

洛温常见问题集

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

此文件最近更新日期：2007年8月23日

洛温售前现开赛日期：2007年9月29-30日

洛温正式发售日期：2007年10月12日

自2007年10月20日起，洛温系列可在有认证之构组赛制中使用。

洛温系列包括301张牌（121张普通牌，80张非普通牌，80张稀有牌，20张基本牌）。

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」）则为牌手解答特定单卡之主要规则疑问。

「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

牌类别：旅法师（Planeswalker）

旅法师是新的牌类别。旅法师是你请出来助阵的强力伙伴。

召兽使贾路/ Garruk Wildspeaker

{二}{绿}{绿}

旅法师～贾路

[+1]：重置两个目标地。

[-1]：将一个3/3绿色野兽衍生物放置进场。

[-4]：由你操控的生物得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。

你只可以于你能使用法术的时机下使用旅法师。旅法师是永久物，所以旅法师咒语结算时，它会进场并由你操控。任何会影响永久物的咒语或异能（举例来说，「消灭目标永久物」）都可以影响旅法师。请注意，旅法师并非生物；如果某张牌写明了它会影响到生物，它并无法影响到旅法师。

旅法师的副类别

每位旅法师都具有副类别。举例来说，召兽使贾路的类别栏上面印着「旅法师～贾路」。此副类别也称为旅法师类别。它们并非生物类别，而是独立的一组。

如果两个或更多具有同样副类别的旅法师同时在场，则他们都会由于依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。

旅法师的忠诚

旅法师特有的一项特征，就是忠诚。每张旅法师牌右下角都印制了某个数字，代表他的「忠诚」；这并非力量或防御力，而是全新的数值。

* 旅法师进场时，上面有等同于其忠诚值之数量的忠诚指示物。而当旅法师在场时，其忠诚便等于其上的忠诚指示物数量；此时原本印制的忠诚值便没有作用。

* 旅法师受到了多少伤害，就会使得上面移去多少个忠诚指示物；请参见下方的「对旅法师造成伤害」段落。

* 使用旅法师的异能，会使它增加或减少忠诚；请参见下文「旅法师的异能」段落。当旅法师的忠诚减少时，就会从上面移去该数量的忠诚指示物；当旅法师的忠诚增加时，就会在上面增加该数量的忠诚指示物。

* 如果旅法师的忠诚为0，就会由于依状态而生的效应而放入其拥有者的坟墓场。

* 当旅法师牌不在场上时，其忠诚便等同于该牌右下角所印制的数字。

旅法师的异能

洛温系列的每位旅法师都有三个启动式异能。这些异能具有没印在牌上的特殊限制，费用并以新的符号表示。

* 只有旅法师的操控者才能使用其异能，且只可以在他能使用法术的时机下使用。旅法师进场的那回合，牌手就可以使用其异能。如果本回合中已经使用过某旅法师的任一个异能，就不能再度使用其上的任何异能。换句话说，对你的每个旅法师而言，在每回合都只能使用它的一个异能。

* 使用旅法师异能所支付的费用，是由内含数字的箭号来表示。向上的箭号包括了加号，例如「+3」；意思就是「在此旅法师上放置三个忠诚指示物」。向下的箭号包括了减号，例如「-1」；意思就是「从此旅法师上移去一个忠诚指示物」。如果你想使用会减少忠诚指示物的旅法师异能，则该旅法师上至少要有该数量的忠诚指示物，你才能使用之。

旅法师与战斗

旅法师不是生物，所以不能攻击或阻挡。不过，你可以攻击旅法师。

于宣告攻击者步骤开始时，如果防御牌手操控了旅法师，则主动牌手要替每个攻击生物作出宣告，指明它要攻击防御牌手或由该牌手操控的某个旅法师。攻击生物可以全部针对同一对象，也可以各打各的。如果防御牌手操控数个旅法师，则有可能在同一个战斗阶段里攻击其中一个或全部。

于宣告阻挡者步骤开始时，防御牌手要替自己所操控的每个生物（如果有的话）作出宣告，指明它要阻挡哪个攻击生物。阻挡生物并不在乎攻击生物的对象为何。

在战斗伤害步骤中，未受阻挡且攻击防御牌手的攻击生物所造成的伤害、被阻挡生物所造成的伤害、以及进行阻挡之生物所造成的伤害，都会如常分配并造成。未受阻挡且攻击旅法师的攻击生物，则会对该旅法师分配、并造成其战斗伤害，并且会使得上面移去该数量的忠诚指示物。旅法师与牌手一样，都不会造成战斗伤害。

* 如果具有践踏异能的生物攻击旅法师并被阻挡，则攻击者必须给每个阻挡者分配致命伤害，才能将剩余的伤害分配给该旅法师。不过，具有践踏异能且攻击旅法师的生物并不能将剩余的战斗伤害「践踏」过该旅法师来对防御牌手造成之。

* 如果旅法师离场或换了操控者，它便被移出战斗且不再被攻击。不过，攻击该旅法师的生物并未被移出战斗~它会维持在攻击的状态。它也可以被阻挡；如果它未被阻挡，则依旧会是个进行攻击的生物，但在该战斗伤害步骤中不会分配伤害。如果它被阻挡，则它会如常地对阻挡它的生物造成伤害。如果攻击者具有践踏异能，则由于该生物多余的伤害没有对象可以分配，此异能便不会生效。

* 在双头巨人这种多人赛制之中，生物可以选择攻击防御队伍，或是攻击由该队伍任一成员所操控的旅法师。防御队伍任一成员所操控的生物（而不只是该旅法师的操控者所操控的生物）都可以用来阻挡攻击旅法师的生物。

