

十会盟_常见问题集

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

此文件最近更新日期：2005年12月22日

十会盟售前现开赛日期：2006年1月21-22日

十会盟正式发售日期：2006年2月3日

自2006年2月20日起，十会盟系列可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数：165张牌（55张普通牌，55张非普通牌，55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。其中四个公会已在_拉尼卡公会城_系列登场，三个于本系列登场，而剩下三个则将在_纷争_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，欧佐夫这个白黑双色的公会，其徽记将出现在白黑双色的牌，具有缠身异能的牌，以及产生白色与黑色魔法力的地等等。公会徽记与游戏并无关联。

----- 嗜血/ Bloodthirst

靠着嗜血异能，只要对手在本回合稍早曾受过伤害，你的生物进场时就可变得更大。只有古鲁公会的生物（红色，绿色，或红绿双色）具有嗜血。

软棘兽/ Gristleback

{二}{绿}

生物~野兽

2/2

嗜血1（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。）

牺牲软棘兽：你获得等同于软棘兽力量的生命。

嗜血异能的正式规则解析如下：

502.50. 嗜血

502.50a 嗜血属于静止式异能。「嗜血N」的字样意指：「如果对手本回合曾受过伤害，此永久物进场时上面有N个+1/+1指示物。」

502.50b 「嗜血X」的字样是嗜血的特殊格式之一。「嗜血X」的字样意指：「如果所有对手本回合总共已受过X点伤害，此永久物进场时上面有X个+1/+1指示物。」

502.50c 若某对象具有多个嗜血异能，则每一个都会分别生效。

* 不论对手是如何受到伤害或谁操控伤害来源，都不会影响此结果。举例来说，若对手因他自己的痛地而受到伤害，则你在该回合稍后所使用的嗜血生物，进场时便将具有+1/+1指示物。

* 永久物进场时不是有指示物，就是没有。但不会是进场时比较小，然后才得到指示物。

缠身/ Haunt

缠身异能让你的生物与咒语能飞越坟场来继续产生效应。只有欧佐夫公会的牌（白，黑，或黑白双色）具有缠身。

赦罪索尔兽/ Absolver Thrull

{三}{白}

生物~索尔兽/僧侣

2/3

缠身（当此牌从场上置入坟墓场时，将它移出游戏并缠身在目标生物上。）

当赦罪索尔兽进场或它所缠身的生物置入坟墓场时，消灭目标结界。

月下祈福/ Benediction of Moons

{白}

巫术

每有一位玩家，你便获得1点生命。

缠身（当此咒语牌结算后、置入坟墓场时，将它移出游戏并缠身在目标生物上。）

当月下祈福所缠身的生物置入坟墓场时，每有一位玩家，你就获得1点生命。

缠身异能的正式规则解析如下：

502.51. 缠身

502.51a 缠身属于触发式异能，让其它的触发式异能可从移出游戏区域中生效。永久物上「缠身」的字样意指：「当此永久物从场上置入坟墓场时，将它移出游戏。只要该牌持续以此法被移出游戏，它便缠身在目标生物上。」瞬间或巫术咒语上「缠身」的字样意指：「当此咒语牌结算后，将它移出游戏。只要该牌持续以此法被移出游戏，它便缠身在目标生物上。」

502.51b 由于其缠身异能而将本身移出游戏的牌，将「缠身」在该异能所指定的目标生物上。当被缠身的生物置入坟墓场时，便会触发移出游戏区中每张缠身在该生物上之牌的异能。

502.51c 如果被缠身的生物离场，它便不再被缠身。

* 如果某个具有缠身的瞬间或巫术咒语被反击，其缠身异能便不会触发。

* 具有缠身的瞬间或巫术咒语在使用后所产生的效应，与被其缠身的生物进入坟墓场时产生的效应相同。具有缠身的生物在进场时所产生的效应，与被其缠身的生物进入坟墓场时产生的效应相同。

* 场上的生物都可以当成缠身的目标，不论其操控者是谁。

* 同一个生物可以被许多牌缠身。

* 当被缠身的生物离场时，缠身于其上的牌并不会从移出游戏区域回来。

* 若缠身异能没有合法目标，则具有缠身的牌会留在坟墓场，而不会被移出游戏。

* 若在某牌的缠身异能触发时，便以响应的方式将它移出坟墓场，则其缠身异能会照常结算。但由于已经无法将该牌移出游戏，便不能缠身在目标生物上。

* 至于具有缠身异能的衍生物，或是具有缠身的瞬间或巫术咒语之复制品，也会有如同上述的结果。该缠身异能会触发，并且将指定场上某个生物为目标，但在此异能结算前，该衍生物或咒语复制品便已消失。既然无法将它移出游戏，也就不能缠身在目标生物上。

* 如果某张缠身在生物上的牌因故离开移出游戏区域，例如受到某个祈愿（出自_神谴_系列）的影响，则该牌便不再缠身在目标生物上。

* 监控着「当被缠身的生物置入坟墓场时」此事件的触发式异能，其来源是移出游戏区域中那张具有缠身异能的牌。此异能的操控者则为该牌的拥有者。

* 如果A玩家操控某个具有缠身异能的生物，但此生物的拥有者却是B玩家，则当此生物置入坟墓场时，将由A玩家来操控缠身的触发式异能。该玩家选择缠身异能的目标，并且必须将该牌移出游戏。不过，当被缠身的生物置入坟墓场时，B玩家将操控这张在移出游戏区的牌之触发式异能，并且由他作出该异能的所有决定。

