

神谴官方FAQ

这篇文章由两部分组成,每部分的作用不同。第一部分(“概述”)解释了这个系列带来的新机制和新概念。第二部分(“单卡说明”)解答了关于某些牌的常见问题。在第二部分中,包含了相关牌的完整功能描述,但并不是列出了所有的牌。

概述

白和绿

神谴是白和绿的系列,它平衡了绝境造成的黑色过强的局面。白绿两色比其它颜色拥有了更多的牌,而黑色(白绿共同的敌人)的牌比其它颜色都要少。所有的多色牌都是白/绿色的,所有的地都和白色与绿色有关。

/*原文接下来是对返照,门槛,梦魇等规则的描述,这里就略过不译啦*/

倡导人

* 神谴中有五个倡导人牌,他们可以将对手坟场中的牌移回他的手中,并令你获得某种利益。这些牌都是绿色和白色的。

Nullmage Advocate

虚法师倡导人

{2}{G}

生物~昆虫/德鲁依特

2/3

横置:将两张目标在对手坟墓场中的牌移回其手上。消灭目标神器或结界。

* 这个异能要指定一个对手坟场中的几张牌为目标,还可能会影响其它的牌。你必须为每个目标指定一个不同的牌。当异能结算时,如果一个或多个目标是非法的,你仍然可以尽量利用它的其它效应。

* 除非对手在坟场中有足够的牌供你指定,否则你不能使用这种异能。

* 这五张牌是:力法师倡导人、虚法师倡导人、盾法师倡导人、摈法师倡导人、脉法师倡导人。

幽魅生物

* 六个幽魅生物在进场时,上面都有几个+1/+1指示物。所有对他们的伤害都将被防止,每当他们受到伤害时,代之以将一个+1/+1指示物移走。

Phantom Nomad

幽魅游牧人

{1}{W}

生物~游牧人/精怪

0/0

幽魅游牧人进场时上面有两个+1/+1指示物。

若幽魅游牧人将受到伤害,则防止该伤害。从幽魅游牧人上移去一个+1/+1指示物。

* 每当幽魅生物受到伤害时,防止所有的伤害,然后移走一个+1/+1指示物。无论这次伤害是多少点,你仅需要移走一个+1/+1指示物。

* 每个幽魅生物的基本防御力是0。如果一个幽魅生物上不再有+1/+1指示物,它的防御力就是0,这样就应该放入坟场中了,除非你利用其它效应来提升它的防御力。

* 如果一个幽魅生物上没有+1/+1指示物了，它依然可以防止伤害。所以，如果幽魅生物的防御力因其他原因而提升，它们就不会因受到伤害而死亡，除非遇到象《灼痛》这样的牌，因为它们的伤害是不可防止的。

化身

* 这些化身牌都是一些在坟场中才有特殊效应的生物。

Anger

愤怒

{3}{R}

生物~化身

2/2

敏捷

只要愤怒在你的坟场中，并且你操控山脉，你操控的生物便具有敏捷异能。

* 这五个非普通的生物可以使你操控的生物具有一种关键字的异能，只要这些化身在你的坟场中，并且你操控一种特定的基本地就可以了。化身一进入坟场，相应的异能就被启动。如果化身在场上，它仅具有自己本身的能力，不会影响其他生物。

* 两个稀有的化身是《创生》和《荣耀》。《创生》具有一个可以从坟场中拿回一张生物牌的触发式异能。《荣耀》可以为你的生物提供一种反色保护（颜色由你选择）。

* 《天门石通道》是一个与化身生物具有类似能力的地。当它在你的坟场中时，你操控的地就可以横置产生绿色或白色法术力。

* 若有必要（某个其他效应会因该异能而生或是试图移除该异能），该异能的时间标记（应该是异能开始有效的时刻点的意思——译者）被设定为该化身被置入你的坟墓场的时刻。这是一个规则418.5c的延伸，规则418.5c中曾提到：“一个永久物的时间标记为它进场的时刻”。

祈愿牌

神谴的五个祈愿牌是最令人激动但又最令人疑惑的牌。这些的疑惑主要是因为：你按不按DCI的规则进行比赛，会令这些牌的行为产生细微的差别。

DCI的规则中有如下描述：“从游戏外拿入一张你拥有的牌”可以是如下两种情况：一张由你拥有、但摆放在“移出游戏区”里的牌，不论它因何到了那里；一张备牌中的牌。如果你从备牌中拿出一张牌，你必须把这张祈愿牌放到备牌中，而不是简单的将它移出游戏。这样可以确保你备牌的数量在任何时候都是正确的。