对旅法师造成伤害

如果由你操控的来源将向对手造成非战斗伤害，则你可以令该来源将此伤害改为向该对手所操控的一个旅法师造成之。这属于转移伤害效应：你于此转移伤害效应生效时决定是否要转移伤害，并且需如常遵循替代性效应的生效顺序。由被此伤害影响的牌手选择让这些效应生效的顺序；而伤害是否要转移，则由该伤害之来源的操控者来决定。请注意，此伤害转移并不适用于战斗伤害。

* 举例来说，虽然你不能拿旅法师当作电震的目标，但你可以选择对手为电震的目标；并稍后于电震结算时，选择让电震向由对手操控的某个旅法师造成伤害。若你如此作，就会从该旅法师上移去两个忠诚指示物。

* 你不能将该伤害分散给牌手以及旅法师。在以上所举的电震例子中，你不能让电震对该牌手造成

1点伤害，并对该旅法师也造成1点伤害。

* 如果由你操控的某来源将对你造成伤害，则你不能令该来源向由你操控的旅法师造成伤害。

* 在双头巨人赛制之中，将对某牌手所造成的伤害并不能转移给其队友所操控的旅法师。

***牌类别：部族 (Tribal) ***

部族此牌类别最早登场于_预知将来_的某张牌（寂静束缚/ Bound in Silence）。部族虽不是生物，却具有生物类别。由于_洛温_系列中有许多部族牌，该部分的常见问题集似乎有必要在此重述。

部族此牌类别的规则解析如下：

212.8. 部族

212.8a 每张部族牌都有另一个牌类别。使用与结算部族牌时，会遵循使用与结算具另一类别之牌的规则。

212.8b 部族的副类别都是单独的一个英文字，并接在一条长横线后面；例如「部族结界~人鱼」。部族副类别的集合与生物类别的集合是同一个；这些副类别称为_生物类别_。部族可能包含多个副类别。

* 部族并非永久物的类别。不过，部族牌上的另一个类别有可能让它成为永久物。

* 许多_洛温_的牌会指明特定的生物类别。依照牌上面的叙述与功能，这些牌也可能影响部族。

举例来说，如果牌上的生物类别是「精灵」：

-- 如果某张牌把「精灵」当名词来用（也就是说，后面没加上「牌」或「咒语」这类字词），则实际上的意思是「精灵永久物」。它可以影响场上所有的精灵永久物，也包括了精灵部族。

-- 如果牌上写着「精灵生物」，就只能影响场上的精灵生物。它无法影响部族。

-- 如果牌上写着「精灵牌」，就能影响不在场上的任何精灵牌，包括了精灵部族牌。

* 如果某咒语问你是否操控精灵，它实际上是问你是否操控了精灵永久物。它不会把你操控的精灵咒语算进去（它自己也不算）。

* 如果某张具有多个类别的牌具有一个或数个副类别，则每个副类别都分别与所对应的类别有关联。

* 当某永久物上的一个或数个副类别改变，则新的副类别（或副类别的集合）会取代原本的同种副类别（生物类别，地类别，神器类别，结界类别，咒语类别，或是旅法师类别）。它并不会取代其他种的副类别，也不会影响该永久物的类别。

* 如果某永久物不再属于原有的其中一种类别，则对于与该类别相关的副类别而言，如果此永久物目前具有的某类别与此副类别相关，此副类别就会继续保留；否则在此永久物不属于该类别的期间，此副类别便也不会存在。

* _石破天惊_的人工演化这张牌，能够改变部族牌的生物类别。

* 许多旧版牌张在_Oracle_资料库中已有勘误，好让它们与部族牌能正常互动。举例来说，瞬间和法术牌不能进场。如果某张旧版牌上所印制的叙述让你能将一张精灵牌放置进场，它现在会注记着：你能将一张精灵永久物牌放置进场。

***关键字动作：比点 (Clash) ***

比点此关键字动作会产生一场小型比试。你如果赢得比点，就可能会得到些加成。

猛击/ Lash Out

{一}{红}

瞬间

猛击对目标生物造成3点伤害。与一位对手比点。若你赢，则猛击再对该生物的操控者造成3点伤害。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

比点的规则解析如下：

501.10. 比点

501.10.a 比点的方法是：牌手展示其牌库顶牌。然后该牌手可以把该牌置于其牌库底。

501.10b 「与一位对手比点」意指：「选择一位对手。你与该对手分别比点。」

501.10c 如果某位牌手所展示的牌之总法术力费用比所有参与比点者所展示的牌都高，他便赢得这次比点。

* 每张具有比点的_洛温_牌都注记着「与一位对手比点」。作法是依序执行下列事项：

- 1) 该咒语或异能的操控者选择一位对手。（这并不会指定该对手为目标。）
- 2) 参与比点的牌手各展示其牌库顶牌。
- 3) 大家知晓所展示的牌之总法术力费用。
- 4) 参与比点的牌手依照回合顺序来分别决定要将所展示的牌置于其牌库顶或底。（请注意，是由轮到本回合的牌手先作决定；这不一定会是比点咒语或异能的操控者）当第二位牌手要作出此决定时，他会晓得第一位牌手的决定为何。然后所有的牌都同时移动。
- 5) 比点结束。如果参与比点的某位牌手展示出的牌之总法术力费用比所有参与比点者所展示的牌都高，该牌手便赢得这次比点。
- 6) 如果任何异能会在某牌手比点时触发，它便会触发并等着进入堆叠。
- 7) 让比点咒语或异能结算完毕。如果比点咒语或异能的操控者赢得比点，这通常就包括了他所获得的加成。
- 8) 在比点中触发的异能进入堆叠。

