出了_黑影笼罩_系列中所有的双面牌，另一面则是一般_万智牌_牌张的牌背。（_依尼翠_列表牌则可藉由_依尼翠_补充包取得。）

* 列表牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份分开放。在比赛中，双面牌也应与你的备牌分开放。

* 除非你要用某张列表牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。

* 你只能在列表牌上的单一填入圈上作记号，用来表示它代表哪张双面牌。

* 你依旧可以利用牌套，就算你同时选择利用列表牌也是一样。

* 在游戏中，会将列表牌视为它所代表的那张双面牌。举例来说，你手牌中的某张列表牌代表了忠诚护教军，而对手施放鄙视。此列表牌是张生物牌，所以对手可以选择这张列表牌，且你将会弃掉它。

* 一旦某张列表牌进入了公开区域（堆叠，战场，坟墓场，或是被放逐～但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张列表牌放到一旁。如果此双面牌放入非公开区域（手牌或牌库），则再度利用该列表牌。

* 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，则应利用列表牌来确保其内容不被泄漏。

复出的_依尼翠_主题与机制

欲知双面牌，转化，颜色标志，丧心，返照，以及诅咒的详情，请参见此处的_依尼翠_常见问题集：<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs>。

新关键字动作：不息

在依尼翠，越狠毒的生物就越不受生灵伤害的影响。不息此异能会将死去的生物带回来，并且变得更强。

原陞伏击客

{四}{红}

生物～吸血鬼／浪客

4/1

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返回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

不息的正式规则解析如下：

702.91. 不息

702.91a 不息属于触发式异能。「不息」意指「当此永久物从场上置入坟墓场时，若其上没有+1/+1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回场上，且其上有一个+1/+1指示物。」

* 具有不息的牌都是生物。如果它们因故不再是生物，不息依旧会生效。

* 不息异能会在该永久物置入坟墓场时触发。其已知的最后资讯（也就是该生物最后在战场上的样子）会用来决定其上是否有+1/+1指示物。

* 如果某永久物具有数个不息异能，则每一个都会分别触发，但多余的部分都不会产生效应。只要其中一个让该牌回到场上，接下来结算的就都不会生效。

* 如果某衍生物具有不息，且其上没有+1/+1指示物，则此衍生物置入坟墓场时会触发此异能。不过，此衍生物将完全消失，因此无法让它返回场上。

* 当具有不息的永久物回到战场时，它会是个全新的物件，并且与先前的存在状况并无关联。

* 如果数个具有不息异能的生物同时置入坟墓场（例如因为战斗伤害或能消灭所有生物的咒语），主动牌手（目前这回合的牌手）先将自己所有的不息触发依任意顺序放入堆叠，然后其他牌手以回合进行的顺序比照办理。最后放进堆叠的触发将会最早结算。也就是说在双人对战游戏中，非主动牌手的不息生物会先回到战场，然后才轮到主动牌手的不息生物。这些生物将逐一回到战场。

* 如果具有不息的生物上面有+1/+1指示物，并且即将获得的-1/-1指示物之数量足以让它因致命伤害而被消灭，或是让其防御力降为0或更少，则不息不会触发，该牌也不会回到场上。这是因为不

息会在它离场的前一刻检查上面有没有-1/-1指示物，而此时该生物上面仍有指示物。

新异能提示： 命悬一刻

命悬一刻属于异能提示。 它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒如果你的生命为5或更少，便能加强此异能。（异能提示并无规则含义。）

加渥尼修铁匠

{二}{白}

生物~人类/士兵

1/4

命悬一刻~只要你的生命为5或更少，由你操控的其他生物得+1/+4。

* 某些出现在瞬间与法术上的命悬一刻异能，会包括「改为」一词。这些咒语结算时，只要你的生命为5或更少，便会有加强版的效应。你只会得到加强版的效应，而不是两个效应兼得。

* 其他具有命悬一刻异能的瞬间与法术则并未包括「改为」一词。它们结算时，只要你的生命为5或更少，便会提供额外的效应。

* 某些命悬一刻异能（例如加渥尼修铁匠的）属于静止式异能。这些异能会持续检查你的生命是否为5或更少，以决定是否会有加成。这些异能只会在战场上生效。

* 防御力受到命悬一刻异能加成的生物，在其操控者的生命为6或更多时便失去此加成。如果在命悬一刻异能给予的加成消失之后，该生物上所标记的伤害数量大于或等于其防御力，它会被消灭且置入其拥有者的坟墓场。

组合： 「渐增」返照咒语

有一组_黑影笼罩_系列中具有返照的牌，若从坟墓场施放，便具有加强的效应。它们的名称都包括了「渐增」。

残暴渐增

{二}{绿}{绿}

法术

在目标生物上放置五个+1/+1指示物。如果残暴渐增是从坟墓场施放，则改为在该生物上放置十个+1/+1指示物。

返照{五}{绿}{绿}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）然后将它放逐。）

* 虽然返照是从坟墓场中施放咒语的最常见方式，但每当你利用任何方式从你的坟墓场中施放渐增咒语时，都会获得更强的效应。

* 就算你是从坟墓场施放渐增咒语，其目标的需求（如果有的话）也不会改变。举例来说，残暴渐增一定会需要一个生物为目标。

* 如果某张渐增牌是从坟墓场施放，它只会具有渐增的效应，而不是两个都有。

规则注记： 起动式异能与牺牲生物

_依尼翠_与_黑影笼罩_系列中许多牌之起动式异能，其起动费用（也就是起动式异能在冒号

（：）前面的那段）的一部分都包含了牺牲一个生物。这些系列中还有一些牌的异能会在生物死去时触发。

* 会先把起动式异能放入堆叠，然后才支付其费用。如果支付此费用会触发任何触发式异能，则会

先将该起动式异能放入堆叠，然后才将这些异能放入。

* 如果数个触发式异能同时触发，则主动牌手先将自己的异能依任意顺序放入堆叠，然后其他牌手依回合进行的顺序比照办理。最后一个放入堆叠的牌手所操控的异能会先结算。主动牌手的触发式异能将最后结算。