关于备牌的一点说明：MAGIC的规则不允许你在对战中看备牌，这些祈愿牌是个例外。在你使用这张愿望牌时，你必须确保不和其他牌混淆。

在DCI的规则之外玩牌时，“从游戏外拿入一张你拥有的牌”可以理解为如下两种情况：一张由你拥有、但摆放在“移出游戏区”里的牌，不论它因何到了那里；任何一张你可以收集到的牌。在这样的规则下，你就可以找到一张当前你最需要的牌。（快拿一盒补充包来，我找，我再找，我找找找找找..... :))

单卡说明

Anurid Brushhopper

跃丛弩蛙

{1}{G}{W}

生物～野兽

从你手上弃掉两张牌：将跃丛鸳鸯移出游戏。在回合结束时将它在其拥有者的操控下移回场上。

攻/防：3/4

* 当跃丛鸳鸯被移出游戏时，任何附着的结界都被去掉，任何指示物都被移除。当它被移回时，它是未横置的，作为一张新下场的牌来处理。

* 正常来说，它要在回合的结束阶段被移回场上；如果它是在结束阶段被移出游戏的，这个回合把它移回就太迟了，它就不得不等到下一个结束阶段了。

Balthor the Defiled

污秽的巴铎

{2}{B}{B}

生物 - 传奇灵俑/矮人

2/2

所有奴仆得+1/+1。

{B}{B}{B}， 将污秽的巴铎移出游戏：每位玩家从其坟墓场中将所有黑色和/或红色的生物牌移回场上。

* 就象绝境中的《刚勇的巴铎》，《污秽的巴铎》对一类生物有帮助，它帮助的对象是奴仆。

* 当结算第二种异能时，每个牌手都检查自己坟场中的生物牌，如果它是黑色的，把它移回场上；如果它是红色的，也把它移回场上；如果它是即使黑色的又是红色的，也把它移回场上。

* 一个《污秽的巴铎》可以和一个《刚勇的巴铎》可以同时在场，因为他们是不同的牌，传奇的规则不起作用。

Battlefield Scrounger

战场搜括者

{3}{G}{G}

生物～半人马

3/3

门槛～从你坟墓场将三张牌置於你的牌库底：战场搜括者得+3/+3直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。#(你只可以於你的坟墓场中有七张或更多的牌时使用此异能。)#