覆诵/ Replicate

覆诵这个异能，能让你在使用瞬间与巫术咒语时，便自行产生额外复制品。只有伊捷公会的牌（蓝，红，或蓝红双色）具有覆诵。

催眠浪潮/ Gigadrowse

{蓝}

瞬间

覆诵{蓝}（当你使用此咒语时，每支付一次覆诵费用，就可以将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。）

横置目标永久物。

覆诵异能的正式规则解析如下：

502.52. 覆诵

502.20a 覆诵这个关键词代表了两部分的异能。前一部份属于静止式异能，当该咒语在堆栈中时生效。第二部分属于触发式异能，当该咒语在堆栈中时生效。「覆诵[费用]」的字样意指：「你可以支付[费用]任意次数，以作为使用生物咒语的额外费用」以及「当你使用此咒语时，若支付过其覆诵费用，则每支付过一次覆诵费用，就可以将它复制一次。若此咒语需要目标，你可以为复制品选择新的目标。」支付覆诵费用时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付额外费用。

502.52b 若某咒语具有数个覆诵异能，则每一个均需分别支付，而支付费用后的触发也将各自独立，每个覆诵异能都不会因为支付了其它的覆诵异能而触发。

* 由覆诵异能所产生的复制品，本身也具有覆诵异能。不过，由于这些复制品并非经由使用所产生，便无法支付它们的覆诵费用，并且这些覆诵异能也不会触发。

* 每个复制品都各自独立。如果其中一个被反击（包含原版的咒语牌在内），其余的依旧会留在堆栈中。

* 如果覆诵的触发式异能被反击（举例来说，_劫运降临_的阻抑），便不会产生覆诵的复制品。而原版的咒语则不会受影响。

「增效」生物

十会盟系列的某些单色生物，若在使用时支付了特定颜色的魔法力，其效应就会变得更强大。

锡街小混混/ Tin Street Hooligan

{一}{红}

生物~鬼怪/浪客

2/1

当锡街小混混进场时，若用过{绿}来支付其费用，则消灭目标神器。

* 当此生物进场时，除非用过所指定的颜色来支付其费用，才会触发此异能。不论该色魔法力支付了多少数量，都不会影响此结果。

* 如果该生物并非以咒语的方式来使用，而是直接放置进场，则由于未曾以魔法力支付过其费用，其异能便不会触发。

* 如果仿生妖之类的牌子进场时复制了这种生物，则只要用过所指定之颜色来支付此复制品的费用，就会触发其进场异能。

地脉/ Leylines

五色各有一张名称中包含「地脉」的结界。如果你起手的手牌包含了这些地脉，你可以让它们在场来开始游戏。

生机地脉/ Leyline of Lifeforce

{二}{绿}{绿}

结界

若你起手的手牌包含了生机地脉，你可以让它在场来开始游戏。

生物咒语不能被反击。

* 你「起手的手牌」是指在决定是否再调度，并且结算完毕之后，你准备用来开始游戏的手牌。

* 当所有玩家都决定不进行任何再调度之后，由将先手开始游戏的玩家决定是否要将地脉放置进场，接着其它玩家按照回合的顺序轮流作决定。每位玩家都可以选择任意数量的地脉来放置进场。这些牌将同时展示，并在同一时间放置进场。

* 开始游戏时便在场的地脉并非以咒语的方式来使用。它们不能被反击。在每位玩家都完成是否要将地脉放置进场的选择后，本盘游戏的第一个回合便开始。

* 开始游戏时便在场的地脉之时间印记，则是由先手进行游戏的玩家来决定。

法印/ Magemarks

五色各有一张名称中包含「法印」的灵气，并且都是生物结界。每个法印都可以让所有结附了结界，且由该法印之操控者操控的生物获得加成。

剑击家法印/ Fencer's Magemark

{二}{红}

结界~灵气

生物结界

由你操控且被结附的生物得+1/+1并具有先攻异能。

* 每个法印都可以让本身所结附的生物获得其加成，只要此生物与灵气的操控者为同一位玩家即可。

。

单卡解惑

白色

月下祈福/ Benediction of Moons

{白}

巫术

每有一位玩家，你便获得1点生命。

缠身（当此咒语牌结算后、置入坟墓场时，将它移出游戏并缠身在目标生物上。）

当月下祈福所缠身的生物置入坟墓场时，每有一位玩家，你就获得1点生命。

* 「每有一位玩家」意指游戏中目前的玩家人数，通常会为二。双头巨人赛里则会有四位玩家。在多人游戏的自由互斗（Free-for-All）游戏中，已被打败的玩家，或是在你的影响距离之外的玩家都不算在这总数之中。

官腔公职/ Droning Bureaucrats

{三}{白}

生物~人类/参谋

1/4

{X}, {横置}: 每个总魔法力费用为X的生物本回合都不能进行攻击或阻挡。

* 所有总魔法力费用正好为X的生物, 都会被官腔公职的异能影响, 不论此异能结算时这些生物是否在场都一样。举例来说, 如果此异能选择X为4并且结算, 然后巨型风蛛才进场, 则风蛛该回合便无法进行攻击或阻挡。

