

依尼翠(TM)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9月9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

_依尼翠_系列包括264张牌（107张普通牌，67张非普通牌，59张稀有牌，16张秘稀牌，以及15张基本牌）。

售前现开赛日期：2011年9月24-25日

上市纪念赛：2011年9月30日-10月3日

自正式发售当日（2011年9月30日，周五）起，_依尼翠_系列便可利用在有认证之构组赛制中。在该时刻，标准赛制中将可利用下列牌张系列：_秘罗地创痕_，_围攻秘罗地_，_新非瑞克西亚_，_万智牌2012_，以及_依尼翠_。

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。

新牌面设计：双面牌

新关键字动作：转化

在依尼翠此世界，许多生物都藏着另一个黑暗面貌。_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_牌。它们拥有两个牌面：正面与背面。而新的关键字动作：转化，则让你在某种条件下，能将这种牌翻出另外一面。

这种牌正面的左上方有一个太阳符号。背面的左上方则有一个月亮符号。除了用来区别两个牌面之外，这类符号与游戏并无关联。

（正面）

幽禁少女

{一}{白}

生物~人类

1/1

在你的维持开始时，你可以转化幽禁少女。

（背面）

渎圣邪鬼

黑

生物~惊惧兽

3/3

在你的结束步骤开始时，你失去1点生命。

双面牌的正式规则解析如下：

711. 双面牌

711.1. 每张双面牌的两面都是_万智牌_的牌面，而不是一面为_万智牌_的牌面、另一面为_万智牌_的牌背。每一面都可能具有让此永久物「转化」的异能，让它能翻出另一个牌面。衍生物与具有_万智牌_牌背的牌都不能转化。（见规则701.25，「转化」）

711.1a 双面牌的正面是由左上角的太阳符号来表示。

711.1b 双面牌的背面是由左上角的月亮符号来表示。

711.1c 当某张双面牌在公开区域中，每位牌手都可以检视其两个牌面。

711.1d 如果某张双面牌的背面是生物，则该牌背面的力量与防御力会出现在正面文字栏之右下角，且以较小的灰色斜体字印刷。这属于规则提示，与游戏进行并无关联。

711.2. 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值。

711.2a 双面牌在战场以外的所有区域，以及当它在战场且正面朝上时，它只具有正面所述的特征值。

711.2b 当某个双面永久物的背面朝上时，它只具有背面所述的特征值。背面并没有法术力费用；其颜色是由其上的颜色标志来注明（请参见规则202.2e）。

711.3. 除了决定某永久物是否能够转化之外，任何咒语，异能，或规则若需要得知双面永久物的资讯，则只会看到它目前朝上之牌面所提供的资讯。

例：某个仿生妖是以野血狼群（某张双面牌的背面）之复制品的身份进战场。仿生妖会是野血狼群的复制品。由于仿生妖本身并非双面牌，它将不能转化。

例：某牌手施放细胞塑型，使得克廉亡命客（某张双面牌的正面）成为菁英先锋（2/1的人类/士兵生物）的复制品直到回合结束。然后该牌手施放月雾，其异能有一段是「转化所有人类」。由于此菁英先锋复制品是个双面牌，它将会转化。此永久物最后的状况是它的背面朝上，但它在该回合中依旧会是菁英先锋的复制品。

711.4. 如果双面牌是以咒语的方式来施放，则它放入堆叠时其正面朝上。双面牌无法牌面朝下地施放。（见规则601，「施放咒语」）

711.5. 双面牌进战场时都会是正面朝上。

711.6. 双面永久物永远是「牌面朝上」（请参见规则110.6）。双面永久物不会被翻为牌面朝下。如果某咒语或异能要让双面永久物翻为牌面朝下，则什么都不会发生。

711.7. 当双面永久物转化时，它并未变成新的物件。任何已对该永久物生效的效应，在它转化后将继续对它生效。

例：某效应让村庄铁匠（某张双面牌的正面）得+2/+2直到回合结束，然后村庄铁匠转化成钢牙狼。钢牙狼将继续得+2/+2直到回合结束。

711.8. 如果某效应要某牌手说出一个牌名，则该牌手可以说出双面牌任一个牌面上的名称，而不是两个都要。

711.9. 双面牌位于不公开区域的时候，牌手必须确保不让它能从该区域的牌中清楚辨认出。为了达成此目标，双面牌的拥有者可以利用完全不透明的牌套，或是拿列表牌来代替它。认证比赛对于利用双面牌额外订立了规则。请参见规则100.6。

711.9a 如果利用了列表牌，则它所代表的双面牌必须在游戏开始之前（参见103.1a）便放到一旁，且在整盘游戏中都必须随时能拿到。除非要用某张列表牌来代表双面牌，才能将它放入套牌中。

711.9b 每张列表牌的牌面都划分成不同区块。每个区块分别列出它能代表之每一张双面牌的名称与其法术力费用，并包括一个填入圈。利用列表牌时，只能在其中的一个填入圈上作记号，用来注明这张列表牌代表的是哪张双面牌。

711.9c 在游戏的各种层面上，列表牌都视为它所代表的那张双面牌。不论在任何区域中，它都具有该双面牌的特征。

711.9d 于某张列表牌进入公开区域时，应将该列表牌放到一旁，改为利用所代表的双面牌。

转化的正式规则解析如下：

701.25.转化

701.25a 只有以双面牌代表的永久物才能转化。（请参见规则711，「双面牌」。）如果某咒语或异能要求牌手转化某个不是双面牌的永久物，则什么都不会发生。

701.25b 转化永久物的方法，是将其翻转出另一面来。

701.25c 虽然转化某永久物与「将某永久物翻为牌面朝下或朝上」所执行的具体动作完全相同，但此两者是完全相异的游戏动作。会因某永久物翻为牌面朝下而触发的异能，并不会在该永久物转化时触发，其他依此类推。

* 双面牌的两个牌面都拥有独特的名称，类别，副类别，力量与防御力，异能，其他依此类推。当双面牌不在战场上，只考虑其正面的特征。当双面牌在战场上，则只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。

* 无法施放双面牌的背面。

* 双面牌进战场时都会是正面朝上。

* 双面牌的背面并没有法术力费用；背面朝上的双面永久物之总法术力费用为0。

* 不在战场上的双面牌之总法术力费用，为其正面的总法术力费用。

* 只有双面永久物能转化。「双面」仅用来指称这张实体牌。它既非特征，也非可复制的值。举例来说，就算衍生物是某个双面永久物的复制品，它依旧不是双面。

* 转化某永久物并不会影响其上结附的灵气或装备的武具。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。

* 某双面永久物已标记的伤害在它转化后依旧会留在其上。

主题：双面狼人

_依尼翠_系列的每个狼人生物都是双面牌。每张的正面都有同一个会让其转化的触发式异能。并且每张的背面也都有同一个会让其转化回来的触发式异能。

（正面）

受虐贱民

{三}{红}

生物~人类/战士/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，转化受虐贱民。

（背面）

莽闯狼人

红

生物~狼人

6/4

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，转化莽闯狼人。

* 这些异能会检查上个回合的全程，就算此狼人只在该回合的某一部份在战场上，甚至完全不在战场上也是一样。

* 对背面的触发式异能而言，必须要有某位牌手在上个回合施放了两个或更多咒语才行。如果几位牌手在上个回合分别只施放了一个咒语，则不会触发此异能。

* 如果某牌手在同一个回合两度施放同一张牌（也许是由于返照异能），则此牌手在该回合已施放两个不同咒语。背面的触发式异能将在下回合的维持开始时触发。

新特征：颜色标志

_依尼翠_每张双面牌背面的类别栏都有一个小点。这圆形符号就是其「颜色标志」。举例来说，具有红色颜色标志的永久物会是红色，就如同法术力费用中包括红色法术力符号的牌是红色一样。颜色标志可以代表数种颜色。

有些旧版牌的规则叙述印制了说明此牌颜色的特征设定异能，例如「树灵乔木是绿色」与「逸散条约是蓝色。」这些牌在Oracle牌张参考文献中将得到利用颜色标志的更新版规则用词。这是细微的功能改变：曲解心意这类修改内文叙述的效应不能改变颜色标志，且腥红之月在战场时，树灵乔木依旧是绿色。

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，是本项目很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些_依尼翠_补充包与_依尼翠_超值组合之中的列表牌。这些列表牌其中一面列出了_依尼翠_系列中所有的双面牌，另一面则是一般_万智牌_牌张的牌背。

* 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受虐贱民，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。