* 只有在你使用它的门槛异能之时，才检查门槛。如果它的异能使你失去门槛，它的门槛异能仍然可以正常结算。你不需要在你坟场牌数再次达到七张之后才使用这个异能。

Book Burning

焚书

{1}{R}

法术

除非任意牌手让焚书对他造成6点伤害，否则将目标玩家牌库顶的六张牌置入其坟墓场。

* 任何一个牌手都可以使《焚书》对他造成伤害，而不仅是《焚书》的目标牌手。（这个规则好像是在多人完时才有用。：））

《威胁恫吓》也类似。

Cabal Therapy

柯帮疗法

{B}

法术

说出一张非地的牌之名称。目标玩家展示其手牌，并从中弃掉所有该名称的牌。

返照~牺牲一个生物。#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出游戏）#

* 准确地说出一张牌的名字，然后你的对手展示出他的手牌。在你说出名字和看对手的牌这两个动作之间，对手不可以作任何事情。

Commander Eesha

伊夏指挥官

{2}{W}{W}

生物~传奇鸟/士兵

2/4

飞行，反生物保护

* 反生物保护意味着：不能被生物阻挡，不能成为生物异能的目标，所有生物造成的伤害都可以防止。

Dwarven Bloodboiler

热血矮人

{R}{R}{R}

生物~矮人

2/2

横置一个由你操控且未横置的矮人：目标生物获得+2/+0直到回合结束。

* 由于《热血矮人》的异能中不包括横置符号，所以即使在最近一个回合的开始，你没有操控《热血矮人》，你仍然可以使用这个异能。

Dwarven Bloodboiler

象灵引领

{2}{G}

生物结界

受此结界的生物得+3/+3。

当受此结界的生物置入坟墓场时，将一个3/3绿色象衍生物放置进场。

* 是《象灵引领》的操控者获得3/3象衍生物，而不是生物的操控者。

* 如果是《象灵引领》进入坟场而不是生物进入坟场，则不会有衍生物产生。

Epic Struggle

壮绝奋斗

{2}{G}{G}

结界

在你的维持开始时，若你操控二十或更多个生物，则你赢得此盘游戏。

* 为了赢，你必须在维持阶段的开始以及《壮绝奋斗》结算之时都有20个以上的生物。

Exoskeletal Armor

外骨骼铠

{1}{G}

生物结界

受此结界的生物得+X/+X，X为所有坟墓场中生物牌的数量。

* 《外骨骼铠》很象晴空号传说系列中的《穹光之铠》。X值随坟场中生物数量的增减而变化。

Flaring Pain

灼痛

{1}{R}

瞬间

本回合中的伤害不能被防止。

返照{R}#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出游戏）#

* 《灼痛》会去掉所有的伤害防止效应。在《灼痛》被使用之后，没有伤害可以被防止。虽然伤害防止咒语和异能依然可以使用，但他们不会起作用。任何已经存在的伤害防护盾在《灼痛》结算之后都会失去作用。

* 反色保护环之类的牌不会再起作用。

* 如果一个幽魅生物受到伤害，这个伤害不会被防止，一个+1/+1的指示物必须被移走。（事情本来就如此吗？）

* 伤害替代或重定向咒语和异能依然可以正常使用。只有那些写有“防止”或“反??保护”的咒语和异能受到影响。

Flash of Insight

洞察乍现

{X}{1}{U}

瞬间

检视你牌库顶上的X张牌。将其中一张置於你手上，其余则置於你的牌库底。

返照~{1}{U}，从你的坟墓场中将X张蓝色牌移出游戏。#（你不能将洞察乍现本身移出游戏来支付本身的返照费用）#

* 当你以返照的方式使用《洞察乍现》时，你要做的第一件事是把这张牌放入堆叠中，所以你不能移出它自己来作为返照费用。你在支付它的返照费用时，他已经不在坟场中了，所以你不能把它移出来。

Funeral Pyre

葬火

{W}

瞬间

将目标在坟墓场中的牌移出游戏。该牌的拥有者将一个1/1白色、具有飞行异能的精灵衍生物放置进场。

* 被移走的牌的拥有者放衍生物。

Genesis

创生

{4}{G}

生物~化身

4/4

在你的维持开始时，若创生在你的坟墓场中，你可以支付{2}{G}。若你如此作，则将目标在你坟墓场中的生物牌移回你手上。

* 不象其它的五个化身，《创生》拥有的是触发式异能而不是持续式异能。为了让它的异能启动，无论在你维持阶段开始时，以及在它的异能结算时，它都必须在你的坟场中。

* 当它的异能进入堆叠的时候，你选择目标生物牌。你要在支付{2}{G}的费用之前这样做；即使你不想使用这个异能，你也可以这样做。这张生物牌必须在你维持阶段开始之前就已经在坟场中了，否则你不能指定它为目标。《创生》可以指定它自己为目标，如果你坟场中没有其他生物牌了，你必须指定它自己为目标。

* 在异能结算时付费并拿回生物牌。一个《创生》允许你一个回合拿回一个生物，如果你要同时拿回更多的生物，坟场中需要有多个《创生》。

Glory

荣耀

{3}{W}{W}

生物~化身

3/3

飞行

{2}{W}：选择一种颜色。由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。你只可於荣耀在你坟墓场中时使用此异能。

* 不象其它的化身牌，《荣耀》的异能是启动式的，而不是持续式的。如果在异能结算之前《荣耀》离开了坟场，异能仍要正常结算。与其它启动式异能不同，你在一个回合中可以使用多次。

