

## 万马千军(tm)常见问题集

编纂：Paul Barclay, David DeLaney, 以及Jeff Jordan。

翻译：杨俊杰 (DCI三级裁判)

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）则为牌手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

#### 增强

增强异能的正式规则解析如下：

#### 502.27. 增强

502.27a 增强是一种静止式异能。「增强[X]」的字样意指：「于此牌进场时，你可以从手上展示数张与此牌有共通生物类别的牌。此牌进场时，你每以此法展示一张牌，上面便有X个+1/+1指示物。能展示的牌不包括此牌本身，也不包括任何其它与此牌同时进场的牌。」

502.27b 同一个生物若具有多个增强异能，则每个异能都会分别生效。

\* 由将会操控此生物的玩家来展示牌。

\* 每张以此法展示的牌都必须与这张增强牌有共通的生物类别。补充说明会提醒你该展示哪些生物类别的牌。

\* 若用石破天惊系列的人工演化这张牌来改变堆叠中的增强咒语，便可以改变所要展示的生物类别牌。同谋这张牌也能改变所要展示的生物类别牌。

\* 若许多个具增强异能的生物同时在你的操控下进场，你可以分别为不同的增强牌展示同一张牌。

\* 若你使用仿生妖，并且让它复制具增强异能的生物，你可以展示牌并得到+1/+1指示物。

-----

#### 连击

连击的正式规则解析与更新版的先攻规则如下：

#### 502.28 连击

502.28a 连击是一种会更改战斗伤害步骤规则的静止式异能。

502.28b 在战斗伤害步骤中，若任一进行攻击或阻挡的生物具连击或先攻异能，则不具连击异能或先攻异能（详见规则502.2）的生物不在此时分配战斗伤害。之后并不会如常进行到战斗结束，而是改为此阶段增加了第二个战斗伤害步骤，用来处理这些剩下来的生物。具连击异能的生物也会在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

502.28c 若在第一个战斗伤害步骤中移除某生物的连击异能，则此生物将无法在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

502.28d 若在第一个战斗伤害步骤中，于某生物的战斗伤害进入堆叠后让它获得连击异能，则尽管此生物已在第一个战斗伤害步骤中分配了战斗伤害，也依然可以在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

502.28e 同一个生物上的多个连击异能并无意义。

#### 502.2. 先攻

502.2a 先攻是一种会更改战斗伤害步骤规则的静止式异能。

502.2b 在战斗伤害步骤中，若任一进行攻击或阻挡的生物具连击或先攻异能，则不具先攻异能或连击异能（详见规则502.28）的生物不在此时分配战斗伤害。之后并不会如常进行到战斗结束，而

是改为此阶段增加了第二个战斗伤害步骤，用来处理这些剩下来的生物。

502.2c 若使某生物在第一个战斗伤害步骤之后获得或移除先攻异能，并不会使此生物无法造成战斗伤害，也不会让它造成两次战斗伤害。

502.2d 同一个生物上的多个先攻异能并无意义。

\* 连击与先攻不同。让生物失去先攻异能的效应并不会使它失去连击异能。

\* 具连击异能的生物与具先攻异能的生物会在第一个战斗伤害步骤中造成战斗伤害。

\* 所有在第一个战斗伤害步骤中并未分配战斗伤害的生物，将在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。并且，所有具连击异能的生物也于此时再度分配战斗伤害。

\* 若某生物具有连击异能与践踏异能，则在第二个战斗伤害步骤中计算多少伤害能够践踏过去时，会将它在第一次战斗伤害步骤中所分配的战斗伤害考虑进去。

-----

## 挑拨

挑拨异能的正式规则解析如下：

### 502.29. 挑拨

502.29a 挑拨是一种触发式异能。「挑拨」的字样意指：「每当此生物攻击时，你指定目标由防御牌手操控的生物，并可选择如此作：『该目标生物于本次战斗中若能阻挡此生物，则须阻挡之。』若你如此作，则重置该目标生物。」

502.29b 同一个生物若具有多个挑拨异能，则会分别触发。

\* 受挑拨的生物并不需要是已横置的状态，也不必是能够进行阻挡的生物。

\* 你可以选择不去强迫该生物进行阻挡；它在此状况下不会重置。

\* 若受挑拨的生物在宣告阻挡者步骤之前又成为横置状态，它便不能进行阻挡。

\* 若某生物被多个生物挑拨，则由受挑拨的生物之操控者选择让它去阻挡哪一个生物。

\* 若受挑拨的生物要支付某些费用才能进行阻挡，则并不一定要支付这些费用。若未支付费用，则由于此生物不能进行阻挡，便无法去阻挡。但若支付了费用，则受挑拨的生物必须阻挡此具挑拨异能的生物。