新异能提示：丧心

丧心属于异能提示。它以斜体文字印制（译注：中文版牌并未利用斜体文字），并出现在会检查该回合是否有生物死去的异能之开头。（异能提示并无规则含义。）

溃伤野猪

{三}{绿}

生物～野猪

3/3

践踏

丧心～如果本回合有生物死去，溃伤野猪进战场时上面有两个+1/+1指示物。

* 丧心异能只会检查本回合稍早是否有生物死去。该生物牌于那时刻在不在坟墓场中都没关系。

* 衍生生物也可能会死去，并在进入其拥有者的坟墓场后完全消失。

* 某些出现在瞬间与法术上的丧心异能，会包括「改为」一词。如果本回合先前时段中有生物死去，这类咒语结算时将具有加强版的效应。你只会得到加强版的效应，而不是两个效应兼得。

* 某些永久物上的起动式异能属于丧心异能。本回合先前时段中必须要有生物死去，才能起动此类异能。

* 触发式丧心异能会包括以『若』开头的子句。本回合先前时段中必须要有生物死去，才会让这类异能触发；否则什么都不会发生。换句话说，如果本回合先前时段中并没有生物死去，则你便不可能让某生物死去并藉以回应此触发式异能。

复出关键字异能：返照

返照此关键字曾在_奥德赛_与_时间漩涡_环境中登场。

扭曲梦想

{蓝}

瞬间

目标牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

返照{—}{蓝}（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。）

返照的正式规则解析如下：

702.32.返照

702.32a 返照会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个静止式异能：一个会于此牌在某牌手的坟墓场中时生效，另一个则于此牌在堆叠中时生效。「返照[费用]」的字样意指：「你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。」以及「若其返照费用已支付，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入任何地方。」以返照异能施放咒语时，需依照规则601.2b与规则601.2e至g之规范来支付替代性费用。

* 必须遵循其时机限制，包括其牌张类别所具有者。在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照方式施放法术。

* 以返照方式施放某咒语时，并不会改变该咒语的法术力费用（或总法术力费用）。你只是改为支付其返照费用。

* 让你增加或减少支付咒语费用的效应，于你以返照方式施放咒语时也会生效。

* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

新式副类别：诅咒

_依尼翠_系列包括了六个具有「结附于牌手」的灵气，且会替所结附的牌手带来负面效应。这些结界都额外具有「诅咒」此副类别。

穿心诅咒

{—}{红}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

在所结附之牌手的维持开始时，穿心诅咒对该牌手造成1点伤害。

* 诅咒咒语如同其他灵气咒语，会以它将结附的牌手为目标，并且也一样地会留在战场上。如果所结附的牌手获得针对此诅咒之颜色（或此诅咒之任何其它特征）的保护异能，则此诅咒会被置入其拥有者的坟墓场。

* 每个诅咒都能结附于任何牌手，包括施放此诅咒的牌手。

* 诅咒属于结界类别，而非生物类别（或其他的副类别）。

* 有两张_依尼翠_牌的异能与诅咒相关：仇心女巫，镇巫球。

主题：具有+1/+1指示物的吸血鬼

依尼翠某些吸血鬼靠着敌手的鲜血生存，并且对牌手造成战斗伤害后会变得更强大。

溪堡贵族

{红}

生物~吸血鬼

1/1

溪堡贵族不能被人类阻挡。

每当溪堡贵族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。

* 如果这类生物具有连击，则造成先攻伤害时放上该生物的+1/+1指示物将会增加它在普通战斗伤害步骤中所造成的伤害。

* 如果这类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。

新关键字动作：互斗

_依尼翠_系列引入了「互斗」此规则用语。

捕食

{绿}

法术

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

互斗的正式规则解析如下：

701.10.互斗

701.10a 某咒语或异能可能会要求某生物与其他生物互斗。互斗的方法，是让这两个生物互相向对方造成等同于自身力量的伤害。当这类咒语或异能结算时，如果其中一个生物已不在战场上，或不再是生物，或因故不再是合法目标（如果该咒语或异能以该生物为目标），则不会造成伤害。

701.10b 如果某生物与本身互斗，则它会对本身造成其力量值两倍的伤害。

701.10c 生物互斗所造成的伤害并非战斗伤害。

* 此伤害会同时造成。

* 双方生物所造成的伤害数量，是当要求这些生物互斗的咒语或异能结算时，它们各自的力量值。

* 五张旧版牌在Oracle牌张参考文献中将得到更新版规则用词。（某些效应类似的牌则不会更新规

则用词。这些并未更新的牌大多是可能会让超过两个生物彼此伤害，或是这些伤害并非同时、而是依序造成。)

组合：敌对色「横置进战场地」

在_依尼翠_系列中，有一组五张的地能产生两种颜色的法术力，且除非你操控特定的地，否则必须横置进战场。

内陆港湾

地

除非你操控树林或海岛，否则内陆港湾须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{蓝}到你的法术力池中。

* 这些地所检查的，是由你操控的地之中是否包含了所列举的两种地类别之一，而不是这两种名称之一。合乎它们检查标准的地不一定要是基本地。举例来说，如果你操控了晃动大地（同时具有山脉与树林两种地类别的非基本地），则内陆港湾将不需横置进战场。

* 于这些地进战场时，他们会检查已在战场上的地。它们不会看到与自己同时进战场的地（举例来说，由于太古泰坦的异能）。

中文版勘误

闹鬼荒野规则叙述中所产生的衍生物之生物类别应为「精怪」，中文版牌上误植为「精灵」。其正确内文叙述如下：

闹鬼荒野

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{白}{蓝}，{横置}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

单卡解惑

白色

洁羽天使

{四}{白}

生物~天使

4/4

飞行

在你的维持开始时，将目标精怪牌从你的坟墓场移回你手上。

* 此异能在你的维持开始触发时，该精怪牌必须已经在你的坟墓场中。如果在你的维持开始时，你的坟墓场中并没有精怪牌，则此异能会从堆叠中移除且不产生效应。

监管天使

{三}{白}{白}

生物~天使

5/3

飞行

只要你操控人类，监管天使便具有辟邪且不会毁坏。

* 如果你操控人类，且某效应同时要消灭由你操控的所有人类以及监管天使，则监管天使不会被消灭。

* 如果你操控人类，且监管天使受到致命伤害，则该伤害在该回合中都会标记于其上。如果该回合稍后的时段中，你不再操控人类，则监管天使会被消灭。

信念羁绊

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

只要所结附的生物是人类，它便得+2/+2。若否，则它不能进行攻击或阻挡。

* 一旦所结附的生物宣告为进行攻击或阻挡的生物，则就算让它不再是人类，也不会将它移出战斗。不过它将失去+2/+2的加成。

挚爱逝者

{四}{白}{白}

生物~精怪

5/5

飞行

只要挚爱逝者在你的坟墓场，由你操控的每个人类生物进战场时上面额外有一个+1/+1指示物。

* 此效应会累加。你的坟墓场中每有一个挚爱逝者，由你操控的每个人类生物进战场时上面就额外有一个+1/+1指示物。

* 在大多数情况下，若要决定由你操控的生物进战场时上面是否会得到+1/+1指示物，你只需要检查此生物在战场上会是什么样子。有些效应会影响某生物将如何在你的操控下进战场，通常可归类于以下的一种：

--已影响此永久物将如何进场的替代性效应，例如仿生妖所产生者。

--在堆叠中已改变此永久物之生物类别的持续性效应，例如人工演化所产生者。

--该永久物本身的静止式异能所产生、且只对该永久物本身生效的效应，例如适境机械兽所产生者。

。

* 不过，你将忽略来自其他来源的静止式异能产生之持续性效应。举例来说，如果你操控的异种繁殖选择了人类，则吸血鬼生物进战场时将不会因此得到+1/+1指示物。

神圣报应

{二}{白}{白}

法术

每位牌手各选择一个由他操控的生物。将其它的消灭。

返照{五}{白}{白}（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。）

* 首先由轮到该回合的牌手选择一个生物，然后其他牌手依照回合顺序分别比照办理。牌手会知道在自己之前作出选择的每位牌手各选择了哪个。

恐惧感

{一}{白}

瞬间

横置至多两个目标生物。

返照{一}{蓝}（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。）

* 如果恐惧感选择两个生物为目标，且恐惧感结算时，其中一个目标生物已经不是合法目标，则另一个生物依旧会被横置。

邪鬼猎人

{一}{白}{白}

生物~人类/僧侣

1/3

当邪鬼猎人进战场时，你可以放逐另一个目标生物。

当邪鬼猎人离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 如果邪鬼猎人在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能会触发但不会生效。然后其第一个异能将结算，把该目标生物永远放逐。