* 若你宣告攻击者, 且在对手宣告阻挡者之前使用官腔公职的异能, 则此限制只适用于对手的生物。已经进行攻击的生物不会受其影响。

* 变成生物的地, 以及大多数的衍生物, 其总魔法力费用均为0。若某生物的魔法力费用中包括了{X}, 则将X视为0。

鬼影密径/ Ghostway

{二}{白}

瞬间

将由你操控的所有生物移出游戏。在回合结束时, 将这些生物在其拥有者的操控下移回场上。

* 当这些生物被移出游戏时, 其上所有的灵气或武具都会掉下来, 并且其上的指示物也得拿掉。当它们回到场上时, 将会以未横置的状态进场, 并且当成是全新的一张牌。

* 通常来说, 这些生物将在移出游戏的该回合结束时回到场上。但如果它们是在回合结束步骤中被移出游戏, 则本回合便来不及让它回来。它们必须等到下一个回合结束步骤才会回到场上。

* 所有被鬼影密径移出游戏的牌都会回到场上, 即使它们不再是生物也是一样。

铭身支配者/ Graven Dominator

{四}{白}{白}

生物~石像鬼

4/4

飞行

缠身 (当此牌从场上置入坟墓场时, 将它移出游戏并缠身在目标生物上。)

当铭身支配者进场或它所缠身的生物置入坟墓场时, 所有其它生物成为1/1直到回合结束。

* 如果叛魂之夜 (结界, 规则叙述为「所有生物得-1/-1」) 在场, 并且铭身支配者的异能结算, 则所有其它的生物将成为0/0并死掉。

* 如果某生物上面有+1/+1指示物, 则此异能结算后, 其力量与防御力将会是1/1, 再加上所有指示物的加成。

飞掠狮鹫/ Harrier Griffin

{五}{白}

生物~狮鹫

3/3

飞行

在你的维持开始时，横置目标生物。

* 若对手并未操控生物，则你必须将飞掠狮鹫或任何你的生物当成目标。

驯良地脉/ Leyline of the Meek

{二}{白}{白}

结界

若你起手的手牌包含了驯良地脉，你可以让它在场来开始游戏。

衍生物得+1/+1。

* 只有衍生物才会受到驯良地脉的加成。诸如仿生妖之类的牌就算复制了衍生物，它们终究并非衍生物。

抵御/ Withstand

{二}{白}

瞬间

于本回合中，防止接下来将对目标生物或玩家造成的3点伤害。

抽一张牌。

* 你是在抵御结算时抽牌，而不是在防止伤害时抽牌。

蓝色

以太原质怪/ AEtherplasm

{二}{蓝}{蓝}

生物~虚影

1/1

每当以太原质怪阻挡一个生物时，你可以将以太原质怪移回其拥有者手上。若你如此作，你可以将一张生物牌从你的手上放置进场且阻挡该生物。

* 以太原质怪将会在分配战斗伤害前回到你的手上。

* 若你想要的话，可以将以太原质怪移回手上，并且不将任何东西放置进场。进行攻击的生物依旧会被视为已被阻挡，所以除非它具有践踏之类的异能，便将无法对你造成战斗伤害。

* 你因此放置进场的生物，也可以是你才从场上拿回来的那个以太原质怪。如此一来，它便能躲过致命妖瞳之类的异能。

* 从你手上放置进场的生物会阻挡那个进行攻击的生物，就算该阻挡不能合法宣告也是一样（举例来说，如果该生物须横置进场，或无法进行阻挡，或进行攻击的生物具有该色的反色保护异能）。

* 将进行阻挡的生物放置进场时，并不会触发「当此生物进行阻挡时」与「当此生物被阻挡时」的异能。它也不会检查阻挡的限制，费用，或是需求。

溺水怨魂/ Drowned Rusalka

{蓝}

生物~精灵

1/1

{蓝}，牺牲一个生物：弃一张牌，然后抽一张牌。

* 溺水怨魂与许多类似的牌不同之处，在于其异能让你先弃牌，然后才抽牌。若你没有手牌，你便

可以多抽到一张牌。

非凡地脉/ Leyline of Singularity

{二}{蓝}{蓝}

结界

若你起手的手牌包含了非凡地脉，你可以让它在场来开始游戏。

所有非地的永久物均是传奇。

* 「传奇规则」会将所有同名的传奇永久物置入其拥有者的坟墓场。值得注意的是，非凡地脉会将所有同名的衍生物一扫而空。

* 若游戏以场上有数个非凡地脉的状态开始，则在第一个回合的维持过后，它们都会置入其拥有者的坟墓场。若此游戏开始时场上还有数个同一名称的其它地脉，则它们都会同时置入其拥有者的坟墓场。

* 即使增加超类别，也不会盖掉其它的超类别。每个非地的永久物除了其它的超类别之外，也同时具有传奇这个超类别。

加快/ Quicken

{蓝}

瞬间

本回合中，你所使用的下一个巫术咒语可以于你能够使用瞬间的时机下使用。

抽一张牌。

* 加快结算时，你并不需要选择某个巫术咒语。事实上，在本回合结束或你使用巫术咒语之前，这将设定一个只对你有效的规则，就算你决定在正常的时机下使用该巫术咒语也是一样。