* 比点没有所谓平手或输。你不是赢，就是没赢。

* 比点咒语或异能都会注明如果你（就是该咒语或异能的操控者）赢得比点的话，会发生什么事。通常来说，如果你没赢，就什么都不会发生。（蛊惑目光则是例外。）

* 如果所展示出的牌没有较高的总法术力费用（举例来说，展示出来的每张牌总法术力费用都是2），则没人赢得比点。

* 展示出的牌之法术力费用中的X都当成0。

* 没有法术力费用的牌（例如地）之总法术力费用为0。

* 如果参与比点的一位或数位牌手展示出连体牌，则将该连体牌两边的总法术力费用个别看待；在此状况下，有可能产生数位比点赢家。举例来说，牌手A展示出总法术力费用为1与3的连体牌，牌手B展示出总法术力费用为2的牌，则两人都赢得比点。（因为3比2大，牌手A的牌之总法术力费用就比牌手B的大。因为2比1大，牌手B的牌之总法术力费用就比牌手A的大。）

* 有两张牌（纠缠陷阱/ Entangling Trap与炎身叛乱/ Rebellion of the Flamekin）具有在你比点时会触发的异能。这些异能触发的时机是在你参与比点时，而不是只在你发起比点时。它也不在乎你是否赢得比点。

* 有一张牌（森林回响/ Sylvan Echoes）具有在你赢得比点时会触发的异能。这与上述两张牌的作用方式相同，差别是它不在乎你有没有赢得比点。请注意，你也会赢得由对手所操控的咒语或异能所发起的比点。

***关键字异能：化形 (Changeling) ***

不论处于哪个区域中，具有化形的牌都属于所有生物类别。

镜身灵/ Mirror Entity

{二}{白}

生物~变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

{X}：由你操控的生物成为X/X并获得所有生物类别直到回合结束。

化形的规则解析如下：

502.73. 化形

502.73a 化形属于特征设定异能。「化形」意指：「此物件属于所有生物类别。」此异能会在所有区域生效。请参见规则405.2。

502.73b 同一个物件上的数个化形异能并无意义。

* 因为具有化形的牌属于所有生物类别，它便会被所有能影响任一生物类别的咒语或异能所影响（不论该生物类别为何）。并且由于化形是特征设定异能，上述状况适用于任何区域。举例来说，如果某张牌要 you 从手上展示一张人鱼牌，或将一张精灵牌从你的坟墓场移回你手上，或者获得某个山羊的操控权，你都可以用具有化形的牌来执行这些动作。

* 规范持续性效应互动的规则注明了：改变类别的效应会比增加或移除异能的效应先一步生效。这会使得某些罕见的状况发生。

-- 如果某效应使某个具有化形的生物失去所有生物类别，此生物并不会失去化形~但它依旧会失去所有生物类别。

-- 如果某效应使某个具有化形的生物成为某个新的生物类别（或生物类别的集合），此生物并不会失去化形~但它不再具有所有生物类别；它只会具有那个新的生物类别（或生物类别的集合）。

-- 如果某张牌失去化形异能，它依旧具有所有生物类别；它只不过是失去化形。

* 请注意，赋予某物件所有生物类别的效应*并不是*将化形赋予该物件。

***关键字异能：夺冠 (Champion) ***

夺冠让你将某个永久物升级成别的。

散华追逐者/ Nova Chaser

{三}{红}

生物~元素/战士

10/2

践踏

夺冠元素（当它进场时，除非你将另一个由你操控的元素移出对战，否则牺牲之。当它离场时，将该牌移回场上。）

夺冠异能的正式规则解析如下：

502.72. 夺冠

502.72a 夺冠代表了两个触发式异能。「夺冠[物件]」意指：「当此永久物进场时，除非你将另一个由你操控的[物件]移出对战，否则牺牲之」以及「当此永久物离场时，将所移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。」

502.72b 夺冠所代表的两个异能之间有连结关系，正如规则217.7d所定义。

502.72c 如果某永久物因夺冠异能而被另一个永久物移出对战，则称后者将前者「夺冠」。

- * 某生物自己的夺冠异能不会让你将该生物移出对战。
- * 如果具夺冠异能的生物在其进场异能结算前便已离场，则它的离场异能便不会生效。然后会结算它的进场异能；其操控者可以将一个由他操控、且具有所指定特性的永久物移出对战。如果该牌手如此作，则该牌就回不来了。如果该牌手不如此作，则什么都不会发生（因为已经无法牺牲那个具有夺冠的生物）。
- * 如果具夺冠异能的生物失去了夺冠异能（例如由于低声下气/ Humble），然后才离场，则夺冠的离场异能便不会触发。已被移出对战的牌会持续被移出对战。
- * 洛温系列中所有同时具有化形与夺冠的牌都具有「夺冠生物」。此异能让你可以将自己所操控的任意生物移出对战。
- * 洛温中所有具有夺冠异能的其他牌都具有「夺冠[生物类别]」。此异能并不限于用在生物上。举例来说，具有「夺冠洁英」的牌让你可以将洁英结界移出对战。

***关键字异能：呼魂 (Evoke) ***

呼魂属于替代性费用。若支付某生物的呼魂费用（而非其法术力费用）来使用它，会使该生物进场时就得牺牲；不过，这让你能以较低的费用来获得该生物的进场异能。

扫云怪/ Cloudthresher

{二}{绿}{绿}{绿}{绿}

生物~元素

7/7

闪现

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

当扫云怪进场时，它对每个具飞行异能的生物与每位牌手各造成2点伤害。

呼魂{二}{绿}{绿}（你可以支付此咒语的呼魂费用来使用它。若你如此作，它进场时便被牺牲。）

呼魂异能的正式规则解析如下：

502.74. 呼魂

502.74.a 呼魂代表两个异能：在任何该牌能够使用的区域都生效的静止式异能，以及在场上生效的触发式异能。「呼魂[费用]」意指：「你可以支付[费用]来使用此牌，而非支付其法术力费用」以及「当此永久物进场时，若曾支付其呼魂费用，则其操控者将它牺牲。」支付牌的呼魂费用时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