* 这类的触发式异能将会比将之触发的起动式异能早一步结算。

单卡解惑

(正面)

受苦逃亡者

{三}{红}

生物~人类/狼人

3/2

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化受苦逃亡者。

(背面)

搜括狼人

红

生物~狼人

5/4

每当此生物转化为搜括狼人时，你可以消灭目标神器。如果该神器以此法置入坟墓场，则搜括狼人对该神器的操控者造成3点伤害。

在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，转化搜括狼人。

* 当搜括狼人的第一个触发式异能进入堆叠时，你才选择该目标神器。于此异能结算时，你才选择是否要消灭该神器。

* 如果该目标神器不会毁坏或是重生了（或是你选择不消灭它），则搜括狼人不会对该神器的操控者造成伤害。类似状况：如果该目标神器被消灭，但某替代性效应改为将它移到另一个区域，而非置入其拥有者的坟墓场，则搜括狼人不会对该神器的操控者造成伤害。

* 被消灭、且是衍生物的神器在完全消失之前，会置入其拥有者的坟墓场。如果搜括狼人的异能消灭了衍生物，搜括狼人会对该衍生物的操控者造成伤害。

* 如果某个东西成为搜括狼人的复制品，则这并不算是「转化为搜括狼人。」新的搜括狼人之第一个触发式异能不会因此触发。

首领争斗

{六}{红}{红}

法术

目标由对手操控的生物对每个由该牌手操控的其他生物各造成等同于前者力量的伤害，然后这些生物各对前者造成等同于后者力量的伤害。

* 首领争斗之效应的两个部份会先后发生：首先该目标生物造成伤害，然后其他生物才造成伤害。

这中间并不会检查状态动作，所以受到该目标生物之致命伤害的生物依旧会造成其伤害。

* 因首领争斗而造成的伤害都不是战斗伤害。

* 首领争斗之效应不会受到先攻、连击与践踏这类战斗异能之影响。

* 系命与死触这类异能则会将任何形式的伤害算进去。

* 如果该目标生物具有侵染或干枯，则它所造成的伤害会将-1/-1指示物放置于每个受其伤害的生物上。当这些生物要对该目标生物回敬伤害时，其力量将已经减少。

* 该目标生物所造成的伤害并不会以任何方式来分配。举例来说，如果所选择的目标生物为3/3，则它会对每个由该牌手操控的其他生物各造成3点伤害。

逝者祭坛

{三}

神器

逝者祭坛须横置进战场。

{横置}: 加两点法术力到你的法术力池中，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来从坟墓场中施放具返照的咒语。

* 逝者祭坛并不会让你能从其他牌手的坟墓场中施放咒语，但如果其它的东西允许你如此作，则你便可以将其所产生的法术力用来支付这类咒语。

* 你可以将逝者祭坛产生的法术力用来支付自己从坟墓场中施放之任何具返照的咒语。不过，如果有其他的东西允许你施放该咒语，你就不一定要利用返照来施放之。

大天使恩光

{七}{白}

法术

你的坟墓场每有一张牌便获得2点生命，然后将你的坟墓场洗入你的牌库中。

* 直到大天使恩光的所有指示都执行完毕，才会将它置入坟墓场。你不会因这张牌获得2点生命，它也不会洗入你的牌库中。

* 如果你的坟墓场中没有牌，就不会获得任何生命，但你依旧可以将牌库洗牌。

艾维欣颈环

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+0且具有警戒异能。

每当佩带此武具的生物死去时，若它是人类，将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

佩带{二}

* 此触发式异能会检查佩带此武具的生物最后在战场时是否为人类。（而不会在乎它在坟墓场中的生物类别。）

惑志师

{三}{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

{横置}: 获得目标生物的操控权，且其力量需等于或小于由你操控的生物数量。

* 为了能够起动此异能，你必须能够选择一个力量等于或小于由你操控的生物数量之生物为目标。

此异能结算时会再度作此比较。如果在该时刻，其力量已经大于由你操控的生物数量，则它便不再

是合法目标且此异能会被反击。

* 此改变操控者的效应会一直持续，就算此异能结算之后，该生物的力量大于由你操控的生物数量，也不会有影响。

不共血仇

{四}{红}{红}

法术

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。）

* 不共血仇可以选择两个由同一牌手操控的生物为目标。

白骨化灰

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。

抓一张牌。

* 如果白骨化灰试图结算时，该生物咒语已经不是合法目标（举例来说，因为它离开堆叠），则白骨化灰将被反击，且所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

* 若某生物咒语不能被咒语或异能反击，则它就不是白骨化灰的合法目标。白骨化灰结算时将无法反击此生物咒语，但你依旧会抓一张牌。

曙光乍现

{一}{白}

瞬间

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

命悬一刻~如果你的生命为5或更少，这些生物本回合也不会毁坏。（致命伤害以及注明「消灭」的效应都不会将它消灭。）

* 由于曙光乍现提到的是「这些生物」，它只会影响于它结算时由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。（使得由你操控的生物不会毁坏的效应，通常是可以影响那些在该回合稍后时段才由你操控的生物。）

* 曙光乍现只会在结算时检查你的总生命。即使你获得了生命，任何因此而不会毁坏的生物在该回合稍后的时段依旧不会毁坏。

内疚拖累

{白}

结界~灵气

结附于生物

{一}: 横置受此结界的生物。

* 只有内疚拖累的操控者可以起此异能。

呼唤同族

{三}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，你可以检视你牌库顶的五张牌。若你如此作，你可以将其中一张生物牌放进战场，且它必须与所结附的生物有共通之生物类别，然后将其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 该生物只需要与所结附的生物有一个共通之生物类别，而非必须完全一样。举例来说，如果所结附的生物之生物类别是人类/士兵，你可以放进战场的生物牌便包括了：人类/法术师，鬼怪/士兵，或是人类/士兵/伙伴。

(正面)

生命圣杯

{三}

神器

{横置}： 你获得1点生命。然后如果你的总生命比你的起始总生命至少多10点，转化生命圣杯。

(背面)