* 若你在一个回合中多次使用加快，则它们会全部适用在你使用的下一个巫术。

符文扰心/ Runeboggle

{二}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{一}，否则反击该咒语。

抽一张牌。

* 即使该玩家支付{一}，你照样可以抽一张牌。

噬天霸/ Sky Swallower

{三}{蓝}{蓝}

生物~海怪

8/8

飞行

当噬天霸进场时，目标对手获得所有由你操控的其它永久物之操控权。

* 若对手因此获得某些灵气的操控权，它们并不会因此移到别的地方。

* 噬天霸离场时，这些永久物不会重新由你操控。

维多肯阴谋师/ Vedalken Plotter

{二}{蓝}

生物～维多肯／魔法师

1/1

当维多肯阴谋师进场时，交换目标由你操控的地与目标由对手操控的地之操控权。

* 在此异能结算前，若其中一个地成为不合法的目标（或是离场），便不会交换操控权。你势必要失去一个地，才有办法得到一个地。

眩晕魔影/ Vertigo Spawn

{一}{蓝}

生物～虚影

0/3

守军（此生物不能攻击。）

每当眩晕魔影阻挡一个生物时，横置该生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 如果某生物在被眩晕魔影阻挡之前便已横置，该生物于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 如果两个眩晕魔影阻挡同一个生物，便会触发两个异能，但都只会在该生物操控者的下一个重置步骤对它产生影响。到了该生物操控者的再下一个重置步骤时，该生物便可以重置。

黑色

深渊惧影/ Abyssal Nocturnus

{一}{黑}{黑}

生物～惊惧兽

2/2

每当任一对对手弃一张牌时，深渊惧影得+2/+2且获得恐惧异能直到回合结束。

* 若对手在他的清除步骤中将其手牌弃至手牌上限，将会触发此异能，并且玩家会获得优先权。在该清除步骤结束后，会开始一个新的清除步骤，并且深渊惧影的效应会结束。它不会持续到下个回合。

掘坟索尔兽/ Exhumer Thrull

{五}{黑}

生物～索尔兽

3/3

缠身（当此牌从场上置入坟墓场时，将它移出游戏并缠身在目标生物上。）

当掘坟索尔兽进场或它所缠身的生物置入坟墓场时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 若掘坟索尔兽所缠身的生物之拥有者是你，则通常来说，当此缠身异能结算时，该生物会是此异能的合法目标。

虚空地脉/ Leyline of the Void

{二}{黑}{黑}

结界

若你起手的手牌包含了虚空地脉，你可以让它在场来开始游戏。

若任一张牌将置入对手的坟墓场，则改为将它移出游戏。

* 虚空地脉会影响从任何地方置入对手坟墓场的牌，而非只是从场上置入者。

* 虚空地脉的效应会使得牌完全碰不到对手的坟墓场，所以诸如缠身之类的异能将没机会触发。

死灵术士法印/ Necromancer's Magemark

{二}{黑}

结界~灵气

生物结界

由你操控且被结附的生物得+1/+1。

若由你操控且被结附的生物将置入任一坟墓场，则改为将它移回其拥有者手上。

* 死灵术士法印只会移回生物。结附在生物上的灵气将会掉下来，并置入其拥有者的坟墓场。

* 死灵术士法印的效应会使得该生物完全碰不到坟墓场，所以诸如缠身之类的异能将没机会触发。

毒腹食人魔/ Poisonbelly Ogre

{四}{黑}

生物~食人魔/战士

3/3

每当另一个生物进场时，其操控者失去1点生命。

* 进场生物的操控者会因此失去生命。这有可能是毒腹食人魔的操控者，也可能不是。

紧握灵魂/ Seize the Soul

{二}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非白色且非黑色的生物。将一个1/1白色，具有飞行异能的精灵衍生物放置进场。

缠身

当紧握灵魂所缠身的生物置入坟墓场时，消灭目标非白色且非黑色的生物。将一个1/1白色，具有飞行异能的精灵衍生物放置进场。

* 「非白色且非黑色」的生物，意指它不能是白色，也不能是黑色。它可以是任何其它颜色或颜色组合，也可以是无色。

* 当被缠身的生物进入坟墓场时，若你无法选择非白色且非黑色的生物来当成目标，或者该目标已不合法，你便无法获得衍生物。

骨骸吸血鬼/ Skeletal Vampire

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼/骷髅妖

3/3

飞行

当骨骸吸血鬼进场时，将两个1/1黑色，具有飞行异能的蝙蝠衍生物放置进场。

{三}{黑}{黑}，牺牲一个蝙蝠：将两个1/1黑色，具有飞行异能的蝙蝠衍生物放置进场。

牺牲一个蝙蝠：重生骨骸吸血鬼。

* 支付骨骸吸血鬼的起动式异能费用时，你可以牺牲任一个蝙蝠，而不只是它所产生的蝙蝠衍生物

而已。

雾驹骑兵/ Smogsteed Rider

{二}{黑}{黑}

生物~人类/魔法师

2/2

每当雾驹骑兵进行攻击时，所有进行攻击的其它生物获得恐惧异能直到回合结束。

* 在宣告阻挡者之前，这些生物便已获得恐惧异能。

* 雾驹骑兵不会让自己获得恐惧异能，但如果有两个骑兵同时进行攻击，便会让彼此获得恐惧异能。

。

红色

高尔族血鳞兵/ Ghor-Clan Bloodscale

{三}{红}

生物~凡尔西诺/战士

2/1

先攻

{三}{绿}：高尔族血鳞兵得+2/+2直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。

* 如果某位玩家使用过了高尔族血鳞兵的异能，然后另一位玩家在同一回合中获得其操控权，则第二位玩家在该回合中不可使用此异能。

雷电地脉/ Leyline of Lightning

{二}{红}{红}

结界

若你起手的手牌包含了雷电地脉，你可以让它在场来开始游戏。

每当你使用咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，雷电地脉对目标玩家造成1点伤害。

* 你支付{一}时，只能为每个咒语支付一次。

* 若你场上有雷电地脉，并且使用具有嗜血异能的生物，则可以使用地脉的异能来向对手造成伤害。若你如此作，则由于此伤害会在生物咒语结算前造成，该生物进场时便将带着因嗜血异能而获得的指示物。