游魂护持僧

{三}{白}{白}

生物~人类/修行僧

/

警戒

游魂护持僧的力量及防御力各等同于由你操控的生物之数量。

当游魂护持僧进战场时，将两个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 设定游魂护持僧的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

* 只要游魂护持僧在战场上，其第二个异能就会将它本身算进去。

驯良明师

{二}{白}

生物~人类/士兵

2/2

每当另一个力量小于或等于2的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则抓一张牌。

* 当另一个生物进战场时，你才检查其力量。

--如果小于或等于2，此异能将会触发。一旦此异能触发后，就算将其力量增加到大于2，也不会影响此异能。

--类似状况：若于生物进战场后才将力量减少到小于或等于2，并不会触发此异能。

* 检查驯良明师的异能是否会触发时，要将该生物进战场时带有的指示物，以及阿瓦布镇长这类的持续性效应等都算进去。

* 于此触发式异能结算时，你才决定是否要支付{一}。

英勇一刻

{一}{白}

瞬间

目标生物得+2/+2并获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

同一个物件上的数个系命异能不会累计。

永封咒

{一}{白}{白}

结界

于永封咒进战场时，说出一个非地牌的名称。

不能施放该名称的牌。

* 从说出牌的名称到永封咒的异能开始生效之间，没人能有机会施放咒语或起动异能。

* 对于当永封咒进战场时已在堆叠中、且具该名称的咒语来说，永封咒的异能并不会造成影响。

* 虽然不能施放该名称的牌，但它依旧可以由于某咒语或异能而放进战场（如果它是永久物牌）。

* 如果说某张连体牌的名称，你必须说出两边的名称（举例来说，「暴起 // 炸裂」）。该连体牌的任一边（暴起或炸裂）都不能施放。

* 如果说某张双面牌的名称，则请记住要说出该牌正面的名称。（其背面是无法施放的。）

* 一旦永封咒离开战场，该名称的牌就再度可以施放。

净化墓地

{白}

瞬间

将目标牌从坟墓场放逐。

返照{白}（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。）

* 净化墓地无法用来回应并试图反击或阻止下列咒语施放：以返照方式施放的咒语，以及需要从坟墓场中将牌放逐以作为额外费用的咒语。

* 如果现在是你的回合，且你从手牌中施放具有返照的咒语，则在其他牌手获得优先权、并以净化墓地将它从你的坟墓场放逐之前，你就会先获得优先权来利用返照方式再度施放该牌。

集结农民

{二}{白}

瞬间

由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。

返照{二}{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。）

* 只有于集结农民结算时正由你操控的生物才会受影响。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

无私护教军

{白}

生物~人类/僧侣

1/1

{一}{白}，牺牲无私护教军：由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

* 就算你并未操控其他生物，也可以起动无私护教军的异能。

* 只有于无私护教军之异能结算时正由你操控的生物才会受影响。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

邪物克星

{三}{白}

生物～人类／士兵

3/2

当邪物克星进战场时，你可以消灭目标吸血鬼，狼人，或灵俑。

* 如果你操控了唯一的吸血鬼，狼人，或灵俑，则你必须选择它为邪物克星的异能之目标。于此异能结算时，你才选择是否要消灭该目标。

邪道不侵

{一}{白}

瞬间

由你操控的生物获得「非人类生物」的保护异能直到回合结束。

* 只有于邪道不侵结算时正由你操控的生物才会受影响。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

* 「非人类生物」系指任何不具人类此生物类别的生物。同时具有人类与其它生物类别的生物，则不算是非人类生物。

沉重静寂

{一}{白}

结界

不能起动神器的起动式异能。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能，例如佩带；它们的规则提示中会包含冒号。

* 神器的法术力异能也不能起动。

* 神器的触发式异能与静止式异能并不受影响。并且，不在战场上之神器牌的起动式异能（例如循环或破坟）也不受影响。

(正面)

瑟班哨兵

{三}{白}

生物～人类／士兵

2/2

警戒

每当由你操控的另一个生物死去时，你可以转化瑟班哨兵。

(背面)

瑟班民兵

白

生物～人类／士兵

5/4

践踏

* 如果由你操控的数个生物同时死去，则会让瑟班哨兵的异能触发同样次数。每次结算一个这类异能时，你都可以转化此生物，就算它此时是瑟班民兵也是一样。

粗野群众

{一}{白}

生物～人类

1/1

每当由你操控的另一个生物死去时，在粗野群众上放置一个+1/+1指示物。

* 如果粗野群众与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时攻击或阻挡），则粗野群众会在其触发式异能结算前便死去。原本将放置其上的+1/+1指示物无法用来拯救它。

村庄司钟

{二}{白}

生物～人类／斥候

1/4

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

当村庄司钟进战场时，重置所有由你操控的生物。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗。

蓝色

装甲尸嵌

{二}{蓝}

生物～灵俑／战士

1/4

当装甲尸嵌进战场时，将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。

* 当装甲尸嵌进战场时，如果你的牌库少于四张牌，则你会将这些牌全部置入你的坟墓场。

边缘归来

{四}{蓝}{蓝}

结界

从你的坟墓场放逐一张生物牌并支付其法术力费用：将一个衍生物放进战场，且为该牌的复制品。

你只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

* 虽然你支付了该牌的法术力费用，但你并非施放该牌。会减少施放生物咒语时所支付费用的异能不会生效，且不能支付施放此生物咒语的额外费用。如果该牌具有的异能允许支付其他费用，「而不是支付其法术力费用」，则可以支付该替代性费用。其他会影响施放生物咒语时所支付之费用的替代性费用，例如呼魂，则不能支付。

* 当此衍生物进战场时，该生物之任何进战场异能都会触发。该生物上面任何「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。

* 如果你以此法放逐的是双面生物牌，则你会支付其正面的法术力费用。该衍生物会是其正面的复制品，且它将不能转化。

* 如果所放逐之生物牌的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

咳笑复身

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

返照{五}{蓝}{蓝}（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。）

* 咳笑复身所复制的，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；后文将详述）。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、装备了武具，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。

* 如果你复制了双面生物，则该衍生物会复制它产生时朝上展示的那个牌面。因为此衍生物并非双面牌，它将不能转化。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是邪恶双生子），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 当此衍生物进战场时，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。

（正面）

文雅学者

{二}{蓝}

生物~人类/参谋

0/1

{横置}：抓一张牌，然后弃一张牌。如果以此法弃掉一张生物牌，则重置文雅学者，然后转化它。

（背面）

嗜杀蛮汉

红

生物~人类/突变体

5/1

在你的结束步骤开始时，若嗜杀蛮汉本回合并未攻击，则横置嗜杀蛮汉，然后转化它。

* 在重置文雅学者与转化它这两件事之间，你不会获得优先权。举例来说，你无法再度起动抓牌并弃牌的异能。

* 就算嗜杀蛮汉无法攻击，你也必须横置并转化它。

* 如果文雅学者攻击，然后它在本回合稍后的时段中（且在你的结束步骤开始之前）转化，则嗜杀蛮汉的最后一个异能便不会触发。这是由于此生物本回合已攻击过，就算当时为另一个牌面朝上也是一样。

幽闭恐怖症

{一}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当幽闭恐怖症进战场时，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。

* 幽闭恐怖症的目标与结附对象可以是未横置的生物。

* 所结附的生物依旧能以其它方式重置，例如由于村庄司钟的异能。

好奇

{蓝}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物向对手造成伤害时，你可以抓一张牌

* 「你」系指好奇的操控者，且这与所结附的生物之操控者有可能不是同一人。「对手」系指好奇的操控者之对手。

* 所结附的生物向对手造成之任何伤害都会触发好奇，而不只是由于战斗伤害。

* 所结附的生物若向对手操控的鹏洛客造成伤害，则不会触发好奇，

血书诅咒

{二}{蓝}

结界～灵气／诅咒

结附于牌手

在所结附的牌手之维持开始时，该牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

* 如果所结附之牌手的牌库只剩下一张牌，则该牌手将该牌置入其坟墓场。

(正面)

掘密师

{蓝}

生物～人类／法术师

1/1

在你的维持开始时，检视你的牌库顶牌。你可以展示该牌。如果以此法展示出一张瞬间或法术牌，转化掘密师。

(背面)

昆虫变体

蓝

生物～人类／昆虫

3/2

飞行

* 即使该牌并非瞬间或法术，你都可以展示之。不论你要不要展示该牌，它都会留在你的牌库顶。

炼金禁术

{二}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的四张牌。将其中一张置入你手上，其余置入你的坟墓场。