* 当你支付某咒语的呼魂费用来使用它时，你确实是使用该咒语~只是支付了另一种费用。此咒语可以如常被反击。让你无法使用某咒语的效应，也会让你无法以呼魂来使用它。

* 每个具有呼魂的洛温生物都具有进场异能。也就是说，你若如常支付费用就可以得到异能与该生物，而若支付呼魂费用就只能得到异能。

* 支付呼魂费用来使用生物，将会让两个进场异能发生：呼魂的牺牲异能，以及该生物拥有的另一个异能。由该生物的操控者选择它们进入堆叠的顺序；这两个异能都可以如常地被反应。

* 即使生物具有呼魂，也不会改变你可以使用它的时机。如果你只能在可以使用法术的时机下使用该生物，那么以呼魂来使用时也是一样。

* 如果在以呼魂使用的生物咒语进场前，它的操控者便已改变，则当它进场时依旧得牺牲之。相似情况：如果在以呼魂使用的生物咒语进场后、并在其牺牲异能结算前，它的操控者便已改变，则依旧得牺牲之。

* 当你支付某咒语的呼魂费用来使用它时，并不会改变其法术力费用。你只是改为支付其呼魂费用

- 。
- * 让你在使用咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其呼魂费用时生效。这是因为它们影响的是该咒语的总费用，而非其法术力费用。
- * 关于呼魂的牺牲异能是否会在该生物进场时触发，则要看该咒语的操控者是否决定要支付其呼魂费用，而不是当他实际支付时（举例来说，另一个异能可能增加或减少了应支付的费用）。
- * 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来使用咒语，就无法利用其呼魂异能。（虽然你不一定想要如此作。）

***关键字异能：掩蔽 (Hideaway) ***

掩蔽出现在_洛温_的一组稀有地上面，让你将牌藏到旁边以供稍后使用。它也会令该地须横置进场。

。

苔草桥/ Mosswort Bridge

地

掩蔽（此地须横置进场。当它进场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地移出对战，然后将其余的牌置于你牌库底。）

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

{绿}，{横置}：如果由你操控的生物之力量总数为10或更多，则你可以使用所移出对战的牌，且不须支付其法术力费用。

掩蔽异能的正式规则解析如下：

502.75. 掩蔽

502.75a 掩蔽代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。「掩蔽」意指：「此永久物须横置进场」以及「当此永久物进场时，检视你牌库顶的四张牌。将其中一张牌面朝下地移出对战，并将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。只要该牌持续被移出对战，任何曾操控此永久物的牌手便可以检视之。」

* 当具有掩蔽的地在你的操控下进场时，你必须检视你牌库顶的四张牌，且必须将其中一张移出对战。如果你的牌库数量少于四张，则你全部检视过，再将一张移出对战。

* 具掩蔽的地目前之操控者可以检视被移出对战的牌，该地过去的操控者也可以。操控此起动式异能的牌手才能使用被移出对战的牌；而被移出对战的牌之拥有者为何，或是谁将它移出对战，则都不重要。

* 如果具有掩蔽的地离场，则再也没有人可以检视被它移出对战的牌。

每张具有掩蔽的_洛温_地都具有某个起动式异能，让你可以在满足某些条件的状况下使用被它移出对战的牌。此异能只适用于被掩蔽异能移出对战的那张牌。

* 该地的最后一个异能，让你可以在该异能结算时一并使用被它移出对战的牌。该牌之类别原有的时机限制会被忽略（举例来说，如果它是生物或法术）。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中使用[此牌]」）。

* 如果被移出对战的牌是张地，则除非目前是你的回合、且你先前尚未使用过地，你才能在最后一个异能结算时一并使用它。这算作是你每回合能下的那一张地。

* 如果你由于上述限制或其他限制（例如咒语没有合法目标）而无法使用被移出对战的牌，则此地的起动式异能结算时什么都不会发生，且该牌会持续牌面朝下地移出对战。你稍后可以再度试图起动该异能来使用它。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式（正如最后一个异能所注记）来使用牌，就无法支付