生体炼狱/ Living Inferno

{六}{红}{红}

生物~元素

8/5

{横置}：生体炼狱造成等同于其力量的伤害，你可任意分配至任意数量的目标生物上。这些生物对生体炼狱造成伤害，其数量各等同于这些生物的力量。

* 你在使用生体炼狱的异能时，便须将伤害个别分配给这些目标生物。每个目标必须至少分配1点伤害。

* 你在使用生体炼狱的异能时，由于分配了伤害，它将造成的伤害数量便会锁定。在使用生体炼狱的异能后，并且在结算前，其力量有所变动（举例来说，由于变巨术的影响），则生体炼狱将造成

的伤害数量不会改变。至于其它生物将对生体炼狱造成的伤害，则与上述的状况*不同*；此伤害是在异能结算时才决定数量。

食人魔学者/ Ogre Savant

{四}{红}

生物~食人魔/魔法师

3/2

当食人魔学者进场时，若用过{蓝}来支付其费用，则将目标生物移回其拥有者手上。

* 如果用过{蓝}来支付食人魔学者的费用，并且场上没有其它生物，则食人魔学者必须将自己移回手上。

众塔围城/ Siege of Towers

{一}{红}

巫术

覆诵{一}{红}（当你使用此咒语时，每支付一次覆诵费用，就可以将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。）

目标山脉成为3/1生物。它仍然是地。

* 该山脉在本盘游戏中一直会是生物。它并没有生物类别。

始卡克火鸟/ Skarrgan Firebird

{四}{红}{红}

生物~凤凰

3/3

嗜血3（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有三个+1/+1指示物。）

飞行

{红}{红}{红}：将始卡克火鸟从你的坟墓场移回你手上。你只可以于对手受到伤害的回合中使用此异能。

* 如果任何来源向对手造成伤害，你就可以使用始卡克火鸟的最后一个异能，即使你并不操控该来源也是一样。

绿色

冲击亚龙/ Battering Wurm

{六}{绿}

生物~亚龙

4/3

嗜血1（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。）

力量小于冲击亚龙的生物不能阻挡它。

* 在宣告每个阻挡者时，冲击亚龙都会拿该生物的力量来与自己比较。

迫降/ Crash Landing

{二}{绿}

瞬间

目标具飞行异能的生物失去飞行异能直到回合结束。迫降对该生物造成伤害，其数量等同于由你操控的树林数量。

* 如果某生物不具飞行异能，你便不能只是为了对它造成伤害而将其当成迫降的目标。

历世树灵/ Dryad Sophisticate

{一}{绿}

生物~树灵

2/1

非基本地行者

* 「非基本地行者」意指「只要防御玩家操控非基本地，此生物便不能被阻挡。」没有「基本」此超类别的地都是非基本地，不论其是否具有基本地类别（例如海岛之类的）都一样。

土地翻腾/ Earth Surge

{三}{绿}

结界

对每个地而言，只要它是生物，便得+2/+2。

* 同时具有「地」与「生物」两类别的永久物，便会受到土地翻腾之加成。它并不会将地变成生物。

聚华师/ Gatherer of Graces

{一}{绿}

生物~人类/德鲁伊

1/2

聚华师上每结附一个灵气，便得+1/+1。

牺牲一个灵气：重生聚华师。

* 你牺牲给聚华师的灵气并不一定要结附在它上面。

* 如果聚华师已经受到伤害，而此伤害的数值比其防御力正好小1点，此时若牺牲一个结附在聚华师上的灵气，则在使它重生的异能结算前，聚华师便已经置入其拥有者的坟墓场。

古鲁诺多洛兽/ Gruul Nodorog

{四}{绿}{绿}

生物~野兽

4/4

{红}：古鲁诺多洛兽本回合只能被两个或更多的生物所阻挡。

* 在同一个回合中，若将古鲁诺多洛兽的异能起第二次，并不会产生特别的结果。

* 若在宣告阻挡者之后才起古鲁诺多洛兽的异能，则并不会影响到已经阻挡它的生物。

树身石皮战士/ Petrified Wood-Kin

{六}{绿}

生物~元素/战士

3/3

树身石皮战士不能被反击。

嗜血X（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有X个+1/+1指示物，X为对手本回合受过的伤害数量。）

反瞬间保护

* 「反瞬间保护」意指瞬间咒语不能选择它为目标，来源为瞬间的伤害均会被防止，并且不能成为瞬间异能的目标（例如缠身）。

* 树身石皮战士在场时，反瞬间保护才会生效。当它在堆栈中或是场上之外的区域时，依旧能成为瞬间咒语或异能的目标。

攫掠凝神/ Predatory Focus

{三}{绿}{绿}

巫术

本回合中，你可以使由你操控的生物视同未受阻挡地对防御玩家造成战斗伤害。

* 当攫掠凝神结算时，你选择是否要利用其效应。若你决定要利用它，则在本回合中，你所有的生物不论是否被阻挡，都会对防御玩家造成战斗伤害。你不能让其中的一部分生物对其阻挡者造成战斗伤害。若你选择不利用其效应，则什么都不会发生。