返照{六}{黑}（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。）

* 如果你的牌库数量少于四张，则你将它们全部检视过，将其中一张置入你手上，其余置入你的坟墓场。

恐怖妄想

{二}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{一}，否则反击该咒语。该牌手弃一张牌。

* 你必须能够选择一个咒语为目标，才能够施放恐怖妄想。你不能只为了让某牌手弃一张牌，而在没有合法目标的状况下施放它。

* 即使该牌手支付{一}，他依旧要弃一张牌。

歇斯底里视盲

{二}{蓝}

瞬间

由对手操控的生物得-4/-0直到回合结束。

* 只有于歇斯底里视盲结算时由对手操控的生物会得-4/-0。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由对手操控的生物，都不会受到影响。

* 歇斯底里视盲的效应会持续对该生物生效，就算你（或你的队友）在该回合稍后时段中操控该生物也是一样。

实验室狂人

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

2/2

如果你将抓一张牌但牌库没有牌，则改为你赢得这盘游戏。

* 如果你因故无法赢得这盘游戏（举例来说，由于对手操控白金天使），则你不会因为将抓一张牌但牌库没有牌而输掉这盘游戏，因为该次抓牌依旧是被替代掉。

灯火精怪

{二}{蓝}

生物~精怪

2/1

飞行

{蓝}：将灯火精怪移回其拥有者手上。

* 只有灯火精怪的操控者可起动此异能。

浓雾迷途

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。将目标永久物移回其拥有者手上。

* 浓雾迷途以该咒语与该永久物为目标。除非你能分别选择合法目标，才能施放它。

* 如果浓雾迷途结算前，其中一个目标已经不合法，则浓雾迷途依旧会影响剩下的合法目标。如果此时两个目标均不合法，则浓雾迷途会被反击。

(正面)

卢德维的实验对象

{一}{蓝}

生物~蜥蜴

0/3

守军

{一}{蓝}: 在卢德维的实验对象上放置一个幼雏指示物。然后如果其上有五个或更多幼雏指示物，则全部移除并转化它。

(背面)

卢德维的憎恨兽

蓝

生物~蜥蜴/惊惧兽

13/13

践踏

* 是有可能（虽然不建议如此作）以回应的方式多次启动卢德维的实验对象之异能，让某次异能结算时在卢德维的*憎恨兽*上放置第五个幼雏指示物。如果发生此状况，则它会转化回卢德维的实验对象。

记忆之旅

{一}{蓝}

瞬间

目标牌手将至多三张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

返照{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。）

* 你施放记忆之旅时不一定要选择任何牌为目标，但你必须选择一位牌手为目标。

* 如果记忆之旅结算时，该牌手已经是不合法目标，则此咒语将不会产生效应，即使那些牌依旧是合法目标也是一样。这是由于咒语无法让不合法目标（该牌手）执行任何行动（例如将其牌库洗牌）。

* 记忆之旅结算时，如果任何目标牌已经是不合法目标，则该牌将不会洗入其拥有者的牌库中。

* 如果记忆之旅并未选择任何牌为目标，或记忆之旅结算时这些目标牌全部都是不合法目标，则该目标牌手依旧要将其牌库洗牌。

* 如果你以返照方式施放记忆之旅，则当你选择目标时，它将不会在坟墓场中。它无法以本身为目标。

镜狂幻象

{三}{蓝}{蓝}

生物~精怪

5/1

飞行

{一}{蓝}: 镜狂幻象的拥有者将它洗入其牌库。如果该牌手如此作, 则他从其牌库顶开始展示牌, 直到展示出名称为镜狂幻象的牌为止。该牌手将该牌放进战场, 并将所有其他以此法展示的牌置入其坟墓场。

* 你只能于你操控镜狂幻象时起动此异能, 就算你并非其拥有者也是一样。

* 如果并未展示出名称为镜狂幻象的牌(也许由于它是复制了镜狂幻象的牌, 或它是个衍生物), 则该牌库中的所有牌都会置入其拥有者的坟墓场。

* 如果另一个生物(例如溃疽流浆)获得镜狂幻象的起动式异能, 则其拥有者开始展示牌, 直到展示出名称为镜狂幻象的牌为止。

乌鸦群

{三}{蓝}{蓝}

生物~鸟

4/4

飞行

每当另一个生物死去时, 你可以抓一张牌。若你如此作, 则弃一张牌。

* 如果你决定抓一张牌, 然后其他动作替代了该次抓牌, 则你依旧要弃一张牌。

* 在抓牌与弃牌之间, 你无法作任何事情, 包括施放你刚抓到的牌。

屋顶风暴

{五}{蓝}

结界

你可以支付{零}, 而不支付你施放的灵俑生物咒语之法术力费用。

* 你依旧必须支付强制性的额外费用, 例如为了代用虐杀兽而从你坟墓场放逐一张生物牌。

* 该咒语的法术力费用与总法术力费用并未改变。屋顶风暴只改变了你所支付的东西。

重诵符文

{二}{蓝}

法术

将目标被放逐、具返照异能、且由你拥有的牌移回你手上。

* 该牌可能是由于任何原因而被放逐, 而不一定是由于曾以返照方式施放之故。

* 任何会替你坟墓场中的瞬间或法术牌赋予返照异能的效应, 在该牌离开堆叠后便不再生效。该牌在放逐区将不再具有返照, 且不能成为重诵符文的目标(除非它原本就具有返照)。

* 牌面朝下被放逐的牌不具有任何特征或异能, 所以不能成为重诵符文之目标。

破垣尸嵌

{一}{蓝}{蓝}

生物～灵俑／惊惧兽

5/6

从你坟墓场中放逐三张生物牌，以作为施放破垣尸嵌的额外费用。

飞行

你可以从你的坟墓场中施放破垣尸嵌。

* 当你支付破垣尸嵌的费用时，它已经在堆叠中。它不能放逐本身来支付其费用。

* 不论你是从哪个区域施放破垣尸嵌，都必须从你的坟墓场中放逐三张生物牌。

迅咒法师

{一}{蓝}

生物～人类／法术师

2/1

闪现

当迅咒法师进战场时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该咒语的法术力费用。（你可以从你的坟墓场施放该牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 如果该瞬间或法术牌原本就具有返照，则你可以利用这两个返照异能中的任一个来从你的坟墓场中施放之。

拼接师的学徒

{一}{蓝}

生物～造妖

1/2

{一}{蓝}，{横置}：将一个2/2蓝色造妖衍生生物放进战场，然后牺牲一个生物。

* 在产生造妖衍生物与必须牺牲一个生物之间的时段，你无法作任何事。

* 如果当此异能结算时，你并未操控生物，则你会将此造妖衍生生物放进战场，然后立刻牺牲它。

风暴游魂

{三}{蓝}{蓝}

生物～精怪

/

飞行

风暴游魂的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

每当风暴游魂对一位牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

* 设定风暴游魂的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

黑色

屠宰场食尸鬼

{三}{黑}

生物～灵俑

3/2

先攻

每当本回合中曾受到屠宰场食尸鬼伤害的生物死去时，你获得等同于该生物防御力的生命。

* 你将获得的生命数值，会是该生物防御力在死前的最后数值。举例来说，如果屠宰场食尸鬼向某个7/7生物造成3点先攻伤害，然后你在普通战斗伤害步骤前让该生物得-5/-5，则你将获得2点生命。

祭坛夺命

{一}{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放祭坛夺命的额外费用。

抓两张牌。

* 你施放祭坛夺命时无法牺牲多于一个生物。

* 你牺牲生物的时机，是在支付祭坛夺命的其他费用来施放它的同时。在任何牌手有机会回应此事之前，该生物就已经在其拥有者的坟墓场。

仇心女巫

{四}{黑}

生物~人类/祭师

1/2

死触

当仇心女巫死去时，你可以从你的牌库中搜寻一张诅咒牌，将之放进战场并结附于目标牌手，然后将你的牌库洗牌。

* 该诅咒必须能合法结附于该牌手。举例来说，如果该牌手具有反红保护，则你就无法以此法将红色的诅咒放进战场。

(正面)

血脉维系者

{二}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/3

飞行

{横置}: 将一个2/2黑色，具飞行异能的吸血鬼衍生生物放进战场。

{黑}: 转化血脉维系者。你只可以于你操控五个或更多吸血鬼时起动此异能。

(背面)