* 《荣耀》的异能是不指定目标的，所以你可以利用它来给你的生物加上多种颜色的保护。

Grip of Amnesia

失忆之攫

{1}{U}

瞬间

除非目标咒语之操控者将其坟墓场移出游戏，否则反击该咒语。

抓一张牌。

* 即使你的坟场中没有牌，你也可以选择把你的坟场移出游戏。

Grizzly Fate

命带灰熊

{3}{G}{G}

法术

将两个2/2绿色熊衍生物放置进场。

门槛~改为将四个2/2绿色熊衍生物放置进场。

返照{5}{G}{G}# (你可以从你的坟墓场使用此牌, 并支付其返照费用。然后将它移出游戏) #

* 《命带灰熊》被返照, 它自己这张牌不算入门槛。门槛是在咒语结算之时才检查的, 那时《命带灰熊》在堆叠中而不是坟场中。

Guiltfeeder

罪业啜兽

{3}{B}{B}

生物~惊惧兽

0/4

罪业啜兽只能被神器和/或黑色生物阻挡。

每当罪业啜兽进行攻击且未被阻挡时, 防御牌手的坟墓场中每有一张牌, 他便失去1点生命。

* 你在异能结算之时才计算坟场中牌的数量。它的异能是在宣布阻挡者步骤结算, 在任何生物死于战斗伤害之前进行。

Harvester Druid

收成德鲁依特

{1}{G}

生物~德鲁依特

1/1

横置: 加一点魔法力到你的魔法力池中, 其颜色为由你操控的地所能产生的任意颜色。

* 如果你的坟场中有《天门石通道》, 你还可以横置《收成德鲁依特》产生白色和绿色法术力。

Hunting Grounds

猎场

{G}{W}

结界

门槛~每当任一对手使用咒语时, 你可以从你手上将一张生物牌放置进场。# (只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌, 你便达到门槛。) #

* 如果不达到门槛, 它就没有任何异能。如果你达到门槛了, 你的任何一个对手使用咒语时, 都会触发。

Infectious Rage

流布怒火

{1}{R}

生物结界

受此结界的生物得+2/-1。

当受此结界的生物置入坟墓场时，随机选择一个流布怒火能够结附的生物。将流布怒火移回场上，且结附於该生物。

* 无论被附着生物因何原因进入坟场，《流布怒火》都要拿回来；这包括因+2/-1效应而死亡的生物。

* 如果《流布怒火》进入了坟场，而没有可结附的生物，那么它就不能拿回来了。

* 如果《流布怒火》重新进场，它附着在你的或对手的一个生物上。这个生物时随机选取的。

* 当《流布怒火》回到场上时，它不指定新的目标生物，所以它可以附着在不能成为咒语和异能目标的生物上。但是它不能放在不能被它附着的生物上，例如一个反红保护的生物。如果发生这种情况，则随机选取下一个生物。

Krosan Reclamation

克洛萨式开垦

{1}{G}

瞬间

目标牌手将至多两张目标在他坟墓场中的牌洗回其牌库。

返照{1}{G}#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出游戏）#

* 由你选择那些牌洗入牌库中。

* 如果在咒语结算之前，目标牌手成为非法的，《克洛萨式开垦》就会失去作用，牌仍留在坟场中。

Krosan Verge

克洛萨边陲

地

克洛萨边陲须横置进场。

横置：加一点无色魔法力到你的魔法力池中。

{2}，横置，牺牲克洛萨边陲，从你的牌库中搜寻一张树林和一张平原，将它们横置进场，然后将你的牌库洗掉。

* 《克洛萨边陲》允许你选择一个树林和一个平原，不是只有一个。它没有说这些地必须是基本地，所以你也可以找一些双重地，例如，《Tundra》和《Tropical Island》。

Laquatus's Disdain

拉夸塔的鄙视

{1}{U}

瞬间

反击目标从坟墓场中使用的咒语。

抓一张牌。

* 返照就是来自坟场的咒语，所以可以被它反击。它也可以反击《约格莫夫的谋略》和《约格莫夫的意志》以及其它类似牌产生的从坟场使用咒语的情况。

* 如果返照的牌被反击，它仍然要移出游戏。

Lightning Surge

闪电波涛

{3}{R}{R}

法术

闪电波涛对目标生物或牌手造成4点伤害。

门槛~改为闪电波涛对该生物或牌手造成6点伤害，且该伤害不能被防止。

返照{5}{R}{R}#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出游戏）#

* “伤害不能被防止”意味着伤害防护盾或伤害防止效应是无效的。反红保护环不能防止这个伤害。如果一个幽魅生物成为《闪电波涛》的目标，则它会受到伤害，并移走一个+1/+1指示物。