-----

## 变身

欲知变身异能的详情，请参见石破天惊常见问题集。

-----

### 变身触发式异能

\* 许多万马千军系列的牌具有在翻回正面时会触发的异能。这些异能会如同一般的触发式异能来作用。

Defender of the Order

教团捍卫者

{三}{白}

生物~僧侣

2/4

变身{白}{白}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当教团捍卫者翻回正面时，由你操控的生物得+0/+2直到回合结束。

\* 变身触发式异能会在此牌被翻回正面时触发，不论是被效应影响或是由于支付了变身费用。

\* 当此牌被检视时或是离场时，都不会触发其变身触发式异能。

-----

### 裂片妖

\* 裂片妖可以让场上所有的裂片妖获得启动式异能或静止式异能；但裂片妖并非都有此能力。有些具有会在裂片妖作某些事情时触发的异能，有些则具有可影响游戏规则的静止式异能，例如「任意牌手可以于任何他能够使用瞬间的时机中，使用裂片妖牌。」

\* 可以将其它生物类别改为裂片妖，让它享受身为裂片妖的好处。

\* 可以对裂片妖使用人工演化，使它影响另一个生物类别。（裂片妖本身的生物类别也会因此改变，所以它还是会影响到自己）

\* 雾幻宗师是裂片妖。

-----

### 单卡解惑

Akroma's Devoted

爱若玛虔诚军

{三}{白}

生物~僧侣

2/4

僧侣攻击时不需横置。

\* 这会影响到你的僧侣以及所有其它牌手的僧侣。

-----

Aven Warhawk

艾文战鹰

{四}{白}

生物~鸟/士兵

2/2

增强1（于此牌进场时，你每从手上展示一张鸟和/或士兵牌，便在上面放置一个+1/+1指示物。）

飞行

\* 战鹰拥有两个生物类别，所以你可以展示具有其中一种生物类别的牌。

-----

Brood Sliver

孵育裂片妖

{四}{绿}

生物~裂片妖

3/3

每当任一裂片妖对牌手造成战斗伤害时，其操控者可以将一个1/1无色裂片妖衍生物放置进场。

\* 此触发式效应的操控者为孵育裂片妖的操控者，但由造成伤害的裂片妖之操控者选择是否要将衍生物放置进场（并由他操控）。

-----

Canopy Crawler

林冠爬行兽

{三}{绿}

生物~野兽

2/2

增强1（于此牌进场时，你每从手上展示一张野兽牌，便在上面放置一个+1/+1指示物。）

{横置}：林冠爬行兽上每有一个+1/+1指示物，目标生物便得+1/+1直到回合结束。

\* 当第二个异能结算时，才会检查爬行兽上的+1/+1指示物数量。之后即使此数量有变动，也不会影响此加成。

-----

Celestial Gatekeeper

天界门卫

{三}{白}{白}

生物~鸟/僧侣

2/2

飞行

当天界门卫从场上进入坟墓场时，将之移出对战，然后将至多两个目标在你坟墓场中的鸟和/或僧侣牌移回场上。

\* 你可以让门卫的异能以坟墓场中的本身为目标，但它会在能够回到场上之前给移出对战。其它的目标则都能回到场上。

-----

Chromeshell Crab

铬甲蟹

{四}{蓝}

生物~野兽

3/3

变身{四}{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当铬甲蟹翻回正面时，你可以将目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物之操控权交换。

\* 你不一定要用铬甲蟹来交换对手的生物；可以用你其它的生物来交换对手的生物。

\* 当此异能结算时，才选择是否要交换生物。

-----

Dark Supplicant

黑暗祈愿僧

{黑}

生物~僧侣

1/1

{横置}，牺牲三个僧侣：从你的坟墓场、手牌和/或牌库中搜寻一张名称为幽域魔裔的牌，并将其放置进场。若你以此法搜寻牌库，则将其洗牌。

\* 如果你不想搜寻牌库，就可以不去理会而只搜寻其它的区域。若你并未搜寻牌库，就不用洗牌。

-----

Daru Stinger

鞞鲁刺针手

{三}{白}

生物~士兵

1/1

增强1（于此牌进场时，你每从手上展示一张士兵牌，便在上面放置一个+1/+1指示物。）

{横置}：靺鲁刺针手对目标进行攻击或阻挡的生物造成伤害，其数量等同于靺鲁刺针手上+1/+1指示物的数量。

\* 当第二个异能结算时，才会检查刺针手上的+1/+1指示物数量。

-----

Dermoplasm

原质变形兽

{二}{蓝}

生物~变形兽

1/1

飞行

变身{二}{蓝}{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当原质变形兽翻回正面时，你可以从你手上将一张具有变身异能的生物牌以牌面朝上的方式放置进场。若你如此作，则将原质变形兽移回其拥有者的手上。