世系之王

黑

生物~吸血鬼

5/5

飞行

由你操控的其他吸血鬼生物得+2/+2。

{横置}: 将一个2/2黑色, 具飞行异能的吸血鬼衍生生物放进战场。

* 若多次启动血脉维系者的最后一个异能, 将会让它转化成世系之王, 然后转化回来, 依此类推。

遗忘诅咒

{三}{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, 该牌手将两张牌从其坟墓场放逐。

* 如果所结附之牌手的坟墓场只剩下一张牌, 则他将该牌放逐。

棘泽边信徒

{一}{黑}

生物~人类/僧侣

1/1

{一}, 牺牲一个生物: 你获得等同于所牺牲之生物防御力的生命。

* 你所获得的生命值将等同于该生物最后存在战场上时的防御力, 而非它在坟墓场中的防御力。

无尽亡者行列

{二}{黑}{黑}

结界

在你的维持开始时, 将X个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场, X为由你操控的灵俑数量之半数, 小数点后舍去。

* 如果你操控的灵俑少于两个, 则你不会得到任何衍生物。

* 于此异能结算时, 才会计算由你操控的灵俑数量。如果你操控数个无尽亡者行列, 则第一个结算的异能让你得到的衍生物数量, 在处理接着结算的异能时将会算进去 (如果这些衍生物在那时候依旧由你操控)。

无情召唤

{一}{黑}

结界

你施放的生物咒语减少{二}来施放。

由你操控的生物得-1/-1。

* 第一个异能不会减少生物咒语的有色法术力费用。

面纱的莉莲娜

{一}{黑}{黑}

鹏洛客~莉莲娜

3

[+1]: 每位牌手各弃一张牌。

[-2]: 目标牌手牺牲一个生物。

[-6]: 将由目标牌手操控的所有永久物分成两堆。该牌手选择其中的一堆, 并牺牲该堆永久物。

- * 当第一个异能结算时，首先你选择要弃掉哪张牌，然后每位其他牌手依照回合顺序作出选择，然后同时弃掉所选的牌。在决定要弃掉哪些牌之前，没有人能看到其他牌手为此所弃的牌。
- * 于第二个异能结算时，该目标牌手才选择要牺牲哪个生物。此异能并不指定任何生物为目标。
- * 当第三个异能结算时，你把由该牌手操控的每个永久物在两堆之间选一堆放进去。举例来说，你可以将某生物放入一堆，并把结附于该生物的灵气放入另一堆。
- * 可以有一堆是空的。如果该牌手选择空的那一堆，则不会牺牲任何永久物。

泥沼张口

{四}{黑}

法术

消灭目标地。你获得4点生命。

- * 如果泥沼张口结算时，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。你不会获得那4点生命。

穆坎女妖

{三}{黑}{黑}

生物～精怪

4/4

丧心～当穆坎女妖进战场时，如果本回合有生物死去，则目标生物得-4/-4直到回合结束。

- * 此丧心异能为强制性。当此异能触发时（并且本回合有生物死去），如果这时战场上没有其他的生物，则必须选择穆坎女妖本身为此异能的目标。

深渊刽子手

{三}{黑}{黑}{黑}

生物～恶魔

6/6

飞行

丧心～在每个结束步骤开始时，如果本回合有生物死去，消灭目标非恶魔生物。

- * 此丧心异能为强制性。如果当此异能触发时，你操控了唯一的非恶魔生物，则你必须选择它为目标。

斩断血脉

{三}{黑}

法术

放逐目标生物与所有与该生物同名的其它生物。

返照{五}{黑}{黑}（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。）

- * 只有在战场的生物才会被放逐。在其他区域中，它们会是「生物牌」，而不是「生物」。
- * 双面生物只具有目前朝上之牌面的名称。举例来说，如果村庄铁匠成为斩断血脉的目标，则钢牙狼不会被放逐。
- * 如果在斩断血脉的异能试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会被放逐。

* 除非某衍生物为另一个生物的复制品，或是产生此衍生物的效应特别给予它名称，否则其名称会是产生它时所赋予的生物类别。举例来说，厄亡者大军与地窖门所产生的灵俑衍生物之名称都是「灵俑」。

史革达高阶僧侣

{一}{黑}

生物～人类／僧侣

1/2

丧心～{横置}，横置两个由你操控且未横置的生物：将一个5/5黑色，具飞行异能的恶魔衍生生物放进战场。本回合要有生物死去，才能起动此异能。

* 对这两个被你横置来起动史革达高阶僧侣之异能的其他生物而言，你并不需要在你最近的一回合开始时已持续操控它们。（但史革达高阶僧侣本身则必须符合此条件）

饥渴献礼

{二}{黑}

瞬间

目标对手牺牲一个生物。你获得等同于该生物防御力的生命。

* 你获得的生命值会等于该生物最后在战场时的防御力。

无生气大军

{二}{黑}

生物～灵俑

0/0

无生气大军进战场时上面有若干+1/+1指示物，其数量等同于由你操控的其他灵俑数量与你坟墓场中的灵俑牌数量之总和。

如果无生气大军将受到伤害，则防止该伤害，并从其上移去一个+1/+1指示物。

* 不论防止了多少伤害，都只会移去一个+1/+1指示物。

* 如果无生气大军上没有+1/+1指示物（但其他效应将其防御力增加到大于0），任何对它造成的伤害依旧会被防止，就算并未移去指示物也是一样。

* 如果无生气大军是从坟墓场进入战场，则决定它将带有多少个+1/+1指示物进战场时，会将它本身算进去。

不死炼金术士

{三}{蓝}

生物～灵俑

4/2

如果由你操控的某个灵俑将对任一牌手造成战斗伤害，则改为该牌手将其牌库顶等量的牌置入其坟墓场。

每当一张生物牌从对手的牌库置入其坟墓场时，放逐该牌并将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场

。

* 如果你操控数个不死炼金术士，则这些替代式异能的效应不会相加。由你操控的某个灵俑对任一

牌手造成的战斗伤害只会被替代一次，让该数量的牌置入该牌手的坟墓场。

* 每当一张生物牌从对手的牌库置入其坟墓场时，每个由你操控的不死炼金术士之触发式异能都会触发。第一个结算的这类异能将会放逐该生物牌，并产生一个灵俑衍生物。接着结算的异能将无法放逐该生物牌，但每个都会产生另一个灵俑衍生物。

红色

烬口猎犬

{一}{红}

生物～元素／猎犬

2/1

每当烬口猎犬阻挡生物或被生物阻挡时，烬口猎犬对该生物造成1点伤害。

* 烬口猎犬每阻挡一个生物，或每被一个生物阻挡时，其异能都会触发一次。

炎劫巨龙

{五}{红}{红}

生物～龙

6/6

飞行

每当炎劫巨龙对一位牌手造成战斗伤害时，它对每个由该牌手操控的生物各造成等量的伤害。

* 炎劫巨龙的触发式异能所造成之伤害并非战斗伤害。

渎神行径

{八}{红}

法术

战场上每有一个生物，渎神行径便减少{一}来施放。

渎神行径对每个生物各造成13点伤害。

* 在你支付渎神行径的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果战场上有三个生物，并且你能够牺牲其中一个来加{一}到你的法术力池中，则渎神行径的总费用会是{五}{红}。然后在你支付其费用之前能够起办法术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。

* 渎神行径的异能无法将施放它的总费用降到少于{红}。

* 虽然牌手可以对「施放渎神行径」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。

火热复仇

{二}{红}

结界

每当你从你的坟墓场施放一个咒语时，火热复仇对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 虽然返照是从坟墓场中施放咒语的最常见方式，但每当你从你的坟墓场中施放咒语时，不管利用任何方式都会触发火热复仇。

* 当你起办法术力池中某张牌上的异能，例如破坟或是重组骷髅妖的异能，则不会触发火热复仇。

* 火热复仇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。

断符魔鬼

{五}{红}

生物~魔鬼

4/4

在你的维持开始时，随机将一张瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

每当你施放瞬间或法术咒语时，断符魔鬼得+4/+0直到回合结束。

* 于此触发式异能结算时，才随机选择那张将移回你手上的瞬间或法术牌。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。

* 由于第一个异能并未以该瞬间或法术牌为目标，任何回应该异能而置入你坟墓场的瞬间或法术牌都有可能移回你手上。

遭觊猎物诅咒

{一}{红}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

每当一个生物对所结附的牌手造成战斗伤害时，在该生物上放置一个+1/+1指示物。

* 当任一个生物对所结附的牌手造成战斗伤害时，都会触发此异能；这包括由另一位对手所操控的生物，甚至是由所结附的牌手操控之生物（可能是由于战斗伤害被转移）。

每夜行猎诅咒

{二}{红}

结界~灵气/诅咒

结附于牌手

由所结附之牌手操控的生物每回合若能攻击，则必须攻击。

* 所结附的牌手依旧得分别为每个由他操控的生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则每个生物只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