死亡圣杯

神器

{横置}： 目标牌手失去5点生命。

* 你的起始总生命就是你开始这盘游戏时的总生命。对大多数双人赛制来说，此数字是20。对双头巨人赛制来说，此数字是你的队伍开始这盘游戏时的总生命，通常是30。在指挥官游戏中，起始总生命为40。

* 只有在生命圣杯的异能结算时，你才检查自己的总生命来决定是否能转化它。

航歌员吟诵

{二}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得-13/-0。

* 力量为0或更少的生物不会造成战斗伤害。（它不会分配负值的战斗伤害。）

(正面)

马可夫的爱民

{二}{黑}

生物~人类

2/2

{横置}，横置一个由你操控且未横置的吸血鬼： 转化马可夫的爱民。

(背面)

马可夫仆从

黑

生物~吸血鬼

4/4

* 支付马可夫的爱民之起动式异能费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的吸血鬼；这包括

了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的吸血鬼。不过，你必须在你最近的一回合开始时就已持续操控马可夫的爱民。

迷雾紧缠

{二}{绿}

瞬间

于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

命悬一刻~如果你的生命为5或更少，横置所有进行攻击的生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 在大多数情况下，进行攻击的生物会已经是横置状态。它们于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 迷雾紧缠并未追踪进行攻击之生物的操控者。如果其中的某个生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

反打

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。你可以从你手上施放一张与该咒语有共通牌类别的非地牌，且不需支付其法术力费用。

* 你于反打结算时一并施放该牌。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「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 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}，则你必须选择此值为0。

流血诅咒

{三}{红}{红}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

若某来源将对所结附的牌手造成伤害，则改为它对该牌手造成两倍的伤害。

* 流血诅咒会与任何种类的伤害互动，而不只是战斗伤害。它也不在乎将造成伤害的来源是由谁操控。

* 此伤害的来源不会改变。会造成伤害的咒语会注明其伤害的来源，通常都是该咒语本身。会造成伤害的异能也会注明其伤害的来源，但一定不会是该异能本身。该异能的来源通常会在此伤害的来源。

* 如果多于一个流血诅咒结附在同一牌手上，则将对该牌手造成的伤害会因每一个而加倍（两个会让伤害变成四倍，三个会变成八倍，四个则变成十六倍）。

* 如果有数个效应会影响「将如何对所结附的牌手造成伤害」此事，则由该牌手来决定这些效应生效的顺序。举例来说，施以援手注记着：「于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的4点伤害。」假设某个咒语将对所结附的牌手造成5点伤害，且此牌手施放施以援手，目标为自己。所结附的牌手可以(a)先防止4点伤害，然后让流血诅咒的效应将剩下的1点伤害加倍，共受到2点伤

害；或是(b)将该伤害加倍为10点，然后防止4点伤害，共受到6点伤害。

* 如果所结附的牌手操控了鹏洛客，并且其对手操控的来源将对前者牌手造成非战斗伤害，则所结附的牌手将决定要先让流血诅咒的效应生效，或是先让鹏洛客的伤害转移效应生效，如果该牌手先让鹏洛客的伤害转移效应生效，之后该牌手决定将伤害转移给该鹏洛客，则流血诅咒不会将该伤害加倍。

回响诅咒

{四}{蓝}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

每当所结附的牌手施放一个瞬间或法术咒语时，每位其他牌手可以复制该咒语，且可以为自己所操控的复制品选择新的目标。

* 当此触发式异能结算时，它会替每位其他牌手各产生一个该咒语的复制品。主动牌手先产生自己的那份复制品，并且可以选择新的目标（如果该牌手并非所结附的牌手），然后每位其他牌手（除了所结附的牌手之外）依照回合顺序产生自己的那份复制品，并且可以选择新的目标。最后一位产生自己那份复制品的牌手将操控该复制品，并且将首先结算。

* 所有这类复制品都是在堆叠上产生，所以它们均非「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，这些复制品如常结算。

* 每个复制品的目标将与原版咒语相同，除非其操控者选择新的目标。该牌手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）。

* 如果原版咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则每个复制品的模式都会与原版咒语相同。你无法选择不同模式。

* 如果原版咒语包括了于施放时决定的X数值，则每个复制品的X数值均与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该咒语的任何额外费用。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，如果所结附的牌手牺牲一个3/3生物来施放投掷，则投掷的每个复制品也会造成3点伤害。

疲竭诅咒

{二}{白}{白}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

所结附的牌手每回合不能施放一个以上的咒语。

* 疲竭诅咒会检查所结附的牌手是否在这整个回合中施放过咒语，就算该咒语施放时疲竭诅咒还不在于战场上也是一样。

厄运诅咒

{四}{黑}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

在你的维持开始时，你可以从你的牌库中搜寻一张诅咒牌，且不能与已结附于该牌手的任一诅咒同

名，将之放进战场并结附于该牌手，然后将你的牌库洗牌。

* 当此触发式异能结算时，对所结附的牌手上之每个诅咒而言，你都不能将与之同名的诅咒牌放进战场。如果数个此类异能同时触发，则第一个结算并让你放进战场的诅咒牌，将会影响到接下来的选择。

干渴诅咒

{四}{黑}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

在所结附之牌手的维持开始时，每有一个诅咒结附于该牌手，干渴诅咒便对该牌手造成1点伤害。

* 于结算此异能时，才会计算结附于该牌手的诅咒数量。

致命诱引

{黑}

法术

目标生物获得死触异能直到回合结束，且它本回合若能被阻挡，则须如此作。

返照{绿}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 如果该目标生物正进行攻击，且防御牌手在宣告阻挡者步骤中操控了能阻挡它的生物，则他必须为之至少分配一个阻挡者。

死亡抚触

{三}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。如果该生物是人类，则你获得等同于其防御力的生命。