任何替代性费用（例如呼魂或变身）。另一方面来说，如果该牌具有额外费用，则你可以支付。

* 如果你使用该地的起动式异能，且某效应以回应的方式让你失去该地的操控权，则当该异能结算时，你依旧可以使用被移出对战之牌。

* 如果被掩蔽移出对战的牌已经使用了，或者它因故离开移出对战区，则就算使用具掩蔽之地的最后一个异能，也不会有效果。

***组合：指命 (Command) ***

_洛温_系列中有一组五张、名称中包括「指命」的牌。这些牌具有模式，且你可以选择两个模式，而不只是一个。

地下指命 / Cryptic Command

{一}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

选择两项～反击目标咒语；或将目标永久物移回其拥有者手上；或横置由全部对手所操控的所有生物；或抓一张牌。

* 指命与一般的模式牌运作方式相同，只不过你可以选择其中两个模式。当你使用该咒语时便要作出决定。

* 你必须选择两个不同的模式。你不能只选择一个模式，也不能两次都选择同一个模式。

* 所选的模式会依照它们在牌上印制的顺序生效。

* 如果某模式要指定目标，你就必须可以为它选择合法目标，否则你就不能选择该模式。如果这让你无法选择正好两种模式，你就不能使用该咒语。

* 如果情况允许的话，你可以替两个模式选择同一个目标生物或牌手。

***组合：化身 (Incarnation) ***

_洛温_系列中有一组五张、生物类别中包括「化身」的牌。当这些生物置入坟墓场时，会被洗回你的牌库。

颤栗 / Dread

{三}{黑}{黑}{黑}

生物～元素 / 化身

6/6

恐惧

每当任一生物对你造成伤害时，将其消灭。

当颤栗从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

* 当此化身从任何区域（不只是场上而已）置入其拥有者的坟墓场时，就会触发最后一个异能。

* 虽然此异能会在该化身从场上置入坟墓场时触发，它并不会*特别*在离场时触发，所以与其他离场异能的作用方式不同。此异能会从坟墓场触发。

-- 如果此化身在场上时已失去了此异能（例如被木质化），然后才被消灭，则此异能依旧会触发，将它洗入其拥有者的牌库。

-- 不过，如果此化身进入坟墓场时失去了此异能（例如受异西里狱卒影响），则此异能不会触发，此化身也会留在坟墓场中。

-- 如果此化身在其异能触发后、结算前被移出坟墓场，它就不会被洗入其拥有者的牌库。相似情况：如果某个替代性效应将此化身移到其他区域（而非置入坟墓场），则此异能完全不会触发。

主题：「三次效果」元素

有三个红色元素的异能让你在将它在同一回合使用三次之后，就可以获得加成。

心焰点燃人/ Inner-Flame Igniter

{二}{红}

生物～元素／战士

2/2

{二}{红}：由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。如果这是此异能在本回合第三次的结算，由你操控的生物便具有先攻异能直到回合结束。

* 这些牌所看的是结算的次数，而不是起动的次数。还在堆叠中的异能不会算进总数里头。

* 当这类异能结算时，它会计算本回合中，同一个生物上面同一个异能已结算的次数；至于此生物或此异能结算时是由谁操控，则并不重要。这类异能的复制品（例如明炉戒所产生者）会算进总数之内。其他同名生物的异能则不会算进总数之内；被反击的异能也不会算进去。

* 你只在此异能第三次结算时得到加成。若有第四次，第五次，第六次或更多次数，则都不会带来加成。

主题：「横置时触发」人鱼

有三个人鱼具有当本身成为横置时触发的异能，另一个则具有当由你操控的一个人鱼成为横置时触发的异能。

静修贤者/ Fallowsage

{三}{蓝}

生物～人鱼／法术师

2/2

每当静修贤者成为横置时，你可以抓一张牌。

* 此为触发式异能，而不是起动式异能。它不会让你可以随心所欲地横置该生物；而是要求你以某种手段来横置该生物，例如用它来攻击。

* 此生物必须确实地从未横置状态变成横置状态，才会触发此异能。如果在此生物已横置的状态下，某效应试图要横置此生物，则此异能不会触发。

简体中文版勘误

1.

传感师/ Sower of Temptation

传感师的简体中文版规则叙述有误，其中「...只要传感师在场...」之部分应为「...只要传感师持续在场...」。以下是该牌正确的规则叙述：

当传感师进场时，选择目标生物。只要传感师持续在场，你便获得其操控权。

2.

先兆树妖/ Treefolk Harbinger

先兆树妖的简体中文版规则叙述有误，其中「...搜寻一张先兆树妖或树林牌...」之部分应为「...搜寻一张树妖或树林牌...」。以下是该牌正确的规则叙述：

当先兆树妖进场时，你可以从你的牌库中搜寻一张树妖或树林牌，展示该牌，然后将你的牌库洗牌，并将该牌置于其上。

单卡解惑

白色

金鬃阿耶尼/ Ajani Goldmane

{二}{白}{白}

旅法师～阿耶尼

4

[+1]: 你获得2点生命。

[-1]: 在每个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

[-6]: 将一个白色，具有「此生物的力量和防御力各等同于你的总生命」的圣者衍生物放置进场。

* 第二个异能让生物所获得的警戒异能会持续到回合结束，就算+1/+1指示物被移去了也一样。

* 第三个异能所产生的圣者衍生物，其力量与防御力会随着你的总生命数量而改变。

* 请参见通则释疑单元中，「新的牌类别：旅法师」之段落。

丘脊仲裁者/ Arbiter of Knollridge

{六}{白}

生物～巨人／法术师

5/5

警戒

当丘脊仲裁者进场时，每位牌手的总生命成为所有牌手中总生命最高者的数值。

* 此异能结算后，有可能会触发其他「当牌手获得生命时」的异能。

* 此异能在双头巨人赛制中可能会造成奇怪的结果。举例来说，如果双方队伍的生命分别是15与11，此时「所有牌手中总生命最高者的数值」就会算作8（15除以2，小数点后进位）。当此异能结算时，每位牌手的总生命都会设定为8，所以双方队伍最后都会是16点生命。

* 在其他多人游戏赛制中，每位牌手的总生命会设定为在他影响距离中总生命最高者的数值；这些改变会同时发生。举例来说，如果每位牌手的影响距离是一，并且参与此游戏的牌手依序分别是小莉（4点生命），大巴（8点生命），阿凯（11点生命），明道（7点生命），那么小莉的总生命会变成8，大巴与明道的总生命则都会变成11。