* 如果在受影响牌手的宣告攻击者步骤中，由他所操控的某个生物处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则该生物便不能攻击。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，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

遭咬者狂热

{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且每回合若能攻击，则必须攻击。

* 所结附的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。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则所结附的生物只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

* 如果在所结附的生物之操控者的宣告攻击者步骤中，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)，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，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

----- 异教徒的惩罚

{四}{红}

结界

{三}{红}：选择目标生物或牌手，然后将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。异教徒的惩罚对该生物或牌手造成伤害，其数量等同于这些牌之间最高的总法术力费用。

* 如果在此异能结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。不会因此将牌置入你的坟墓场，也不会造成伤害。

* 如果你牌库中的牌少于或等于两张，则它们都会置入你的坟墓场。异教徒的惩罚依旧会按照这些牌之间最高的总法术力费用来造成伤害。

* 你坟墓场中双面牌的总法术力费用，会是其正面的总法术力费用。

* 如果这三张牌的总法术力费用都是0，则不会造成伤害。

* 如果以此法将一张连体牌置入你的坟墓场，则将该牌的两边分开考虑。举例来说，置入你坟墓场的三张牌分别是罪行／惩罚这张连体牌（总法术力费用分别为2与5）、一张地牌、以及一张总法术力费用为6的牌，则会造成6点伤害；因为6大于5也大于2。

----- 陷入地狱口

{四}{红}{红}

法术

消灭目标地。陷入地狱口对目标生物造成13点伤害。

* 陷入地狱口以该地与该生物为目标。除非你能分别选择合法目标，才能施放它。

* 如果陷入地狱口结算前，其中一个目标已经不合法，则陷入地狱口依旧会影响剩下的合法目标。如果此时两个目标均不合法，则陷入地狱口会被反击。

(正面)

克廉亡命客

{一}{红}{红}

生物～人类／浪客／狼人

2/2

先攻

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化克廉亡命客。

(背面)

克廉峡惧兽

红

生物～狼人

3/3

连击

每个由你操控的狼人都只能被两个或更多生物阻挡。

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，转化克廉峡惧兽。

* 如果克廉亡命客因故在宣告阻挡者之后、战斗结束前的时机中转化，每个由你操控且只被单一生物阻挡的狼人依旧是被阻挡了。

过往成焰

{三}{红}

法术

你坟墓场的每张瞬间与法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该咒语的法术力费用。

返照{四}{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。）

* 于过往成焰结算时在你坟墓场中的瞬间与法术牌才会获得返照异能。该回合稍后的时段才置入你坟墓场的瞬间与法术牌，包括正在结算的这个过往成焰，都不会获得返照。

* 如果你以此法施放的瞬间或法术之法术力费用中包括{X}，则你依旧要在施放该咒语时一并选择X的数值。

* 如果你坟墓场中的某张瞬间或法术牌原本就具有返照，则你可以利用这两个返照异能中的任一个来从你的坟墓场中施放之。

* 你可以支付该咒语任何非强制性的额外费用，例如增幅费用。你必须支付该咒语任何强制性的额外费用。

怒焰喷掷师

{五}{红}

生物~人类/祭师

4/2

每当另一个生物死去时，怒焰喷掷师对目标牌手造成2点伤害。

* 如果怒焰喷掷师与另一个生物同时死去，则会触发其异能。

背叛之血

{一}{红}{红}

法术

获得目标生物的控制权直到回合结束。将之重置。它获得践踏与敏捷异能直到回合结束。

* 背叛之血可以选择任何生物为目标，甚至是已横置的生物或是已经由你操控的生物。

* 就算获得某生物之控制权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之控制权。

吸血愤怒

{一}{红}

瞬间

直到回合结束，由你操控的吸血鬼生物得+2/+0并获得先攻异能。

* 只有于吸血愤怒结算时正由你操控的吸血鬼生物才会得到加成。该回合稍后时段中才进战场的生物，或该回合稍后时段中才由你操控的生物，或是该回合稍后时段中才成为吸血鬼的生物，都不会受到影响。

绿色

聚骨场亚龙

{一}{绿}

生物~亚龙

/

聚骨场亚龙的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌之数量。

* 设定聚骨场亚龙的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而非只在战场上。如果聚骨场亚龙在你的坟墓场，它会把自己算进去。

商队守夜

{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，并将它置入你手上，然后将你的牌库洗牌。

丧心~如果本回合有生物死去，你可以改为将所展示的牌放入战场，而非将它置入你手上。

* 就算在你施放商队守夜的回合中有生物死去，你也可以选择将那张基本地牌置入你手上

可怖复起

{三}{绿}{绿}

法术

选择一种永久物类别。将所有该类别的牌从你的坟墓场移回你手上。

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。）

* 永久物的类别包括神器，生物，结界，地，以及鹏洛客。

月桂长者

{二}{绿}

生物~人类/参谋

2/3

{三}{绿}：目标生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的生物数量。

* 于此异能结算时，才会计算由你操控的生物数量。

* 一旦此异能结算后，就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，也不会影响此加成。

蛮荒精魂

{三}{绿}{绿}{绿}

生物~圣者

6/6

由你操控的生物进战场时是蛮荒精魂的复制品。

* 由你操控的生物不会复制下列状态：蛮荒精魂是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，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。

* 由你操控的生物进战场时都是蛮荒精魂的复制品，因此这些生物原本印制的进战场触发式异能都不会触发。

* 会影响生物将如何进场的替代性效应，是依照以下顺序生效：首先是改变操控者效应（例如收集样本），接着是复制效应（例如蛮荒精魂与仿生妖的异能），然后是所有其它效应。这是个规则的

细部更新，用来让蛮荒精魂与未来的类似牌运作起来能够更加合乎直觉。

* 如果类似仿生妖的这类生物在你的操控下进战场，则会有两个复制效应等着生效：该生物本身的与蛮荒精魂的。不论这些效应生效的顺序为何，该生物进战场时都会是蛮荒精魂的复制品。

* 进战场之生物上印制的其他进战场替代性效应都不会生效，因为该生物在那时候已是蛮荒精魂的复制品（所以不会具有这些异能）。举例来说，通常会横置进战场的生物，进战场时将是个未横置的蛮荒精魂；而通常进战场时上面会带有指示物的生物，将是个没有指示物的蛮荒精魂。

* 外来的异能则依旧可能会影响某生物将如何进战场。举例来说，如果你的对手操控隐匿者洼巴司，其上的部份异能为：「由对手操控的生物须横置进战场。」则由你操控的生物进战场时，会是个已横置的蛮荒精魂。

* 如果类似隐密移型浆的这类生物已在战场上，且在复制蛮荒精魂之余还修订了其自身的复制效应，则由你操控的生物进战场时也会复制这类修订。

* 如果你操控数个蛮荒精魂，由你操控的生物进战场时会是你让其复制效应排在最后生效者的复制品。

满月升起

{一}{绿}

结界

由你操控的狼人生物得+1/+0并具有践踏异能。

牺牲满月升起：重生由你操控的所有狼人生物。

* 为了能够重生参与战斗的狼人，你必须在分配战斗伤害前便牺牲满月升起。也就是说，它们在分配战斗伤害前便会失去+1/+0与践踏的加成。

(正面)

无情贾路

{三}{绿}

鹏洛客~贾路

3

当无情贾路的忠诚指示物为两个或更少时，转化他。

[0]：无情贾路对目标生物造成3点伤害。该生物对他造成等同于该生物力量的伤害。

[0]：将一个2/2绿色狼衍生生物放进战场。

(背面)

面纱咒贾路

黑，*绿*

鹏洛客~贾路

[+1]：将一个1/1黑色，具死触异能的狼衍生生物放进战场。

[-1]：牺牲一个生物。如果你如此作，从你的牌库中搜寻一张生物牌，展示该牌，并将它置入你手上，然后将你的牌库洗牌。

[-3]：直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能并得+X/+X，X为你坟墓场中生物牌的数量。