* 如果以返照的方式使用，则这张牌不算入坟场中的牌。（老一套了，又来重复：）

Lost in Thought

深陷思绪

{1}{U}

生物结界

受此结界的生物不能进行攻击或阻挡，并且不能使用其启动式异能。该生物的操控者可以从他坟墓场中将三张牌移出游戏，以忽略此异能直到回合结束。

* 《深陷思绪》的第二句话是持续式异能的一部分。它不是一个分开的启动式异能，因此它的影响不进入堆叠。你可以在你有优先权的任意时刻，从坟场中移走三张牌。

* 如果你从坟场中移走了三张牌，你可以忽略《深陷思绪》的异能直到回合结束。在同一回合中，你不能再次移出三张牌。

Masked Gorgon

覆面蛇发妖

{4}{B}

生物~蛇发妖

5/5

绿色生物及白色生物具有反蛇发妖保护异能。

门槛~覆面蛇发妖具有反绿保护及反白保护异能。#（只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌，你便达到门槛。）#

* 绿色和白色生物可以获得对任何种类的蛇发妖生物的保护，不仅是《覆面蛇发妖》一种。

* 一个带有反蛇发妖保护的生物，不能被蛇发妖阻挡；也不能成为蛇发妖异能的目标；所有来自蛇发妖的伤害都被防止。

Mirari's Wake

映奇宝珠的馀韵

{3}{G}{W}

结界

由你操控的生物得+1/+1。

每当你横置一张地以产生魔法力时，加一点该地能产生的魔法力到你的魔法力池中。

* 《映奇宝珠的馀韵》为每个地每次只产生一个额外的法术力。

* 如果你横置的地可以产生不止一种法术力，而且这些法术力是不同种类的，你可以选择其中一种

。

* 如果你横置的地不产生法术力，《映奇宝珠的馀韵》也不产生额外的。

Mist of Stagnation

滞雾

{3}{U}{U}

结界

永久物於其操控者的重置步骤中不可重置。

在每位牌手的维持开始时，该牌手的坟墓场中每有一张牌，他便重置一个永久物。

* 当此触发式异能结算时，拥有当前回合的牌手计算他坟墓场中牌的数量，然后此牌手选择重置相应数量的永久物。

* 你可以重置一个已经重置了的永久物，如果是这样，那个永久物没有任何变化。

* 你可以重置任何永久物，不仅仅是你操控的。你可以尽量重置相应数量的永久物。所以，如果你坟墓场中的牌数大于你永久物的数量，你必须重置一些对手的永久物，你可以选择重置哪些。

Morality Shift

道德转换

{5}{B}{B}

法术

将你的坟墓场与牌库互换。然后将你的牌库洗牌。

* 当咒语结算的时候，你要这样做：拿起你坟墓场中的牌和牌库中的牌；把坟墓场中的牌牌面朝下放入牌库中；把牌库中的牌牌面朝上放入坟墓场中；然后洗牌。

* 如果你在坟墓场或牌库中没有牌，你仍然要做这种交换。

Nomad Mythmaker

牧民神话诗人

{2}{W}

生物～僧侣

2/2

{W}，横置：将目标在坟墓场中的生物结界牌移回场上，并结附于由你操控的生物上。#（你操控该结界。）#

* 在使用此异能时，你指定目标结界；在异能结算时，你才指定放在那个生物上。

* 你不能把结界放在一个非法的目标，例如，你不能把一个黑色结界放在一个反黑保护的生物上。

* 《牧民神话诗人》的异能不指定生物为目标，进场的结界也是如此。这就意味着，你可以把结界放在一个不能成为咒语和异能目标的生物上。

Quiet Speculation

静默冥思

{1}{U}

法术

从目标玩家的牌库中搜寻至多三张具有返照异能的牌，并将这些牌置入该玩家的坟墓场。然後该玩

家将他的牌库洗牌。

* 如果你指定了另一个对手为目标，你可以搜寻那个对手的牌库。

* 如果你愿意，你可以不拿出任何牌。

(这两点加起来就是说，你可以看看对手的牌库：))

Scalpelexis

史卡佩雷克斯

{4}{U}

生物~野兽

1/5

飞行

每当史卡佩雷克斯对任一玩家造成战斗伤害时，该玩家将牌库顶上的四张牌移出游戏。若该些牌中有两张或更多牌具有相同的名称，则重复此程序。

* 每次移出四张牌，如果有两个或三个牌是完全同名的，则移出另四张牌。每次在四张牌之间比较是否相同。不象其他类似的异能，这个异能要检查基本地。

Seedtime

播种期

{1}{G}

瞬间

你只可以於你的回合中使用播种期。

若有对手于本回合中曾使用蓝色咒语，则你在本回合后进行额外的一个回合。

* 只有对手在此回合已经使用了一个蓝色咒语，你才获得一个额外回合。

* “使用蓝色咒语”就是说“蓝色咒语进入了堆叠”，所以，如果对手的蓝色咒语在你使用《播种期》的时候不能结算，你仍然获得额外的回合。

* 你仅能获得一个额外的回合，这与对手使用蓝色咒语的数量无关。

Selfless Exorcist

无私的驱魔师

{3}{W}{W}

生物~僧侣

横置：将目标在坟墓场中的生物牌移出游戏。该牌对无私的驱魔师造成等同於该牌力量值的伤害。

(不在场上的牌，其上的*均为0)