严峻指命/ Austere Command

{四}{白}{白}

法术

选择两项～消灭所有神器；或消灭所有结界；或消灭所有总法术力费用为3或更少的生物；或消灭所有总法术力费用为4或更多的生物。

* 如果选择了第一个与第三个模式，则可以让总法术力费用为3或更少的神器生物被此咒语消灭两次。它得要重生两次才能活下来。（其他组合也可能发生类似的状况。）

布连屯守炉师/ Burrenton Forge-Tender

{白}

生物～洁英／法术师

1/1

反红保护

牺牲布连屯守炉师：选择一个红色来源，于本回合中，防止该来源将造成的所有伤害。

* 如果在实际造成该伤害前，该红色来源改变了颜色，则此伤害防止效应不会生效。

强者蒙恩/ Favor of the Mighty

{一}{白}

部族结界~巨人

每个总法术力费用为最高的生物均获得反五色保护异能。

* 如果最高的总法术力费用出现平手的状况，则这些生物都会获得反五色保护异能。

* 此效应会随时检查。如果有新的最高总法术力费用生物进场，它会获得反五色保护异能，先前的生物则会失去此异能。

* 如果某生物的法术力费用包含X，则此效应会将X视为0。而此生物在堆叠里面时X是多少，则并不重要。

风粉法师/ Galepowder Mage

{三}{白}

生物~洁英/法术师

3/3

飞行

每当风粉法师攻击时，将另一个目标生物移出对战。在回合结束时，将该牌在其拥有者的操控下移回场上。

* 风粉法师的异能可指定任意牌手所操控的生物。这并非可选的动作。

* 被移出对战的牌会在回合结束时回到场上，就算风粉法师那时已不在场也是一样。

* 如果风粉法师攻击时，它是场上唯一的生物，则其异能不会产生效应。

金牧地躲闪客/ Goldmeadow Dodger

{白}

生物~洁英/浪客

1/1

金牧地躲闪客不能被力量大于或等于4的生物阻挡。

* 在金牧地躲闪客被阻挡之后，若将阻挡生物的力量增加到4或以上，也不会影响该次阻挡。

雄鹿蹄印/ Hoofprints of the Stag

{一}{白}

结界生物~元素

每当你抓一张牌时，你可以在雄鹿蹄印上放置一个蹄印指示物。

{二}{白}，从雄鹿蹄印上移去四个蹄印指示物：将一个4/4白色，具飞行异能的元素衍生物放置进场。你只可以于自己的回合中使用此异能。

* 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则雄鹿蹄印会触发同样次数。

守园巨人/ Lairwatch Giant

{五}{白}

生物~巨人/战士

5/3

守园巨人可以额外多阻挡一个生物。

每当守园巨人阻挡两个或更多生物时，它获得先攻异能直到回合结束。

* 在宣告阻挡者时，守园巨人要阻挡至少两个生物，才会触发它的第二个异能。而它在宣告阻挡者时如果阻挡了少于两个生物，然后某效应使它阻挡了更多生物，也会触发此异能。不过，如果守园巨人已经阻挡了两个或更多生物，然后某效应使它阻挡了更多生物，则不会再度触发此异能。

义勇军之傲/ Militia's Pride

{一}{白}

部族结界~洁英

每当一个由你操控、且非衍生物的生物攻击时，你可以支付{白}。若你如此作，则将一个1/1白色洁英/士兵衍生物横置进场且正进行攻击。

* 该衍生物以进行攻击的状态进场。它不会触发「当一个生物攻击时」的触发式异能，也不受宣告攻击者的限制之影响。

* 你选择该衍生物要攻击哪位牌手或魔法师。它可以攻击使得此异能触发的生物所攻击的牌手或魔法师，也可以攻击别的对象。

镜身灵/ Mirror Entity

{二}{白}

生物~变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

{X}: 由你操控的生物成为X/X并获得所有生物类别直到回合结束。

* 所有原先已将你的任一生物之力量或防御力固定为某特定数值的效应，都会被镜身灵的异能覆盖；例子包括了木质化的异能，玛洛的异能，以及先前起动过的镜身灵异能。至于已结算、且改变你的任一生物之力量或防御力之咒语或异能所产生的效应，也会被它覆盖掉；例子包括了变巨术。而在镜身灵异能结算后才生效的效应，则会如常运作。

* 你生物上面影响其力量或防御力的指示物，以及影响其力量或防御力之静止式异能（例如辉煌的赞美诗），并不会被镜身灵的异能覆盖掉。在没有这些指示物或效应的影响下，若让X为0来使用此异能，则会让由你操控的所有生物成为0/0并置入坟墓场。

* 同一个回合中若将此异能起动第二次，则会将第一次起动的结果覆盖掉。举例来说，如果你使用此异能时让X等于4，然后再度使用且X等于1，则你的生物都会是1/1。

遗忘轮/ Oblivion Ring

{二}{白}

结界

当遗忘轮进场时，将另一个目标非地永久物移出对战。

当遗忘轮离场时，将所移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

* 如果遗忘轮在其第一个异能结算前便已离场，则它的第二个异能便触发但不会生效。然后会结算

其第一个异能，并将该目标非地永久物永远移出对战。

* 如果场上的非地永久物只有一个遗忘轮，并且此遗忘轮所移出对战的牌是另一个遗忘轮，此时若使用第三个遗忘轮，便会产生没得选择的无限回圈，使本盘游戏平手（除非某牌手有办法打破此回圈，例如将另一个非地永久物放置进场，或是消灭其中一个遗忘轮）。

橡树哨兵/ Sentry Oak

{四}{白}

生物~树妖/战士

3/5

守军

在你回合的战斗开始时，你可以与一位对手比点。若你赢，则橡树哨兵得+2/+0且失去守军异能直到回合结束。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 更详细的说明：此异能是在你回合的战斗开始步骤一开始时触发。