\* 新的生物以牌面朝上的方式进场，所以并不算是将生物翻回正面。

\* 除非你将生物放置进场，原质变形兽才会移回你手上。

-----

Drinker of Sorrow

饮悲妖

{二}{黑}

生物~惊惧兽

5/3

饮悲妖不能进行阻挡。

每当饮悲妖造成战斗伤害时，牺牲一个永久物。

\* 若此生物在造成战斗伤害前离场，你便不需为其牺牲永久物。若此生物因受到战斗伤害而离场，则你必须为其牺牲永久物。

\* 即使饮悲妖同时对好几个东西造成战斗伤害，你都只需要牺牲一个永久物。

-----

Embalmed Brawler

防腐喧哗兵

{二}{黑}

生物~灵俑

2/2

增强1（于此牌进场时，你每从手上展示一张灵俑牌，便在上面放置一个+1/+1指示物。）

每当防腐喧哗兵进行攻击或阻挡时，其上每有一个+1/+1指示物，你便失去1点生命。

\* 当第二个异能结算时，才会检查喧哗兵上的+1/+1指示物数量。

-----

### Essence Sliver

精魂裂片妖

{三}{白}

生物~裂片妖

3/3

每当任一裂片妖造成伤害时，其操控者获得等量的生命。

\* 此触发式效应之操控者为精魂裂片妖的操控者，但造成伤害的裂片妖之操控者才会获得生命。

### Frenetic Raptor

狂热迅猛龙

{五}{红}

生物~野兽

6/6

野兽不能进行阻挡。

\* 这会影响到你的野兽以及所有其它牌手的野兽。

### Goblin Clearcutter

精灵皆伐工

{三}{红}

生物~精灵

3/3

{横置}，牺牲一个树林：加三点法术力到你的法术力池中，其颜色为红色和/或绿色的任意组合。

\* 你可以得到{绿}{绿}{绿}，{红}{绿}{绿}，{红}{红}{绿}，或{红}{红}{红}。

### Hollow Specter

空洞幽灵

{一}{黑}{黑}

生物~幽灵

2/2

飞行

每当空洞幽灵对牌手造成战斗伤害时，你可以支付{X}。若你如此作，该牌手展示他手上的X张牌并且你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。

\* 当此触发式异能结算时，才会选择X的数量并且付费。受到伤害的牌手选择要展示的X张牌，然后你从其中选择一张该牌手要弃掉的牌。

### Hunter Sliver

行猎裂片妖

{一}{红}

生物~裂片妖

1/1

所有裂片妖具有挑拨异能。（当裂片妖攻击时，其操控者可以重置由防御牌手操控的目标生物，并

且该生物若能阻挡它，则须阻挡之。)

\* 此裂片妖会让你的裂片妖和所有其它牌手的裂片妖都具有其异能。

-----  
Infernal Caretaker

炼狱总管

{三}{黑}

生物~僧侣

2/2

变身{三}{黑} (你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

当炼狱总管翻回正面时，将所有灵俑牌从所有坟墓场中移回其拥有者的手上。

\* 炼狱总管的触发式异能为强制性，并且会对所有牌手生效。

-----  
Kilnmouth Dragon

窑嘴巨龙

{五}{红}{红}

生物~龙

5/5

增强3 (于此牌进场时，你每从手上展示一张龙牌，便在上面放置三个+1/+1指示物。)

飞行

{横置}: 窑嘴巨龙对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于窑嘴巨龙上+1/+1指示物的数量。

\* 当第二个异能结算时，才会检查巨龙上的+1/+1指示物数量。

-----  
Krosan Vorine

克洛萨勃饿兽

{三}{绿}

生物~猫/野兽

3/2

挑拨 (当它攻击时，你可以重置目标由防御牌手操控的生物，并且该生物若能阻挡它，则须阻挡之。)