4/4

* 你可以把任意坟场中的任意生物牌移出游戏。你不能移走其它类型的牌。

* 这是由一个生物牌造成的伤害，而不是一个生物（生物仅存在于场上）。给《无私的驱魔师》加上反生物保护是不能防止这种伤害的。但加上反红保护时可以防止一个红色生物牌的伤害，因为这个伤害源是红色的。

* 造成的伤害等同于这张牌上印的生物的力量。虽然有些效应可以改变生物的力量，但不能改变牌上的文字。

Shaman's Trance

巫医交神

{2}{R}

瞬间

直到回合结束，其他牌手不能从坟墓场中使用牌，且你可以从其他玩家的坟墓场中使用牌，就如同那些牌是在你坟墓场中一般。

* 《巫医交神》并不使你具有特殊的能力来使用坟场中的牌，它只是增加了你坟场中的牌数，除非有其他牌的能力（返照，《约格莫夫的意志》等），你才拥有使用坟场中牌的权利。

* 你可以使用任意坟场中的返照牌，这些牌使用之后也要移出游戏。

* 如果你这个回合使用了《约格莫夫的意志》，你可以使用任意坟场中的牌。你坟场中的牌使用之后要移出游戏，对手坟场中的牌结算之后还要放回对手的坟场，因为《约格莫夫的意志》仅对你的坟场有要求；这样只要你法术力足够，你就可以重复使用对手坟场中的牌。

* 《巫医交神》不允许你使用对手坟场中的异能（例如《荣耀》的异能），它也不能阻止其它对手使用这些异能。

Solitary Confinement

单独拘禁

{2}{W}

结界

在你的维持开始时，除非你从手上弃掉一张牌，否则牺牲单独拘禁。

略过你的抓牌步骤。

你不能成为咒语或异能的目标。

防止将对你造成的所有伤害。

* 如果你在维持步骤开始时牺牲了《单独拘禁》，它的效应就消失了。你应该正常抓牌，可以被咒语和异能指定，对你的伤害也要正常造成。

Soulgorger Orgg

吞魂欧格

{3}{R}{R}

生物~梦魇/欧格

6/6

践踏

当吞魂欧格进场时，你失去除了1点以外的所有生命。

当吞魂欧格离场时，你获得当它进场时使你失去的生命。

* 吞魂欧格它进场时，如果你的生命数大于1，则变为1。要记住你失去的生命数量。在它离场时，你获得相应的生命数。如果在它进场后你获得了一些生命，它离场时依然是累加。

* 如果在《吞魂欧格》进场异能结算之前，它的离场异能先结算。离场异能要让你获得失去的生命数，但你没有失去，所以得到的生命数为0。然后你的生命数变为1。

* 如果《吞魂欧格》进场时你的生命数为0或更少（例如在《超凡入圣》的效应下），那么你的生命数保持不变。在它离场的时候也不获得生命了。

Spellgorger Barbarian

吞咒野蛮人

{3}{R}

生物~梦魇/野蛮人

3/1

当吞咒野蛮人进场时，从你手上随机弃掉一张牌。

当吞咒野蛮人离场时，抓一张牌。

* 《吞咒野蛮人》的作用与其它梦魇牌有些不同。移出和返回的东西不一样。而且是移到坟场中而不是移出游戏。

* 如果吞咒野蛮人进场异能结算时你手上没有牌，没关系，不会对《吞咒野蛮人》造成任何影响。在它离场时你依然可以抓一张牌。

* 如果吞咒野蛮人在进场异能结算之前离场，离场异能被先结算。你先抓一张牌，再弃一张牌。

Spelljack

劫咒

{3}{U}{U}{U}

瞬间

反击目标咒语。若该咒语以此法被反击，则将该咒语移出游戏，而非置入其拥有者的坟墓场。只要该牌保持在被移出游戏的状态，你便可将它视为在你手上一般地使用，且不须支付其法术力费用。若该牌之法术力费用中含有X，则X为0。