* 会依照该生物最后在战场上的状态来决定它是否为人类。如果是，则依照它最后在战场上的防御力来决定会获得多少生命。

* 当死亡抚触试图结算时，如果该目标生物已经不在战场上或已是不合法目标，则死亡抚触会被反击，且所有效应都不会生效。你不会获得任何生命。

* 如果死亡抚触结算，但该目标生物并未被消灭（也许是由于不会毁坏或它重生了），则你依旧会检查它是否为人类。在此情况下，你将获得等同于其防御力的生命。

狂乱遭逐人

{一}{绿}

生物~人类/浪客

2/1

{一}{绿}，牺牲一个人类：在目标生物上放置两个+1/+1指示物。

* 你可以牺牲由你操控的任何一个人类，包括狂乱遭逐人本身。

* 由于是先选择目标、再支付费用，你可以起动狂乱遭逐人的异能，并选择其本身为目标，然后牺牲狂乱遭逐人来支付其费用。

卓兹克裂肢灵

{五}{白}{蓝}

生物～精怪

3/5

飞行，连击，系命

每当你获得生命时，抓一张牌。

* 如果卓兹克裂肢灵向阻挡它、或被它阻挡的生物造成足够的先攻伤害，则它在一般战斗伤害步骤中将不会造成任何伤害（除非它因故获得践踏）。其异能在该次战斗中不会再度触发。

* 此异能只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。

* 如果由你操控的数个具系命之生物同时造成战斗伤害，则每个生物所造成之伤害都是个别的获得生命事件，且卓兹克裂肢灵之异能会触发同样次数。

* 如果由你操控的某个具系命之生物同时对数个生物、牌手、和／或鹏洛客造成伤害，则此异能只会触发一次。该生物所造成的伤害是单一的获得生命事件。

地城游魂

{二}{蓝}{蓝}

生物～精怪

3/3

飞行

当地城游魂进战场时，横置目标由对手操控的生物。只要你操控地城游魂，该生物于其操控者的重置步骤中便不能重置。

* 如果其他牌手获得地城游魂之操控权，该生物将不再受到「不能重置」异能的影响；就算你稍后重新获得地城游魂之操控权也是一样。

* 如果你获得那个受影响而不能重置的生物之操控权，则只要你持续操控地城游魂，该生物于你的重置步骤中便不能重置。

(正面)

镇魔刃埃布斯

{七}

传奇神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+0。

当佩带此武具的生物对一位牌手造成战斗伤害时，将镇魔刃埃布斯卸装，然后转化它。

佩带{一}

(背面)

解缚威森格

黑

传奇生物～恶魔

13/13

飞行，威吓，践踏

每当一位牌手输掉这盘游戏时，在解缚威森格上放置十三个+1/+1指示物。

* 「传奇规则」只会检查名称完全相同的传奇永久物。镇魔刃埃布斯与解缚威森格可以同时战场上共存，而且两个都不会因此置入其拥有者的坟墓场。

- * 即使你无法将埃布斯卸装（最可能的原因是佩带它的生物死去），依旧可以转化它。
- * 如果佩带此武具的生物同时对数位牌手造成战斗伤害（可能是由于其战斗伤害被转移），则埃布斯每对一位牌手造成战斗伤害，其异能就会触发一次。这可能会让它卸装，转化，然后再度转化。如果它转化回埃布斯，则它会持续卸装。
- * 不论牌手因任何原因输掉这盘游戏，都会触发威森格的第三个异能：包括了因状态动作（由于总生命为0或更少，试图从已空的牌库中抓牌，或拥有十个或更多中毒指示物），某咒语或异能说该牌手输掉这盘游戏，认输，或裁判所判决的一盘输。
- * 在适用影响距离限制的多人游戏中（例如大搏斗游戏），如果某咒语或异能说你赢了这盘游戏，则改为在你的影响距离内之所有对手都输掉这盘游戏。这是触发威森格的异能之另一种方法。

尔卓道夺魂客

{一}{红}{红}

生物~吸血鬼

2/1

敏捷

每当尔卓道夺魂客对一位牌手造成战斗伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。

- * 这些+1/+1指示物放上该生物的时候，已经来不及增加它在该次战斗步骤中所造成的战斗伤害。
- * 如果此生物将对多位牌手同时造成伤害，也许是由于转移了某些战斗伤害，则每伤害了一位牌手，此异能便会触发一次。

信念护盾

{白}

瞬间

选择一种颜色，目标由你操控的永久物获得反该色保护异能直到回合结束。

命悬一刻~如果你的生命为5或更少，则改为选择一种颜色，你与每个由你操控的永久物获得反该色保护异能直到回合结束。

- * 不论你的生命值为多少，信念护盾都可以选择一个永久物为目标。如果在信念护盾结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则信念护盾将被反击，且所有效应都不会生效。你或是任何由你操控的永久物都不会获得该色的反色保护异能。
- * 你只能选择一种颜色（而不是为每位牌手与每个永久物各选择一种）。于信念护盾结算时，你才选择该颜色。
- * 具有反某色保护的牌手不能被该色的东西所造成伤害，所结附（包括被诅咒结附），或是指定为目标。