* 无情贾路的第一个异能属于状态触发式异能。一旦贾路上的忠诚指示物为两个或更少，它就会触发，且只要此异能在堆叠中便无法再度触发。

* 当无情贾路转化成面纱咒贾路时，你不会因此在上面增加或移除忠诚指示物。在多数情况下，他

上面会有一个或两个忠诚指示物。

* 你无法先起动无情贾路的忠诚异能，然后在该回合接下来的时段中转化他，再起动面纱咒贾路的忠诚异能。

* 面纱咒贾路的第二个异能并不指定生物为目标。不过当该异能结算时，你如果操控了生物，便必须牺牲一个。

* 于面纱咒贾路的第三个异能结算时，才会计算你坟墓场中生物牌的数量。一旦此异能结算后，就算此数量在该回合稍后时段中改变，也不会影响此加成。

* 只有于面纱咒贾路第三个异能结算时在战场上、并由你操控的生物才会获得此加成。该回合稍后时段中才进战场的生物，或是该回合稍后时段中才由你操控的生物，都不会受到影响。

* 鹏洛客规则只允许对手把将向你造成的非战斗伤害转移给由你操控的鹏洛客。举例来说，你不能以自己为目标施放电震，并将该伤害转移给由你操控的无情贾路来让他转化。

水沟污迹

{四}{绿}

结界

每当一个非衍生物、且由你操控的生物死去时，在水沟污迹上放置一个黏菌指示物，然后将一个绿色流浆衍生生物放进战场，且具有「此生物之力量与防御力各等同于水沟污迹上的黏菌指示物数量。」

* 随着水沟污迹上累积黏菌指示物，这些流浆衍生生物的力量与防御力也会随之变动。

* 如果你操控数个水沟污迹，则每个流浆衍生生物会记得自己是由哪一个所产生的。该流浆的力量与防御力只会等同于那一个水沟污迹上的黏菌指示物数量。

* 如果水沟污迹离开战场，它所产生的每个流浆衍生生物之力量与防御力将变成0。对这些流浆衍生生物而言，要是没有其它效应来让其防御力大于0，就会在下次检查状态动作时置入你的坟墓场。

凯锡革破栅客

{四}{绿}

生物~人类/浪客

3/4

每当凯锡革破栅客攻击时，你的坟墓场每有一张生物牌，便将一个2/2绿色狼衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

* 于此触发式异能结算时，你才计算自己坟墓场中生物牌的数量。

* 你将这些衍生物放进战场时，得分别宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与凯锡革破栅客可以不一样。

* 虽然这些衍生物进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

许愿

{三}{绿}

法术

随机将两张牌从你的坟墓场移回你手上。

* 要等到许愿结算完毕后，它才会置入其拥有者的坟墓场，所以其效应无法用来将本身移回。

* 于许愿结算时，才会随机选择这些牌。

* 当许愿结算时，如果你的坟墓场只有一张牌，则该牌会移回你手上。

(正面)

阿瓦布镇长

{一}{绿}

生物~人类/参谋/狼人

1/1

由你操控的其他人类生物得+1/+1。

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化阿瓦布镇长。

(背面)

嚎群首领

绿

生物~狼人

3/3

由你操控的其他狼人生物与狼生物得+1/+1。

在你的结束步骤开始时，将一个2/2绿色的狼衍生生物放进战场。

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，转化嚎群首领。

* 既是狼人也是狼的生物只会因嚎群首领而得到+1/+1。

苔墓巨虫

{四}{绿}{绿}{绿}

生物~昆虫

8/8

践踏

当苔墓巨虫死去时，将它放逐，然后随机将两张生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果苔墓巨虫的异能无法放逐它（可能由于此异能结算时，它已不在坟墓场中），依旧会将那两张生物牌移回战场。

* 如果两个苔墓巨虫同时死去，则第一个结算的异能可能会将另一个苔墓巨虫移回战场。若发生此情况，则第二个苔墓巨虫的异能无法将它放逐，但它依旧会再将两张生物牌移回战场。

月雾

{一}{绿}

瞬间

转化所有人类。于本回合中，防止狼人与狼之外的生物将造成之所有战斗伤害。（只有双面牌才能转化。）

* 月雾会转化任何双面的人类，而不只是狼人。

* 于造成战斗伤害时，才会检查某生物是否为狼人或狼。如果某生物此时并非狼人或狼，其战斗伤害会被防止。

* 月雾会防止不是狼人或狼的生物将造成之战斗伤害，即使当月雾结算时该生物并不在战场上（或曾是狼人或狼）也是一样。

平行生命

{三}{绿}

结界

如果某效应将把一个或数个衍生物在你的操控下放进战场，则它改为将两倍数量的该类衍生物放进战场。

* 这些衍生物会同时进战场。它们具有同样的名称，颜色，类别与副类别，异能，力量，防御力，依此类推。

* 如果该效应会将多于一种衍生物放进战场，则它放进战场的各种衍生物数量都会是两倍。举例来说，如果你操控平行生命并施放野兽威胁，则你会将两个蛇衍生物，两个狼衍生物，以及两个象衍生物放进战场。

* 如果你操控两个平行生命，则所产生的衍生物数量会是原本的四倍。如果你操控三个，则所产生的衍生物数量会是原本的八倍，依此类推。

* 如果产生衍生物的效应要求你在稍后的时段中对这些衍生物作什么事，例如在战斗结束时将它们放逐，则你会对所有这些衍生物都如此作。

蜘蛛孳生

{四}{绿}

法术

你的坟墓场每有一张生物牌，便将一个1/2绿色，具延势异能的蜘蛛衍生物放进战场。

返照{六}{黑}（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。）

* 于蜘蛛孳生结算时，才会计算你坟墓场中生物牌的数量。

蜘蛛之攫

{二}{绿}

瞬间

重置目标生物。它得+2/+4且获得延势异能直到回合结束。（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

* 蜘蛛之攫可以选择未横置的生物为目标。它依旧会得+2/+4且获得延势异能。

碎身惧妖

{二}{绿}

生物~元素

/

践踏

碎身惧妖的力量和防御力各等同于你坟墓场中的生物牌数量。

在你的维持开始时，将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。

* 设定碎身惧妖的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。如果碎身惧妖在你的坟墓场，它会把自己算进去。

* 如果碎身惧妖的操控者之牌库只有一张，则他将该牌置入其坟墓场。

旅行准备

{一}{绿}

法术

在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。

返照{一}{白}（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。）

* 你无法为了要放置两个+1/+1指示物在同一个生物上，而两次都选择它为目标。

* 如果旅行准备选择两个生物为目标，且在旅行准备结算时，其中一个已经是不合法目标，则你依旧会在另一个生物上放置+1/+1指示物。

救赎之树

{三}{绿}

生物~植物

0/13

守军

{横置}：将你的总生命与救赎之树的防御力交换。

* 当此异能结算时，救赎之树的防御力会成为你之前的总生命值，且你会因此获得或失去若干生命值来让自己的总生命等同于救赎之树之前的防御力。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 在其防御力用来设定你之前的总生命后，任何修订其防御力的效应，指示物，灵气，或武具都会生效。举例来说，救赎之树结附了幽灵飞翔（且让它成为2/15），而你的总生命为7。在交换之后，救赎之树将成为2/9的生物（其防御力成为7，然后被幽灵飞翔修订），且你的总生命将是15。

* 如果此异能结算时，救赎之树已经不在战场上，则此交换不会发生，此异能也不会产生效应。

（正面）

沃文森秘教徒

{二}{绿}{绿}

生物~人类/祭师/狼人

3/3

在每个维持开始时，若上回合没有任一咒语施放过，转化沃文森秘教徒。

（背面）

沃文森始住人

绿

生物~狼人

5/5

{绿}：重生沃文森始住人。

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，转化沃文森始住人。

* 你能重生沃文森始住人来回应会将它转化的触发式异能。如果你如此作，此重生盾在该回合中会对沃文森秘教徒生效。

林地侦员

{三}{绿}

生物~人类/斥候

2/3

丧心~当林地侦员进战场时，如果本回合有生物死去，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，才随机选择那张生物牌。

* 有可能让林地侦员死去来回应其丧心异能。如果发生此情况，则此异能有可能将林地侦员移回其拥有者手上。

游魂圈环

{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+X/+X，X为你坟墓场中生物牌的数量。

* 随着生物牌置入或移出你的坟墓场，X的数值也会因此变动。

多色

邪恶双生子

{二}{蓝}{黑}

生物~变形兽

0/0

你可以使邪恶双生子当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外获得「{蓝}{黑}，{横置}：消灭目标与此生物同名的生物。」

* 邪恶双生子所复制的，除了该起动式异能之外，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；后文将详述）。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、装备了武具，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。

* 如果你复制了双面生物，则邪恶双生子所复制的会是邪恶双生子进战场时该牌朝上的那个牌面。因为邪恶双生子并非双面牌，它将不能转化。

* 如果所选择之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个邪恶双生子），则你的邪恶双生子进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则邪恶双生子会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。邪恶双生子并非衍生物。