西哈纳檐行者/ Silhana Ledgewalker

{一}{绿}

生物~妖精/浪客

1/1

西哈纳檐行者只能被具飞行异能的生物阻挡。

西哈纳檐行者不能成为由你对手所操控之咒语或异能的目标。

* 那些「能视同具有飞行异能地进行阻挡」的生物，都可以阻挡西哈纳檐行者。

始卡克潜坑兵/ Skarrgan Pit-Skulk

{绿}

生物~人类/战士

1/1

嗜血1（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。）

力量小于始卡克潜坑兵的生物不能阻挡它。

* 在宣告每个阻挡者时，始卡克潜坑兵都会拿该生物的力量来与自己比较。

亚龙召卷/ Wurmweaver Coil

{四}{绿}{绿}

结界~灵气

生物结界（仅限绿色）

受此结界的生物得+6/+6。

{绿}{绿}{绿}，牺牲亚龙召卷：将一个6/6绿色亚龙衍生物放置进场。

* 亚龙召卷只能结附在绿色的生物上。它进场时不能结附在非绿色的生物上，不能移到非绿色的生

物上，并且如果所结附的生物不再是绿色，此灵气便会置入其拥有者的坟墓场。

多色

咕噜力莫/ Borborygmos

{三}{红}{红}{绿}{绿}

传奇生物~独眼巨人

6/7

践踏

每当咕噜力莫对玩家造成战斗伤害时，在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 如果你的生物在战斗中受到了致命伤害，咕噜力莫的异能并无法让它们活下来。在这些生物有机会得到指示物之前，便已经先一步送进坟墓场了。

火树族血鳞兵/ Burning-Tree Bloodscale

{二}{红}{绿}

生物~凡尔西诺/狂战士

2/2

嗜血1（如果对手本回合曾受过伤害，此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。）

{二}{红}：目标生物本回合中不能阻挡火树族血鳞兵。

{二}{绿}：目标生物本回合中若能阻挡火树族血鳞兵，则必须阻挡之。

* 若这两个异能都用在同一个生物上，则该生物无法阻挡火树族血鳞兵。

火树族祭师/ Burning-Tree Shaman

{一}{红}{绿}

生物~半人马/祭师

3/4

每当任一玩家使用非魔法力异能的起动式异能时，火树族祭师对该玩家造成1点伤害。

* 所谓魔法力异能，是指将魔法力加入你魔法力池的异能，而不是需要支付魔法力才能使用的异能。

咒法师的禁咒/ Conjurer's Ban

{白}{黑}

巫术

说出一个牌名。直到你的下一个回合，该牌都不能使用。

抽一张牌。

* 当咒法师的禁咒在堆栈中时，玩家依旧可以使用咒语。等到所有玩家都让过优先权，并且咒法师的禁咒结算时，你才需要说出一个牌名。一旦你说出牌名之后，该牌就不能以响应的方式来使用。

* 你可以说出一张地的名称，玩家便无法使用（从手上打出）该地。

* 咒法师的禁咒只会影响牌。咒语的复制品（举例来说，_拉尼卡公会城_系列的暴风眼所制造的咒语复制品）并不是牌，所以依旧可以使用。

* 若你有办法当其它咒语在堆栈中时使用咒法师的禁咒，则这些咒语并不会因此被反击。

启迪巨灵/ Djinn Illuminatus

{五}{蓝/红}{蓝/红}

生物~巨灵

3/5

({蓝/红}可用{蓝}或{红}来支付。)

飞行

你所使用的每个瞬间与巫术咒语都具有覆诵异能。其覆诵费用等同于该咒语的魔法力费用。(当你使用该咒语时,每支付一次覆诵费用,就可以将它复制一次。你可以为每个复制品选择新的目标。)

* 如果此生物在场,并且你使用的咒语原本便具有覆诵异能,则该咒语将具有两个覆诵异能:其中一个的覆诵费用是其上所印制者,另一个的则等同于其魔法力费用。(在本系列中,这两个费用都相同。你若想覆诵此咒语,可以使用其中任一个异能,或是两个异能都使用。

* 若你使用的瞬间或巫术咒语的魔法力费用中包括{X},则该咒语覆诵费用中X的数量,将与你选择其魔法力费用中{X}时的数量相同。

电解/ Electrolyze

{一}{蓝}{红}

瞬间

电解对任意数量的目标生物和/或玩家造成共2点伤害,你可以任意分配。

抽一张牌。

* 「任意数量的目标」事实上不是1就是2。此数字不能是0,因为你不能将2点伤害分配给0个目标。此数字不能是3,因为你只有2点伤害可以分配。

* 若只选择一个目标,则电解便是个「仅指定单一目标」的咒语,并且会被映墨巨神灵与易辙之类的效应所影响。

欧佐瓦鬼影议会/ Ghost Council of Orzhova

{白}{白}{黑}{黑}

传奇生物~精灵/领主

4/4

当欧佐瓦鬼影议会进场时,目标对手失去1点生命且你获得1点生命。

{一},牺牲一个生物:将欧佐瓦鬼影议会移出游戏。在回合结束时,将它在其拥有者的操控下移回场上。

* 若将欧佐瓦鬼影议会牺牲给自己的异能,则它最终会在坟墓场里,而不是在移出游戏区。

* 当欧佐瓦鬼影议会被移出游戏时,其上所有的灵气或武具都会掉下来,并且其上的指示物也得拿掉。当它回到场上时,将会以未横置的状态进场,并且当成是全新的一张牌。

* 通常来说,欧佐瓦鬼影议会将在移出游戏的该回合结束时回到场上。但如果它是在回合结束步骤中被移出游戏,则本回合便来不及让它回来。它必须等到下一个回合结束步骤才会回到场上。