伐肯纳豪族

{二}{黑}{红}

生物~吸血鬼

4/1

飞行，敏捷

牺牲一个生物：伐肯纳豪族本回合不会毁坏。如果牺牲的生物是人类，在伐肯纳贵族上放置一个+1/+1指示物。

* 此触发式异能会检查所牺牲的生物最后在战场时是否为人类。（而不会在乎它在坟墓场中的生物类别。）

* 你可以牺牲伐肯纳豪族本身来起动其异能。

伐肯纳刑吏

{二}{黑}

生物~吸血鬼

2/1

牺牲一个生物：伐肯纳刑吏获得飞行异能直到回合结束。如果牺牲的生物是人类，在伐肯纳刑吏上放置一个+1/+1指示物。

* 此触发式异能会检查所牺牲的生物最后在战场时是否为人类。（而不会在乎它在坟墓场中的生物类别。）

* 你可以牺牲伐肯纳刑吏本身来起动其异能。

远沼掷骨尸

{四}{黑}

生物~灵俑

2/2

当远沼掷骨尸进战场时，目标生物得-2/-2直到回合结束。

* 远沼掷骨尸的异能为强制性。如果它是战场上唯一的生物，则你必须选择它为目标，并让它得-2/-2直到回合结束。

林木眷恩

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物进行阻挡时，你获得3点生命。

* 此异能在每次战斗只会触发一次，即使所结附的生物因故阻挡了数个进行攻击的生物也是一样。

喂食狼群

{五}{绿}

结界

在你的结束步骤开始时，你可以牺牲一个非衍生物的生物。若你如此作，将X个2/2绿色狼衍生物放进战场，X为所牺牲之生物的防御力。

* 当喂食狼群的异能结算时，你才选择是否要牺牲一个非衍生物的生物，以及要的话是哪个生物。

* 决定你要将多少个狼放进战场时，会检查所牺牲之生物最后在战场的防御力。

阴影邪鬼

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼/法术师

3/3

飞行

每当阴影邪鬼向一位牌手造成战斗伤害时，该牌手从其手上放逐一张牌。只要该牌持续被放逐，你便可以使用它。

牺牲一个人类：重生阴影邪鬼。

- * 使用被阴影邪鬼放逐的牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。举例来说，你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。
- * 你只能使用该牌，也就是说将它当成地牌使用或是当成咒语施放。它不在你手牌中。你不能将它弃掉，启动其循环异能，依此类推。
- * 只要该牌持续被放逐，你就可以使用它，即使阴影邪鬼离开战场或改变操控者也是一样。
- * 如果此生物将对多位牌手同时造成伤害，也许是由于转移了某些战斗伤害，则每伤害了一位牌手，此异能便会触发一次。

怀恨劫掠者

{五}{红}

生物~魔鬼

4/2

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返回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

每当怀恨劫掠者或另一个生物从你的坟墓场进战场时，该生物对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。

- * 即使某生物是从你的坟墓场在其他牌手的操控下进战场，怀恨劫掠者的最后一个异能依旧会触发。
- * 从你的坟墓场进战场之生物将依照其当前的力量（包括它进场时带有的任何+1/+1指示物）对目标生物或牌手造成伤害。如果此异能结算时，它已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。
- * 此异能的来源是怀恨劫掠者，但此伤害的来源可能是另一个生物。如果某黑色生物从你的坟墓场进战场，则此异能可以选择具反黑保护的生物为目标，虽然其伤害会被防止。它不能选择具反红保护的生物为目标。
- * 由于伤害是由该生物所造成，系命以及死触这些异能都会列入考虑，即使该生物在造成伤害之前就已经离开战场也是一样。
- * 如果你从自己的坟墓场中施放某张生物牌，则该牌在进战场前会先进入堆叠。怀恨劫掠者不会触发。

投掷

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放投掷的额外费用。

投掷对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

- * 要等到投掷已施放、且其所有费用都已支付，牌手才能回应之。没人有办法试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放投掷。
- * 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。

* 如果你于宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

锻炉魔鬼

{红}

生物～魔鬼

1/1

当锻炉魔鬼进战场时，它对目标生物造成1点伤害，且对你造成1点伤害。

* 锻炉魔鬼的异能为强制性。如果它是战场上唯一的生物，则你必须选择它为目标，并让它对本身造成1点伤害，且对你造成1点伤害。

食尸树

{七}{绿}

生物～灵俑／树妖

10/10

你坟墓场中每有一张生物牌，食尸树便减少{一}来施放。

* 食尸树的异能无法将施放它的总费用降到少于{绿}。

* 虽然牌手可以对「施放食尸树」此事作回应，但只要宣告了此咒语，则在计算并支付其费用之前，没有人能够作出回应。

挖坟人囚笼

{一}

神器

生物牌不能从坟墓场或牌库进战场。

牌手不能从坟墓场或牌库施放牌。

* 如果某张生物牌试图从坟墓场或牌库进战场，则它会留在现今的区域。

墓场侏尸

{黑}

生物～灵俑

2/1

墓场侏尸不能进行阻挡。

只要你操控灵俑，你便可以从你的坟墓场中施放墓场侏尸。

* 墓场侏尸的异能不会改变你可以施放它的时机。

* 一旦你施放了墓场侏尸、且它进入堆叠，则不论你是否操控了其他灵俑都不重要。

净空坟地

{二}{黑}

瞬间

将任意数量的目标生物牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

抓一张牌。

* 这些置于牌库顶的牌之顺序由你决定。

* 你施放净空坟地时可以没有目标。若你如此作，于它结算时你就只是抓一张牌。

* 如果你施放净空坟地时指定了至少一个目标，且这些目标全部都变成不合法目标，则此咒语会被反击，且你无法因它而抓一张牌。

阴森花开

{五}{绿}

法术

你坟墓场中每有一张生物牌，便抓一张牌。

* 于阴森花开结算时，你才计算自己坟墓场中生物牌的数量。

闹鬼沼墓

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{三}, {横置}, 牺牲闹鬼沼墓: 随机将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 于此异能结算时，才随机选择那张将移回你手上的生物牌。如果任何牌手回应此异能，则该牌手在此时还无法知道移回的会是哪张牌。

* 由于此异能并未以任何生物牌为目标，任何回应该异能而置入你坟墓场的生物牌都有可能移回你手上。

海温古巫妖

{三}{蓝}{黑}

生物~灵俑/法术师

4/4

{一}: 你本回合可以从任一坟墓场施放目标生物牌。当你本回合施放该牌时，海温古巫妖获得该牌的所有起动式异能直到回合结束。

* 海温古巫妖的起动式异能会产生一个延迟触发式异能，后者将在你施放该生物牌时触发。此触发式异能会进入堆叠并在该生物咒语之上方，并且比该生物咒语先一步结算。

* 如果你该回合并未施放该生物牌，则海温古巫妖不会获得其上的任何异能。

* 当该牌还是堆叠上的咒语时，海温古巫妖便已获得该牌的起动式异能。

海温古系符师

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

2/2

{二}{蓝}, {横置}, 从你的坟墓场放逐一张生物牌: 将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场，然后在每个由你操控的灵俑生物上放置一个+1/+1指示物。