克洛萨勃饿兽不能被多于一个的生物阻挡。

\* 若你使用勃饿兽的挑拨异能来强迫某个生物阻挡勃饿兽，则该生物必须如此做，而且其它的生物都不能阻挡勃饿兽。

-----  
Lavaborn Muse

熔生谬思

{三}{红}

生物~精怪

3/3

在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌数量为两张或更少，则熔生谬思对他造成3点伤害。

\* 当此异能触发时与结算时，该牌手的手牌数量都必须是两张或更少。

-----

Magma Sliver

岩浆裂片妖

{三}{红}

生物～裂片妖

3/3

所有裂片妖具有「{横置}: 目标裂片妖得+X/+0直到回合结束, X为场上裂片妖的数量。」

\* 此裂片妖会让你的裂片妖和所有其它牌手的裂片妖都具有其异能。

\* 当此异能结算时, 才计算场上裂片妖的数量。

-----

Master of the Veil

匿形大师

{二}{蓝}{蓝}

生物～法术师

2/3

变身{二}{蓝} (你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}, 将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

当匿形大师翻回正面时, 你可以将目标具变身异能的生物翻为牌面朝下。

\* 匿形大师可以用本身的变身触发式异能来让自己牌面朝下。

-----

Mistform Sliver

雾幻裂片妖

{一}{蓝}

生物～虚影/裂片妖

1/1

所有裂片妖具有「{一}: 选择一种生物类别, 此生物额外具有该类别直到回合结束。」

\* 此裂片妖会让你的裂片妖和所有其它牌手的裂片妖都具有其异能。

\* 雾幻裂片妖的异能与其它「改变生物类别」牌不同, 是让该生物额外具有一个生物类别, 而不是改变该生物的生物类别。

\* 多次使用此异能, 就可以增加许多种生物类别。但其后若有其它的咒语或异能「改变」此生物类别, 而不只是加入新的类别, 则此生物原有的类别及所增加的类别都会因此被取代。(请注意, 人工演化并不会造成如此结果; 它只会改变一个生物类别)

-----

Mistform Ultimus

雾幻宗师

{三}{蓝}

生物～传奇虚影

3/3

雾幻宗师具有所有的生物类别。(不论此牌是否在场上)

雾幻宗师可如同不是墙一般地进行攻击。

\* 此牌在生物类别一栏所印制的「虚影」与「传奇」, 纯粹只为了塑造此牌的形象; 宗师同时具有



所有其它生物类别。

\* 它是传奇，所以适用传奇规则。它也是墙，所以适用墙的规则。（虽然它本身的异能可以让自己忽视此规则）它同时也是裂片妖，所以会得到所有的裂片妖异能。

\* 人工演化完全不会影响此生物的生物类别，不过若将其第二个异能中「墙」的字眼改成其它生物类别，则会使得宗师无法进行攻击，因为他依旧是墙。

\* 正如任何生物，若宗师因咒语或异能而「成为」某个生物类别，便会失去其它所有的生物类别。举例来说，若你的对手使用相貌艺师的异能，将宗师变成士兵，则它就只会是个士兵，并且其它的生物类别都会消失，直到此回合结束为止。