* 一旦你用《劫咒》反击一个咒语，那个咒语就保持移出游戏状态，直到你使用它。如果你使用它，虽然你不需要支付法术力费用，但你要支付其它费用。你必须遵守咒语使用的其它规则，如果这张牌有其它的使用限制，你也要遵守。

* 如果你用《劫咒》移出了一张瞬间或法术牌，那么它结算之后应进入其拥有者的坟场。

* 如果你用《劫咒》移出了一张生物，结界或神器牌，它会在你的操控之下进场。当它被消灭之后，它会进入他拥有者的坟场。

* 你可以用《劫咒》反击一个以返照方式使用的咒语。它会被移出游戏，你可以使用它。当它结算的时候，它会进入对手的坟场，因为返照不再可以应用于这个咒语。

* 如果你用《劫咒》反击一个咒语的复制品（例如利用《映奇宝珠》），这个咒语被反击。然而，这个咒语一离开游戏就消失了。

* 你的对手可以利用适当的祈愿牌把相应的咒语拿回到手上来。

Sutured Ghoul

缝组食尸鬼

{4}{B}{B}{B}

生物~灵俑

/

践踏

於缝组食尸鬼进场时，从你坟墓场中将任意数量的生物牌移出游戏。

缝组食尸鬼的力量等同於以此法移出游戏之牌力量的总和，且其防御力等同於以此法移出游戏之牌防御力的总和。#（不在场上的牌，其上的*均为0）#

* 《缝组食尸鬼》的攻防能力是在进场时计算的。如果一张祈愿牌把一张生物牌拿回到手上，《缝组食尸鬼》的攻防能力不变。

* 《缝组食尸鬼》的攻防能力是按生物牌上印的攻防力求和。

Traacherous Vampire

无节吸血鬼

{4}{B}

生物~吸血鬼

4/4

飞行

每当无节吸血鬼进行攻击或阻挡时，除非你从你坟墓场中将一张牌移出游戏，否则牺牲之。

门槛~无节吸血鬼得+2/+2并具有「当无节吸血鬼从场上置入坟墓场时，你失去6点生命。」

* 如果你在《无节吸血鬼》进攻或防御时，不能从坟场中移出一张牌，你必须牺牲《Traacherous Vampire》。

* 《无节吸血鬼》的门槛异能的第二部分是说，在《无节吸血鬼》进入坟场之前你是否拥有七张牌。如果你没有，这个异能不被触发。

Venomous Vines

恶毒藤蔓

{2}{G}{G}

法术

消灭目标受结附的永久物。

* 这个咒语可以摧毁任何附有结界的永久物。如果这个永久物被摧毁（并且没有重生），这个结界进入其拥有者的坟场。

* 如果目标永久物上的所有结界都被作为对《恶毒藤蔓》的响应而移除，《恶毒藤蔓》会被反击，因为它的目标非法。

Wormfang Crab

奇肢蟹

{3}{U}

生物~梦魇/蟹

奇肢蟹不能被阻挡。

当奇肢蟹进场时，一位对手选择一个由你操控，并且不是奇肢蟹的永久物，并将其移出游戏。

当奇肢蟹离场时，将以此法移出游戏的牌在其拥有者的操控下移回场上。

* Magic规则小组发现了过去这张牌存在一个问题。和其它一些牌配合起来，这张牌的异能会导致一个死循环。原来牌上的说明如下：

奇肢蟹不能被阻挡。

当奇肢蟹进场时，一位对手选择一个由你操控的永久物，并将其移出游戏。

当奇肢蟹离场时，将以此法移出游戏的牌在其拥有者的操控下移回场上。

因此，规则小组决定更改这张牌的异能如上更改。

这个变化意味着《奇肢蟹》不再可以将自己移出游戏了。

Wormfang Manta

奇肢鳐

{5}{U}{U}

生物~梦魇/野兽

6/1

飞行

当奇肢鳐进场时，你略过你的下一个回合。

当奇肢鳐离场时，你在本回合后进行额外的一个回合。

* 如果《奇肢鳐》在同一回合进场和离场，两个异能抵消了。（无论哪个异能先结算都一样。）它进场时，你略过你的下个回合；它的离场异能又使你立刻获得一个额外回合。当前回合结束之后，你略过你的额外回合。