* 虽然牌手可以回应此起动式异能，但并无法回应「支付其费用」此事。在任何牌手有机会回应此事之前，该生物牌就已经被放逐。

* 你放进战场的灵俑衍生生物也会得到一个+1/+1指示物。

诘难邪鬼

{二}{红}

生物~魔鬼

2/2

{二}{红}: 目标生物本回合若能攻击, 则必须攻击。

* 该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, 所以这情况下, 该生物也不至于必须要攻击。

地狱骑士

{二}{红}{红}

生物~魔鬼

3/3

敏捷

每当一个由你操控的生物攻击时, 地狱骑士对防御牌手造成1点伤害。

* 此伤害并非战斗伤害, 并且可以转移给由防御牌手操控的任一鹏洛客。

* 如果由你操控的生物攻击鹏洛客, 则防御牌手便是该鹏洛客的操控者。

* 在某些多人玩法中, 由你操控的生物可以攻击数位牌手和/或鹏洛客。对每个攻击生物而言, 地狱骑士都会向所对应的牌手造成伤害。

狱窖

{三}

传奇神器

{一}, {横置}: 放逐目标由你操控的生物。

{七}, {横置}: 放逐目标不由你操控的生物。

当狱窖从战场进入坟墓场时, 将所有被它放逐的牌各在其拥有者之操控下移回战场。

* 狱窖的第一个与第三个异能有连结关系。而狱窖的第二个与第三个异能也有类似的连结关系。只有被狱窖的第一个或第二个异能所放逐的牌, 才会被第三个异能移回战场。

(正面)

内陆隐者

{一}{红}

生物~人类/狼人

2/1

在每个维持开始时, 若上回合没有任一咒语施放过, 转化内陆隐者。

(背面)

内陆祸害

红

生物~狼人

3/2

若能阻挡内陆祸害，则必须阻挡之。

在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，转化内陆祸害。

* 如果内陆祸害进行攻击，只要防御牌手操控了能够阻挡内陆祸害的生物，则他在宣告阻挡者步骤时，便必须指定至少一个阻挡者来阻挡它。

空圆地精怪

{三}{白}

生物~精怪

2/2

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

飞行

当空圆地精怪进战场时，将目标进行攻击或阻挡的生物移出战斗。

* 如果将进行攻击的生物移出战斗，则并不会因此重置它。

* 如果将进行攻击的生物移出战斗，则并不会让原先被它阻挡的生物成为未受阻挡。该攻击生物如果未被其它生物阻挡，则将不会分配战斗伤害（除非它具有践踏）。

* 如果某回合中有数个战斗阶段，被移出战斗的生物依旧能在该回合稍后的战斗阶段中进行攻击或阻挡。

恒狼

{一}{红}{绿}

生物~狼

2/2

威吓（此生物只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

由你操控的其他狼生物与狼人生物得+1/+1。

由你操控且非人类的狼人不能转化。

* 既是狼也是狼人的生物只会得到一次这种加成。

* 恒狼的加成永不会对本身生效，就算它因故成为狼人生物也是一样。

* 「非人类的狼人」意指是狼人、且并非人类的生物。

困惑渐增

{X}{蓝}

法术

目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场。如果困惑渐增是从坟墓场施放，则改为该牌手将其牌库顶该数量两倍的牌置入其坟墓场。

返照{X}{蓝}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 不论困惑渐增是从哪个区域施放，它都是将牌从目标牌手的牌库顶置入该牌手的坟墓场。

报复渐增

{红}{红}

瞬间

复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。如果报复渐增是从坟墓场施放，则改为将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

返照{三}{红}{红}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）然后将它放逐。）

* 报复渐增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。

* 当报复渐增结算时，它会产生某咒语的一个或两个复制品。这些复制品都由你操控。这些复制品是在堆叠中产生，所以它们并不是被「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异能后，这些复制品如常结算。

* 这些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）。如果有两个复制品，则对每个复制品而言，你都可以将其目标改变成不同的合法目标。

* 如果报复渐增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。你无法选择不同模式。

* 如果报复渐增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咒语的任何额外费用。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，并利用报复渐增来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

林间迷途

{三}{绿}{绿}

结界

每当一个生物攻击你或由你操控的某个鹏洛客时，展示你的牌库顶牌。如果该牌是树林牌，将该生物移出战斗。然后将所展示的牌置于你的牌库底。

* 如果将进行攻击的生物移出战斗，则并不会因此重置它。

* 每有一个攻击你或由你操控的某个鹏洛客的生物，就会触发一次林间迷途，因此在展示牌之前，务必要清楚表明哪一个触发是对应哪一个攻击生物。

马可夫大剑师

{一}{红}{红}

生物～吸血鬼／战士

1/1

连击

每当马可夫大剑师对一位牌手造成战斗伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。

* 这些+1/+1指示物放上马可夫大剑师的时候，已经来不及增加它在该次战斗步骤中所造成的战斗伤害。不过，在造成先攻战斗伤害时放上马可夫大剑师的+1/+1指示物，则会增加它在普通战斗步骤中所造成的伤害数量。

* 如果此生物将对多位牌手同时造成伤害，也许是由于转移了某些战斗伤害，则每伤害了一位牌手，此异能便会触发一次。

马可夫军头

{五}{红}

生物~吸血鬼/战士

4/4

敏捷

当马可夫军头进战场时，至多两个目标生物本回合不能进行阻挡。

* 你可以为马可夫军头的进战场触发式异能选择零个，一个，或是两个目标生物。

* 这些生物在该回合中无法阻挡任何生物，而不止是无法阻挡马可夫军头而已。

孽物米凯耶

{三}{黑}{黑}{黑}

传奇生物~灵俑/僧侣

5/5

威吓

每当一个人类对你造成伤害时，将其消灭。

由你操控的其他非人类生物得+1/+1并具有不息异能。（当具有不息异能的生物死去时，若其上没有+1/+1指示物，则将它在其拥有者的操控下返回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