鬼怪曲咒师/ Goblin Flectomancer

{蓝}{红}{红}

生物~鬼怪/魔法师

2/2

牺牲鬼怪曲咒师：你可以改变目标瞬间或巫术咒语的所有目标。

* 此异能可以指定任一瞬间或巫术咒语，就算它没有目标也是一样。

* 若该咒语具有数个目标，则你能够改变它的所有目标，否则一个都不能改变。每个目标都应分别处理，彼此不能重复，且均需合法。举例来说，力量种子的目标分别是阿托格（第一个目标），同一个阿托格（第二个目标），以及斯特精灵（第三个目标）；而此咒语的目标可以改为同一个斯特精灵（第一个目标），热切的军校生（第二个目标），以及前锋秘耳（第三个目标）。若你无法改变其中一个目标，则你也无法改变其它的任一目标。

* 若某咒语的目标数量可以变动（例如电解），则已选定的目标数量不可更改。

映墨巨神灵/ Ink-Treader Nephilim

{红}{绿}{白}{蓝}

生物~巨神灵

3/3

每当任一玩家使用瞬间或巫术咒语时，若映墨巨神灵是该咒语唯一的目标，则该咒语每能以一个其它的生物为目标，便将该咒语复制一次。每个复制都要以这些生物为目标，且不能重复选择。

* 映墨巨神灵的异能为强制性，不论你是否希望如此作，都会尽可能地为每个能成为目标的生物制造咒语复制品。你操控该咒语的所有复制品（即使你并未非原版咒语的操控者也是一样），所以由你来决定它们进入堆栈的顺序。

* 即使这些复制品是由你操控，此异能在决定哪些其它生物能成为该咒语的目标时，依旧要考虑是谁使用了原版咒语。如果原版咒语的目标限制中提到「对手」，则这些复制品也会由原版咒语操控者的角度来考虑。举例来说，若对手使用的咒语写着：「消灭目标由对手操控的生物」，并且以你的映墨巨神灵为目标，则由于此咒语可以选择你的任一个生物为目标，其异能将分别为你其它的生物各制造出一个复制品。不过，由于你是这些复制品的操控者，它们将因没有合法目标而被反击。

* 若某咒语具有数个目标，且这些目标都选定为映墨巨神灵，便会触发映墨巨神灵的异能。举例来说，选择力量种子的三个目标时若全都指定为映墨巨神灵，便会触发其异能。

召现炎灵/ Invoke the Firemind

{X}{蓝}{蓝}{红}

巫术

选择一项~抽X张牌；或召现炎灵对目标生物或玩家造成X点伤害。

* 于你使用召现炎灵时，首先必须选择其模式（抽牌或是造成伤害），然后选择X的数量。接着若你先前选择了第二个模式，便需选择其目标。

杀戮天性/ Killer Instinct

{四}{红}{绿}

结界

在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则将它放置进场。该生物获得敏捷异能直到回合结束。在回合结束时将之牺牲。

* 若你的牌库顶牌并非生物牌，便会留在牌库顶上。（你在回合结束时也不需要将它牺牲。）

欧佐夫主教/ Orzhov Pontiff

{一}{白}{黑}

生物~人类/僧侣

1/1

缠身（当此牌从场上置入坟墓场时，将它移出游戏并缠身在目标生物上。）

当欧佐夫主教进场或它所缠身的生物置入坟墓场时，选择一项~由你操控的生物得+1/+1直到回合结束；或不由你操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 当此生物进场时选择的模式，跟它所缠身的生物置入坟墓场时所选择者可以不同。

石水融怪/ Petrahydrox

{三}{蓝/红}

生物~怪奇

3/3

（{蓝/红}可用{蓝}或{红}来支付。）

当石水融怪成为咒语或异能的目标时，将石水融怪移回其拥有者手上。

* 在选择石水融怪为目标咒语或异能结算前，它就已经移回其拥有者手上。

无眠颈手枷/ Pillory of the Sleepless

{一}{白}{黑}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物不能进行攻击或阻挡。

受此结界的生物具有「在你的维持开始时，你失去1点生命。」

* 受此结界之生物的操控者会因此失去生命。

无瑕灵魂/ Souls of the Faultless

{白}{黑}{黑}

生物~精灵

0/4

守军（此生物不能攻击。）

每当无瑕灵魂受到战斗伤害时，你获得等量的生命且攻击玩家失去等量的生命。

* 如果无瑕灵魂因某些原因而能进行攻击，并且受到了战斗伤害，则当其异能结算时，你将会同时获得并失去该数量的生命。

* 如果无瑕灵魂在双头赛中受到战斗伤害，你可以选择让攻击队伍的其中一位玩家失去该数量的生命。该玩家并不需要是对无瑕灵魂造成伤害之生物的操控者。

欧佐夫传人泰莎/ Teysa, Orzhov Scion

{一}{白}{黑}

传奇生物~人类/参谋

2/3

牺牲三个白色生物：将目标生物移出游戏。

每当由你操控的另一个黑色生物从场上置入坟墓场时，将一个1/1白色，具有飞行异能的精灵衍生物放置进场。

* 支付泰莎的第一个异能时，你可以牺牲泰莎本身，但这与牺牲其它白黑双色生物不同之处，在于如此一来就不会触发第二个异能。支付泰莎的第一个异能时，用来牺牲的任何其它白黑双色生物都会触发第二个异能。