闲语药剂师/ Wellgabby Apothecary

{四}{白}

生物~人鱼/僧侣

2/3

{一}{白}：于本回合中，防止将对目标已横置的人鱼或洁英生物造成的所有伤害。

* 当使用此异能与结算此异能时，该生物都必须是已横置状态。在这两个时点之间的时段，它不一定要持续被横置。

* 一旦结算了此异能，本回合稍后将对该生物造成的所有伤害都会被防止，不论在该伤害将造成的时候它是已横置或未横置都一样。

蓝色

阿米巴化形/ Amoeboid Changeling

{一}{蓝}

生物~变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

{横置}：目标生物获得所有生物类别直到回合结束。

{横置}：目标生物失去所有生物类别直到回合结束。

* 如果某生物失去了所有生物类别，然后在该回合中又获得了新的生物类别，则它会是个新的生物类别。

破碎野心/ Broken Ambitions

{X}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{X}，否则反击该咒语。与一位对手比点。若你赢，则该咒语的操控者将其牌库顶的四张牌置于其坟墓场。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部

或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。)

* 与你比点的手并不一定要是该目标咒语的操控者。

* 不论该目标咒语是否被反击，或者是否支付了{X}，这次比点（以及如果你赢得比点的结果）都会发生。

蛊惑目光/ Captivating Glance

{二}{蓝}

结界~灵气

生物结界

在你的回合结束时，与一位对手比点。若你赢，则获得受此结界的生物之操控权。若你没有赢，则该牌手获得受此结界的生物之操控权。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 此异能会在蛊惑目光之操控者的回合结束时触发。上面的「你」指的是蛊惑目光的操控者，而不是受此结界之生物的操控者。

* 与你比点的手并不一定要是受此结界之生物的操控者。

* 若你赢得比点，则获得受此结界的生物之操控权（就算其他牌手同时赢得比点也是一样；这会在展示出连体牌的情况下）。若你没有赢得比点，则由另一位牌手获得受此结界的生物之操控权（就算该牌手没赢得比点也是一样）。

* 蛊惑目光的操控者并不会因为此牌的结果而改变。

* 蛊惑目光可以让牌手获得自己目前正操控的生物之操控权。这会在该生物上造成一层新的操控效应，但通常不会产生任何明显效果。

* 蛊惑目光的改变操控权效应，在蛊惑目光离场后依旧会生效。

抹消自我/ Ego Erasure

{二}{蓝}

部族瞬间~变形兽

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

直到回合结束，由目标牌手操控的生物得-2/-0且失去所有生物类别。

* 如果某生物失去了所有生物类别，然后在该回合中又获得了新的生物类别，则它会是个新的生物类别。

潜水捕捞/ Fathom Trawl

{三}{蓝}{蓝}

法术

从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出三张非地牌为止。将所有以此法展示的非地牌置于你手上，然后将其余展示的牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 如果你牌库中不是地的牌少于三张，你将会展示出整个牌库，将所有非地牌置于你手上，然后任意安排你牌库的顺序。

强迫结实/ Forced Fruition

{四}{蓝}{蓝}

结界

每当任一对手使用咒语时，该牌手抓七张牌。

* 没错，是对手抓七张牌。这并非可选的动作。

烁尘小憩/ Glimmerdust Nap

{二}{蓝}

结界~灵气

生物结界（仅限已横置者）

受此结界的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 烁尘小憩只可选择已横置的生物为目标。

* 如果在烁尘小憩结算前，该目标生物已经是未横置状态，则烁尘小憩会因目标不合法而被反击。

* 如果受此结界的生物成为未横置状态，烁尘小憩会由于依状态而生的效应而放入其拥有者的坟墓场。

智谋/ Guile

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~元素/化身

6/6

智谋只能被三个或更多生物阻挡。

如果由你操控的咒语或异能将反击某咒语，则改为将该咒语移出对战，你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

当智谋从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

* 智谋的第二个异能会将「反击[某咒语]」改为「将[某咒语]移出对战，你可以使用它且不需支付其法术力费用。」你将它移出对战之后，马上就会决定要不要使用它。如果你决定不使用，它便持续被移出对战，且你再也没有机会使用它。如果试图反击咒语的那个咒语或异能具有额外的效应，它之后会继续结算。

* 将咒语移出对战为强制性；使用与否则不是。

* 以此法被移出对战的咒语并非真正被反击。

* 如果咒语的复制品将被反击，它会被移出对战，但无法使用之（因为它不是牌）。

* 如果由你操控的咒语或异能试图反击某个不能被反击的咒语，则依旧不能反击。既然该咒语并未被反击，智谋的异能就不会对它生效；该咒语会如常继续结算。

沉思/ Ponder

{蓝}

法术

检视你牌库顶的三张牌，然后将它们以任意顺序放回。你可以将你的牌库洗牌。

抓一张牌。

* 如果你选择将你的牌库洗牌，就会把你已经看过且放回牌库顶的三张牌也洗进去。

领轮师/ Ringskipper

{一}{蓝}

生物~仙灵/法术师

1/1

飞行

当领轮师从场上置入坟墓场时，与一位对手比点。若你赢，则将领轮师移回其拥有者手上。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 如果领轮师在其异能结算前被移出坟墓场，则你依旧会比点，但就算赢了也不会发生什么事。

离散击/ Scattering Stroke

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。与一位对手比点。若你赢，则在你下一个行动阶段开始时，你可以加{X}到你的法术力池中，X为该咒语的总法术力费用。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 你决定是否要加{X}到你的法术力池中的时机，是在你下一个行动阶段开始、此延迟触发式异能结算时。你并不是在此之前就作出决定。

* 你不能只把该法术力的一部分加入法术力池中；不是将{X}全部加入法术力池，就是什么都没有。你以此法得到的法术力都是无色。

传形妖/ Shapesharer

{一}{蓝}

生物~变形兽

1/1

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

{二}{蓝}：直到你的下一个回合，目标变形兽成为目标生物的复制。

* 如果该目标变形兽成为不合法的目标，但该目标生物依旧是合法目标，则此异能仍会结算，只是没有效果。

* 如果该目标生物成为不合法的目标，但该目标变形兽依旧是合法目标，则该变形兽仍会成为该物件的复制。此效应会使用那个不合法目标生物目前可复制的特征（如果它仍在场），或是其最后可知的可复制的特征（如果它已离场）。