* 人类对你造成的非战斗伤害，以及由你操控的人类对你造成的伤害，都会触发米凯耶的触发式异能。

* 米凯耶并非以指示物的形式赋予其他非人类生物+1/+1加成，并且也不会因此阻止不息异能。

* 孽物米凯耶与依尼翠系列的月主教米凯耶可以同时共存于战场上。「传奇规则」只会检查名称完全相同的传奇永久物。

蒙卓祭师

{三}{红}

生物~人类/狼人/祭师

3/2

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化蒙卓祭师。

托瓦拉法师猎手

红

生物~狼人

5/5

每当某对手施放一个咒语时，托瓦拉法师猎手对该牌手造成2点伤害。

在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，转化托瓦拉法师猎手。

* 托瓦拉法师猎手的第一个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。如果这会让施放该咒语的牌手输掉这盘游戏，则该咒语将不会结算。

回收秘术

{三}{蓝}

法术

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

返照{二}{红}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 回收秘术不能把本身当作目标。当你选择其目标时，它已经在堆叠中。

掠食流浆

{绿}{绿}{绿}

生物~流浆

1/1

掠食流浆不会毁坏。

每当掠食流浆攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

每当本回合中曾受到掠食流浆伤害的生物死去时，在掠食流浆上放置一个+1/+1指示物。

* 每次有生物死去时，便会检查掠食流浆在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾有过，则会触发掠食流浆的异能。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。

葬火心狼

{二}{红}

生物~狼

1/1

每当葬火心狼攻击时，每个由你操控的生物本回合只能被两个或更多生物阻挡。

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返回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

* 葬火心狼的第一个触发式异能也会影响在它结算时尚未在战场上、但在该回合稍后时段中进战场的生物。虽然通常来说这影响很小，但如果那种放进战场且进行攻击的生物，或是该回合有数个战斗阶段，则确实会造成差异。

无情尸嵌

{三}{蓝}{蓝}

生物~灵俑

4/4

从你的坟墓场放逐一张生物牌，以作为施放无情尸嵌的额外费用。

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返回战场，且其上有一个+1/+1指示物。）

* 如果无情尸嵌因其不息异能返回战场，它并非被施放。你不会因此从你的坟墓场放逐一张生物牌。

救命一攫

{蓝}

瞬间

将目标由你拥有的生物移回你手上。

返照{白}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 救命一攫可以选择由你拥有的任何生物为目标，甚至是由其他牌手操控的。

火焚原野

{四}{红}

法术

消灭目标地。火焚原野对每个人类生物各造成1点伤害。

* 如果在火焚原野的异能试图结算前，该目标地已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。人类不会因此受到任何伤害。

* 火焚原野并未以任何人类为目标。就算战场上没有任何人类，你依旧可以施放火焚原野。

降灵

{二}{白}{白}

结界

在每个维持开始时，你可以从你的坟墓场放逐目标生物牌。若你如此作，将一个衍生物放进战场，且为该牌的复制品，并额外具有精怪此类别。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 此复制品并不具有敏捷（除非它所复制的牌具有敏捷）并且通常不能攻击。

亡者秘密

{二}{蓝}

结界

每当你从你的坟墓场施放一个咒语时，抓一张牌。

* 亡者秘密的触发式异能会比你从坟墓场中施放的该咒语先一步结算。

史革达劫命僧

{一}{黑}

生物~人类/僧侣

1/1

{三}{黑}, {横置}, 牺牲一个人类: 消灭目标生物。

* 你可以牺牲由你操控的任何一个人类，包括史革达劫命僧本身。

* 由于是先选择目标、再支付费用，你可以起动史革达劫命僧的异能，并选择其本身为目标，然后牺牲史革达劫命僧来支付其费用。

依尼翠王者索霖

{二}{白}{黑}

鹏洛客~索霖

3

[+1]: 将一个1/1黑色，具系命异能的吸血鬼衍生生物放进战场。

[-2]: 你获得具有「由你操控的生物得+1/+0」的徽记。

[-6]: 消灭至多三个目标生物和/或其他鹏洛客。将以此法置入坟墓场的每张牌移回战场并由你操控。

* 此徽记可以累计。如果你有两个，则由你操控的生物将得+2/+0。

* 你可以选择衍生生物为依尼翠王者索霖的第三个异能之目标，但它不会移回战场。

* 如果具有不息的生物被依尼翠王者索霖的第三个异能消灭，则会触发其不息异能，但该生物会被索霖的异能先一步移回战场。其不息异能结算时，什么都不会发生。

* 如果依尼翠王者索霖因故成为生物，则可以选择本身为它的第三个异能之目标。当此异能结算时，如果依尼翠王者索霖仍在战场上，则它会消灭索霖，将他移回战场且由你操控。

(正面)

卷灵妖

{三}{蓝}{蓝}

生物~精怪

1/3

飞行

当卷灵妖对一位牌手造成战斗伤害时，你可以转化它。如果你如此作，将它结附在目标由该牌手操控的生物上。

(背面)

鬼魅纠缠

蓝

结界~灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

* 你选择卷灵妖的触发式异能之目标的时机，是在它触发并进入堆叠时。于此异能结算时，你才选择是否要转化它。如果在这时段之前，该生物已经是不合法目标，则此异能会被反击，且所有效应都不会生效。你无法让卷灵妖转化。

* 如果让卷灵妖离开战场来回应其触发式异能，则你将无法转化它，它也不会回到战场或结附于该目标上。

* 如果卷灵妖转化时上面有任何+1/+1指示物，则它们会留在鬼魅纠缠上。不过，它们不会影响所结附的生物之力量或防御力。

* 如果卷灵妖同时对数位牌手造成战斗伤害（可能是由于其战斗伤害被转移），则每有一位这样的牌手，其异能就会触发一次。比如说，你在第一次这类异能结算时将卷灵妖转化为鬼魅纠缠。轮到第二个异能时，你或许会选择将它转化回卷灵妖。如果你如此作，它将再度是个生物，并且将不会结附于任何东西上；你在「选择是否要转化它」与「让它不再结附」之间的时段无法作任何事。