* 当邪恶双生子进战场时，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。

* 如果邪恶双生子因故与另一个生物同时进战场，则邪恶双生子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，邪恶双生子进战场时会是个0/0生物，并且很有可能立刻置入坟墓场。

圣沙弗的游魂

{一}{白}{蓝}

传奇生物～精怪／僧侣

2/2

辟邪（此生物不能成为由你对手所操控之咒语或异能的目标。）

每当圣沙弗的游魂攻击时，将一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物横置放进战场且正进行攻击。在战斗结束时放逐该衍生物。

* 你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与圣沙弗的游魂可以不一样。

* 虽然此衍生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

尸诞邪笑

{三}{蓝}{黑}

传奇生物～灵俑／战士

5/5

尸诞邪笑须横置进战场，且于你的重置步骤中不能重置。

牺牲另一个生物：重置邪笑且在其上放置一个+1/+1指示物。

每当邪笑攻击时，消灭目标由防御牌手操控的生物，然后在邪笑上放置一个+1/+1指示物。

* 如果在邪笑的最后一个异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击，且所有效应都不会生效。你不会在邪笑上放置+1/+1指示物。

* 如果邪笑的最后一个异能结算，但该目标生物并未被消灭（也许由于它重生了或不会毁坏），你依旧会在邪笑上放置一个+1/+1指示物。

* 如果邪笑攻击时，防御牌手并未操控生物，则其最后一个异能会从堆叠中移除且不产生效应。

奥莉薇亚沃达连

{二}{黑}{红}

传奇生物～吸血鬼

3/3

飞行

{一}{红}：奥莉薇亚沃达连对另一个目标生物造成1点伤害。该生物额外具有吸血鬼此类别。在奥莉薇亚沃达连上放置一个+1/+1指示物。

{三}{黑}{黑}：只要你操控奥莉薇亚沃达连，便获得目标吸血鬼的操控权。

* 如果奥莉薇亚沃达连的第一个起动式异能向某生物造成致命伤害，则该生物死去之前会成为吸血鬼。

* 如果你起动奥莉薇亚沃达连的最后一个异能，然后在该异能结算前，你失去奥莉薇亚沃达连的操控权，则此异能将结算但不会产生效应。你不会获得该目标吸血鬼的操控权。

神器

明亮火把

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物不能被吸血鬼或灵俑阻挡。

佩带此武具的生物具有「{横置}，牺牲明亮火把：明亮火把对目标生物或牌手造成2点伤害。」

佩带{一} ({一})：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。

* 如果由某牌手操控的明亮火把因故佩带在由其他牌手所操控的生物上，则双方牌手都不能起动此伤害异能。只有该生物的操控者可以起动此异能～但由于该牌手无法牺牲明亮火把（此永久物并非由该牌手操控），就无法支付此异能的费用。

* 此伤害的来源是明亮火把，而非佩带此武具的生物。不过，用来指定该生物或牌手为目标的，是佩带此武具的生物之异能。举例来说，如果明亮火把装备在红色生物上，则此异能就不能选择具反红保护的生物为目标。它可以选择反神器保护的生物为目标，但所有伤害都会被防止。

可怖娃娃

{五}

神器生物～组构体

1/1

可怖娃娃不会毁坏。

每当可怖娃娃对一个生物造成战斗伤害时，掷一枚硬币。若你赢得此掷，则消灭该生物。

* 于此异能结算时，你才需要掷硬币。如果你想要回应此异能，例如想要重生受其伤害的生物，则你将必须在知道此次掷硬币结果前就如此作。

* 如果可怖娃娃向某生物造成的战斗伤害是致命伤害，则你依旧要掷硬币。如果该生物还在战场上（例如它已重生），此掷的结果可能会将它消灭第二次。

恶魔锁子甲

{四}

神器～武具

佩带此武具的生物得+4/+2。

佩带～牺牲一个生物。

* 你可以牺牲目前佩带恶魔锁子甲的生物，来将它佩带在另一个生物上。

游魂捕捉械

{六}

神器生物～组构体

4/5

当游魂捕捉械进战场时，你可以让它对目标具飞行异能的生物造成4点伤害。

* 当此异能触发进堆叠时，你就要选择目标具飞行异能的生物。于此异能结算时，你才选择游魂捕捉械是否要对该生物造成4点伤害。

坟墓场土铲

{二}

神器

{二}，{横置}：目标牌手从其坟墓场放逐一张牌。如果该牌是生物牌，则你获得2点生命。

* 于此异能结算时，该目标牌手才选择要放逐哪张牌。

亡者秘录

{四}

传奇神器

{一}, {横置}, 弃一张牌: 在亡者秘录上放置一个读书指示物。

{横置}, 从亡者秘录上移去三个读书指示物并牺牲它: 将所有坟墓场中的所有生物牌在你的操控下放进战场。它们额外具有黑色此颜色与「灵俑」此类别。

* 「生物牌」包括了每张具有生物此类别的牌, 就算其上还有神器这类其他的类别也是一样。

审判官连枷

{二}

神器~武具

如果佩带此武具的生物将造成战斗伤害, 则它改为造成两倍的伤害。

如果另一个生物将对佩带此武具的生物造成战斗伤害, 则它改为对佩带此武具的生物造成两倍的伤害。

佩带{二}

* 如果该生物佩带了第二个审判官连枷, 则它所造成与受到的战斗伤害会变成四倍。第三个审判官连枷会让战斗伤害变成八倍, 依此类推。

* 如果你能够分配佩带此武具的生物将造成之战斗伤害, 或许是由于该生物具有践踏、或该生物会对数个生物造成战斗伤害, 则你将分配原本数值的伤害, 然后将结果加倍。举例来说, 如果某个2/2生物阻挡了具践踏异能的5/5生物, 你可以将2点伤害分配给该阻挡者, 剩余的3点则分配给防御牌手。然后这些数字分别加倍成为4与6。你不能先将伤害加倍成为10, 然后将2点伤害分配给该阻挡者, 剩余的8点分配给防御牌手。

庄园石像鬼

{五}

神器生物~石像鬼

4/4

守军

只要庄园石像鬼具有守军异能, 它便不会毁坏。

{一}: 直到回合结束, 庄园石像鬼失去守军异能并获得飞行异能。

* 当庄园石像鬼不会毁坏时对它造成的致命伤害, 于该回合中会持续标记于其上。如果庄园石像鬼不再是不会毁坏, 且于该回合先前时段中标记了致命伤害, 则它会被消灭。

艾维欣的面具

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+2且具有辟邪异能。(它不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。)

佩带{三}

* 如果艾维欣的面具因故佩带在由对手操控的生物上, 则该生物不能成为由你操控之咒语或异能的目标。

符颂师长矛

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物具有先攻异能并得+X/+0，X为你坟墓场中瞬间与法术牌的数量加总。

佩带{二}

* 随着瞬间与法术牌置入或移出你的坟墓场，X的数值也会因此变动。

环锯锋刃

{三}

神器~武具

每当佩带此武具的生物攻击时，防御牌手自他的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止。每以此法展示一张牌，该生物便得+1/+0直到回合结束。该牌手将所展示的牌置入其坟墓场。

佩带{二}

* 这张地牌会算进加成的数量，且它会与其它已展示的牌一起置入坟墓场。

* 如果佩带此武具的生物攻击某鹏洛客（只要不是在双头巨人游戏中），该鹏洛客的操控者就是防御牌手。

* 如果佩带此武具的生物在双头巨人游戏中进行攻击，则由此攻击生物的操控者在两位防御牌手之间选择一位，就算该生物是攻击某鹏洛客也是一样。

木桩

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+0。

每当佩带此武具的生物阻挡吸血鬼或被吸血鬼阻挡时，消灭后者生物。它不能重生。

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。

* 在造成任何战斗伤害前，该吸血鬼便已被消灭。

地

魂魅城区

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{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，将它放进战场，然后将其牌库洗牌。

* 如果在魂魅城区的异能结算前，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。该地的操控者将无法搜寻基本地牌。

* 如果魂魅城区的最后一个异能结算，但该目标地并未被消灭（也许由于它重生了或不会毁坏），其操控者依旧可以搜寻一张基本地牌。

* 你可以起动魂魅城区的最后一个异能并选择其本身为目标，但它会因目标不合法而被反击。你将无法搜寻基本地牌。

史顿襄血厅

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{三}{黑}{红}, {横置}: 史顿襄血厅对目标牌手造成2点伤害。

* 史顿襄血厅与其他的地一样，都是无色。它所造成的伤害是来自无色来源，就算起动其异能会需要有色法术力也是一样。

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)2011威世智。