-----

### Phage the Untouchable

不可近的非姬

{三}{黑}{黑}{黑}{黑}

生物~传奇奴仆

4/4

当不可近的非姬进场时，若你并非从手上使用之，你输掉此盘游戏。

每当非姬对生物造成战斗伤害时，消灭该生物。它不能重生。

每当非姬对牌手造成战斗伤害时，该牌手输去此盘游戏。

\* 除非你从手上以咒语的方式使用非姬，否则用其它的方式让非姬进场，都会让第一个异能生效。

\* 第一个与第三个异能会使牌手输掉此盘游戏。

\* 若战斗伤害被防止，则第二个与第三个异能都不会触发。

-----

### Planar Guide

片界向导

{白}

生物~僧侣

1/1

{三}{白}，将片界向导移出对战：将所有生物移出对战。在回合结束时，将这些生物在其拥有者的操控下移回场上。

\* 当生物离场时，将所有其上的结界分别置入其拥有者的坟墓场，并且移除所有其上的指示物。

\* 衍生物不会回到场上。

\* 牌面朝下的生物将会牌面朝上地回到场上。（这些牌也会牌面朝上地待在移出对战区域中）

\* 所有被移出对战之生物「进场时」的异能会在移回场上时触发。

\* 若在回合结束步骤中使用此异能，则此生物将在下一次的回合结束时移回场上。

-----

### Quick Sliver

疾速裂片妖

{一}{绿}

生物~裂片妖

1/1

你可以于你能够使用瞬间的时机下，使用疾速裂片妖。

任意牌手可以于任何他能够使用瞬间的时机中，使用裂片妖牌。

\* 当疾速裂片妖位于你能够使用它的区域中，第一个异能便会生效。

\* 当疾速裂片妖在场上时，第二个异能便会生效；若其它的裂片妖牌位于能够使用的区域中，便会受到此异能的影响。

-----

### Ridgetop Raptor

脊顶迅猛龙

{三}{红}

生物～野兽

2/1

连击（此生物能造成先攻伤害以及普通伤害。）

\* 欲知连击的详细规则，请参见「通则释疑」部分。

-----

### Riptide Mangler

激流破坏者

{一}{蓝}

生物～野兽

0/3

{一}{蓝}：将激流破坏者的力量改为目标生物的力量。（此改变不因回合结束而终止）

\* 破坏者的力量改变之后，并不会在回合结束时变回来。

\* 若破坏者以本身为目标，它会将其力量设定为目前的力量值。

\* 由于此改变力量的效应是在任何改变力量的指示物（例如+1/+1指示物）之后计算，故在使用此异能后，破坏者上的指示物便不会对其力量造成影响。

-----

### Rockshard Elemental

碎砾元素

{五}{红}{红}

生物～元素

4/3

连击（此生物能造成先攻伤害以及普通伤害。）

变身{四}{红}{红}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

\* 欲知连击的详细规则，请参见「通则释疑」部分。

-----

### Root Sliver

根生裂片妖

{三}{绿}

生物～裂片妖

2/2

根生裂片妖不能被反击。

裂片妖咒语不能被反击。

\* 当根生裂片妖位于堆叠中，第一个异能便会生效。

\* 当根生裂片妖在场上，第二个异能便会生效；若任何其它的裂片妖咒语在堆叠中，便会受到此异能的影响。

-----

### Seedborn Muse

苗生谬思

{三}{绿}{绿}

生物~精怪

2/4

在其它牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的永久物。

\* 所有你的永久物会在每位其它牌手的重置步骤中重置。你无从选择。

\* 在每位其它牌手的重置步骤中，让你的永久物维持横置状态的效应并不会发生作用，因为这些效应只会在「你的」重置步骤中生效。举例来说，静态球不会生效，而石破天惊的讯使会重置。

-----

### Shifting Sliver

变幻裂片妖

{三}{蓝}

生物~裂片妖

2/2

裂片妖只能被裂片妖阻挡。

\* 「不能被阻挡」的异能会对你的裂片妖与所有其它牌手的裂片妖生效。

-----

### Skirk Alarmist

司克警报手

{一}{红}

生物~法术师

1/2

敏捷

{横置}: 将目标由你操控的牌面朝下生物翻回正面。在回合结束时将之牺牲。

\* 目标生物的任何变身触发式异能都会因此触发。

\* 若该生物在回合结束步骤中翻回正面，则在下一回合结束时将其牺牲。

-----

### Warped Researcher

变异研究者

{四}{蓝}

生物~法术师/突变体

3/4

每当任一牌手循环一张牌时，变异研究者获得飞行异能直到回合结束，且本回合中不能成为咒语或异能的目标。

\* 在你的回合中，对手可以循环具有循环触发式异能的牌（例如晶掌放火鬼），并且以研究者为此异能的目标；原因是你的触发式异能在你的回合中会先进入堆叠。而在对手的回合中，状况便会反过来。

-----

## Whipgrass Entangler

鞭草缠僧

{二}{白}

生物～僧侣

1/3

{一}{白}: 直到回合结束, 目标生物获得「除非此生物的操作者为场上每一个僧侣支付{一}, 否则此生物不能进行攻击或阻挡 (于宣告攻击者或阻挡者时支付此费用)」。

\* 中文版勘误: 牌上所印制的规则叙述误为:

\*\*\*\*\*

{一}{白}: 直到回合结束, 除非目标生物的操作者为场上每一个僧侣支付{一}, 否则该生物获得「此生物不能进行攻击或阻挡」。(于宣告攻击者或阻挡者时支付此费用) (这是错误版本)

\*\*\*\*\*

差别在于付费并不会「消除」鞭草缠僧的异能; 请依照正确的规则叙述来使用此牌。

\* 若你多次对同一个生物使用缠僧的异能, 此费用会累积计算。

\* 在宣告攻击者或阻挡者时 (依此生物状况而定), 才会计算场上僧侣的数量。

-----

## Windborn Muse

风生谬思

{三}{白}

生物～精怪

2/3

飞行

除非其操作者为每个进行攻击的生物支付{二}, 否则生物不能攻击你。(此费用须在宣告攻击者时支付)

\* 若你操控多个风生谬思, 你的对手必须为每一个谬思付费。

-----

所有注册商标, 包括角色名称, 均为孩之宝子公司～威世智公司的财产。©2003威世智。