怨毒身影

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

每当所结附的生物受到伤害时，它对其操控者造成等量的伤害。

* 怨毒身影会使得所结附的生物对其操控者造成伤害。系命以及侵染等异能都会如常生效。

溪堡队长

{一}{黑}{红}

生物~吸血鬼/士兵

2/2

先攻

由你操控的其他吸血鬼生物得+1/+1并具有先攻异能。

* 如果具有先攻的某生物已在第一个战斗伤害步骤中造成伤害，然后在处理普通战斗伤害前失去先攻，则此生物在第二个战斗伤害步骤中将无法再度造成伤害（除非它具有连击）。

突然消失

{五}{白}

法术

放逐目标牌手操控的所有非地永久物。在下一个结束步骤开始时，将所有以此法放逐的牌各在其拥有者之操控下移回战场。

* 如果突然消失的延迟触发式异能被反击，或是在触发后被移出堆叠，则被它放逐的牌将持续被放逐。此延迟触发式异能只会触发一次。

瑟班守护者莎利雅

{一}{白}

传奇生物~人类/士兵

2/1

先攻

非生物咒语增加{一}来施放。

* 此异能会影响每个不是生物的咒语，包括你自己的。

* 此异能会影响每个非生物咒语的总费用，但不会改变该咒语的法术力费用或总法术力费用。

* 当决定某咒语的总费用时，增加其费用的效应会先生效，然后才轮到减少其费用的效应。

洗清思想

{蓝}

瞬间

目标牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

抓一张牌。

* 如果在洗清思想结算前，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。

* 依照牌上指示的顺序逐一处理：如果你以自己为目标，则你将把自己牌库顶的两张牌置入自己的坟墓场，然后抓一张牌。

瑟班劫难论者

{一}{白}{白}

生物~人类/僧侣

2/2

{横置}： 将一个1/1白色人类衍生生物放进战场。

命悬一刻~只要你的生命为5或更少，由你操控的其他生物得+2/+2。

* 防御力受到瑟班劫难论者之命悬一刻异能加成的生物，在其操控者的生命为6或更多时（或是只要

瑟班劫难论者离开战场时)便失去此加成。如果在命悬一刻异能给予的加成消失之后,该生物上所标记的伤害数量大于或等于其防御力,该生物会被消灭且置入其拥有者的坟墓场。

* 如果瑟班劫难论者的起动机异能结算时,你的生命为5或更少,则该衍生生物进战场时会是3/3。

塔楼游魂

{三}{蓝}

生物~精怪

2/2

飞行

当塔楼游魂进战场时,检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置入你手上,另一张置入你的坟墓场。

* 当塔楼游魂进战场时,如果你的牌库只有一张牌,则你会检视该牌并将它置入你手上。

追猎者直觉

{一}{绿}

法术

展示你牌库顶的四张牌。将其中的一张生物牌置于你手上,其余则置入你的坟墓场。

返照{二}{蓝}(你可以从你的坟墓场使用此牌,并支付其返照费用,然后将它放逐。)

* 如果所展示的牌中有任何生物牌,则你必须将其中一张生物牌置于你手上,就算你宁愿将所展示的牌全部置入你的坟墓场也是一样。

大天使地窖

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{二}{白}{黑}, {横置}: 由你操控的生物获得死触与系命异能直到回合结束。

* 大天使地窖的最后一个异能只会影响当它结算时正由你操控的生物。它不会影响在该回合稍后时段才由你操控的生物。

* 同一个生物上的数个死触或系命异能不会累计。

幸存村民

{四}{绿}

生物~人类

4/5

警戒

命悬一刻~只要你的生命为5或更少,由你操控的其他生物具有警戒。

* 「横置生物来让它们攻击」此事会发生在支付任何让它们攻击所需之费用之前。如果支付此类费用会让你的总生命降到6以下,则你已横置的攻击者将具有警戒,但此异能在该次战斗中并无法带来好处。

墙顶护卫

{三}

神器

墙顶护卫须横置进战场。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

只要不是在你的回合中，墙顶护卫为2/3，具飞行异能的石像鬼神器生物。

* 在不是你的回合中，墙顶护卫依旧具有横置以产生法术力的异能。

(正面)

狼吻囚人

{绿}

生物~人类/狼人

1/1

{一}{绿}: 狼吻囚人得+2/+2直到回合结束。此异能每回合中只能起动一次。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化狼吻囚人。

(背面)

展爪杀手

绿

生物~狼人

2/2

{三}{绿}: 展爪杀手得+4/+4直到回合结束。此异能每回合中只能起动一次。

在每个维持开始时，若某牌手上回合施放了两个或更多咒语，转化展爪杀手。

* 你可以起动狼吻囚人的异能，让它转化成展爪杀手，然后在同一回合中起动展爪杀手的异能；反之亦然。

* 如果你起动其中一面的异能，然后某效应使得此牌在该回合转化两次，则你于该回合中将无法再度起动那一面的异能。

狼猎手箭筒

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物具有「{横置}: 此生物对目标生物或牌手造成1点伤害」以及「{横置}: 此生物对目标狼人生物造成3点伤害」。

佩带{五}

* 只有佩带此武具的生物之操控者可以起动狼猎手箭筒所赋予的异能。

* 对这两个起动式异能而言，佩带此武具的生物是其异能的来源，也是其伤害的来源。举例来说，如果佩带此武具的生物不是神器，则你起动这两个异能时，可以选择具有反神器保护之生物为目标。

* 如果你想要的话，也可以起动第一个异能并以狼人生物为目标。

狂念破坏

{三}{红}

法术

目标生物对本身造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

* 生物上诸如死触或系命的异能，可能会影响造成伤害后的结果。

灵俑末日战

{三}{黑}{黑}{黑}

法术

将所有灵俑生物牌从你的坟墓场横置移回战场，然后消灭所有人类。

* 所有人类都会被消灭，而不只是由你操控的人类。

* 如果你坟墓场中的某张生物牌既是灵俑也是人类，则它将会被横置移回战场，然后被消灭。

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。