提柏与露米亚/ Tibor and Lumia

{二}{蓝}{红}

传奇生物~人类/魔法师

3/3

每当你使用蓝色咒语时，目标生物获得飞行异能直到回合结束。

每当你使用红色咒语时，提柏与露米亚对每个不具飞行异能的生物造成1点伤害。

* 你使用的蓝红双色咒语将会触发这两个异能。你可以自行安排它们进入堆栈的顺序。

仇恨种子巫勒许/ Ulasht, the Hate Seed

{二}{红}{绿}

传奇生物~多头龙

0/0

仇恨种子巫勒许进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为由你操控的其它红色生物数量，再加上由你操控的其它绿色生物数量。

{一}，从巫勒许上移去一个+1/+1指示物：选择一项~巫勒许对目标生物造成1点伤害；或将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

* 红绿双色的生物能为此提供两个+1/+1指示物。

唤往巨神灵/ Yore-Tiller Nephilim

{白}{蓝}{黑}{红}

生物~巨神灵

2/2

每当唤往巨神灵进行攻击时，将目标生物牌从你的坟墓场横置进场，且正进行攻击。

* 从你坟墓场放置进场的生物会是进行攻击的状态，就算该攻击不能合法宣告也是一样（举例来说，如果该生物具有守军异能，或某效应使得只有一个生物能进行攻击）。

* 将进行攻击的生物放置进场时，并不会触发「当此生物进行攻击时」的异能。它也不会检查攻击的限制，费用，或是需求。

* 在多人游戏中，若你在一次战斗中只能攻击一位玩家，则新放进场的生物将会与唤往巨神灵攻击同一位玩家。在多人游戏中，若你在一次战斗中可以攻击好几位玩家，则你选择新放进场的生物将攻击哪一位玩家。但必须是你可以攻击的玩家才行。

神器与地

古鲁战犁/ Gruul War Plow

{四}

神器

由你操控的生物具有践踏异能。

{一}{红}{绿}：古鲁战犁成为4/4攻城巨车神器生物直到回合结束。

* 当古鲁战犁是个生物时，它会让自己具有践踏异能。

* 当古鲁战犁是个生物时，它会具有攻城巨车这个生物类别。但它并不会具有攻城巨车这张牌上面的异能。

米捷摹态械/ Mizziium Transreliquat

{三}

神器

{三}：米捷摹态械成为目标神器的复制直到回合结束。

{一}{蓝}{红}：米捷摹态械成为目标神器的复制，且获得此异能。

* 若你使用第一个异能，则直到此效应消除为止，米捷摹态械将失去自己原有的两个复制异能。

（除非它复制自己，或是复制另一个米捷摹态械）。当此效应消除时，米捷摹态械将失去以此法获得的异能，并成为原有的样子。

* 第二个异能则不会消退。在你使用后，米捷摹态械会永久成为目标神器的复制品，并且获得{一}{蓝}{红}的异能。它不再具有{三}的异能（除非它复制自己，或是复制另一个米捷摹态械）。

* 神器之「可复制特征值」是其上印制的字样，并可能被其它复制效应修正过，再加上任何由于「进场时为」而设定的特征值。指示物与其它效应则不会包含在复制结果内。举例来说，若你复制了已经变成生物的古鲁战犁，所得到的将只是个神器而已。

* 所有复制效应的结果都会包含在复制结果内。如果复制了米捷摹态械，则复制结果将会是个原版米捷摹态械，并且已经受到所有现存之复制效应所影响。举例来说，复制神器目前复制了摹态械，且此摹态械先前已使用第一个异能来复制伊捷印记；则复制结果会是个伊捷印记。此效应不会因回合结束而消除，并且在这盘游戏之中，这张复制神器一直都会是伊捷印记。

* 如果你在同一个回合中，以逐一响应的方式多次利用米捷摹态械的异能，那么在每个异能结算之后，都会将该永久物先前的复制结果覆盖掉。摹态械的最终复制结果，将会是最后结算的异能所选择的目标神器。当该回合结束时，所有的第一个异能都会同时消除。如果其中一个是最后结算的异能，则摹态械会成为这些异能结算之前原本的样子。通常来说，这会是原本的米捷摹态械，或者是它最后结算的第二个异能所复制的东西。

炎灵巢穴尼米斯/ Nivix, Aerie of the Firemind

地

{横置}：加{一}到你的魔法力池中。

{二}{蓝}{红}，{横置}：将你的牌库顶牌移出游戏。直到你的下个回合，如果该牌为瞬间或巫术，你可以使用该牌。

* 「直到你的下个回合」意指：该效应在你下个回合开始时便消除，并且甚至还在你重置之前。这基本上就等于是「直到你前面那位玩家的回合一结束。」

* 使用移出之牌时，必须遵照所有使用咒语时的正常规则与限制。使用该牌意指你必须支付其魔法力费用，并且该牌结算或被反击后将会置入坟墓场。唯一不同之处，在于你是从移出游戏区域来使用它。

* 若你不使用该牌，它便会持续被移出游戏。

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。(c)2006威世智。