* 此复制效应会持续生效，一直到你下一个重置步骤即将开始的时点（就算某效应略过了重置步骤也是一样）。

* 如果传形妖成为其他生物的复制，则它会失去化形与其起动式异能（当然，除非它所复制的另一个生物具有化形，或者所复制的是另一个传形妖）。

* 此异能可能会让生物成为本身的复制；这通常不会产生任何明显效果。

* 此目标变形兽会复制该目标生物上所印制的各项值，再加上所有已经对它生效的复制效应。它不会复制该生物上的指示物。它不会复制改变该生物的力量、防御力、类别、颜色等等的效应。

* 如果此目标变形兽所复制的生物已经复制了别的生物，则它会变成所选的生物已经复制的样子。

* 如果此目标变形兽成为某个牌面朝下的生物之复制，它会成为没有名称、生物类别、异能、法术力费用与颜色的2/2生物。它并不会成为牌面朝下，所以无法翻回正面。

* 已对此目标变形兽生效的效应会继续生效。举例来说，如果它先前因变巨术得+3/+3直到回合结

束，然后此异能使它变成灰棕熊的复制品，则它会成为5/5的灰棕熊。

银鳃浸水师/ Silvergill Douser

{一}{蓝}

生物~人鱼/法术师

1/1

{横置}: 目标生物得-X/-0直到回合结束，X为由你操控的人鱼和/或仙灵数量。

* 决定X的数量时，既是人鱼又是仙灵永久物只会计算一次。

* 银鳃浸水师的异能结算时，才会决定X的数值。就算由你操控的人鱼和/或仙灵数量之后有所变动，此数值也不会改变。

传感师/ Sower of Temptation

{二}{蓝}{蓝}

生物~仙灵/法术师

2/2

飞行

当传感师进场时，选择目标生物。只要传感师持续在场，你便获得其操控权。

* 只要传感师持续在场，你便获得该目标生物的操控权，就算其他牌手获得传感师的操控权也是一样。

* 如果传感师在自己的异能结算前离场，则此异能不会产生效应。

纷咒仙灵/ Spellstutter Sprite

{一}{蓝}

生物~仙灵/法术师

1/1

闪现

飞行

当纷咒仙灵进场时，反击目标总法术力费用为X或更少的咒语，X为由你操控的仙灵数量。

* 当触发此异能（好让你选择目标）与结算此异能（好检查目标是否仍合法）时，都必须决定X的数值为何。如果由你操控的仙灵数量在那时已经减少到会让该目标不合法，则纷咒仙灵的异能会被反击（且该目标咒语会如常结算）。

漩涡压顶/ Whirlpool Whelm

{一}{蓝}

瞬间

与一位对手比点，然后将目标生物移回其拥有者手上。若你赢，则你可以改为将该生物置于其拥有者的牌库顶。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 你在使用漩涡压顶时便选择目标，而不是在比点时。

* 如果你没赢得比点，该目标生物依旧会移回其拥有者手上。如果你赢得比点，则你选择是要将该生物置于其拥有者手上，或是其拥有者的牌库顶。

* 如果你与该目标生物的拥有者比点且赢了，则先由该生物的拥有者决定要将比点时所展示的牌放在哪边，才轮到你决定是否要将该生物置于该牌库顶。你作出决定前，会先知道该牌手的决定。

黑色

石冢漫游者/ Cairn Wanderer

{二}{黑}

生物~变形兽

4/4

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

只要具飞行异能的生物牌在任何坟墓场中，石冢漫游者便具有飞行异能。且恐惧，先攻，连击，死触，敏捷，地行者，系命，保护，延势，践踏，帷幕，以及警戒等异能亦比照办理。

* 石冢漫游者会检查所有在坟墓场中的牌。它会获得其中的所有种类地行者异能与保护异能。

柯芬诺的计划/ Colfenor's Plans

{二}{黑}{黑}

结界

当柯芬诺的计划进场时，将你牌库顶的七张牌面朝下地移出对战。

你可以检视及使用以柯芬诺的计划移出对战之牌。

略过你的抓牌步骤。

你每回合不能使用一个以上的咒语。

* 你在使用柯芬诺的计划的该回合中，就已经（至少）在该回合中使用了一个咒语。在它进场、其最后一个异能生效后，你该回合就再也不能使用咒语。

* 如果柯芬诺的计划离场，你就再也无法检视以它移出对战的牌。也就是说，你将无法因为彩华祈愿之类的其他理由来分辨它们。

* 使用以柯芬诺的计划所移出的牌时，需遵循使用该种咒语的一般规则。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。

* 如果被移出的牌具有变身异能，你可以牌面朝下地使用它。

仙灵嘲弄/ Faerie Tauntings

{二}{黑}

部族结界~仙灵

每当你在对手的回合中使用咒语时，你可以让每位对手各失去1点生命。

* 你选择要让每位对手都失去1点生命，或是都不会失去生命；你不能为不同对手作出不同选择。

足底盛宴/ Footbottom Feast

{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。

* 你使用此牌时可以没有目标；若你如此作，则也可以抓一张牌。不过，如果你使用此牌时指定了

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。

。

藏宝贪欲/ Hoarder's Greed

{三}{黑}

法术

你失去2点生命并抓两张牌，然后与一位对手比点。若你赢，则重复此流程。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 此效应会自动重复，直到其操控者没赢得比点为止；没有其他方法能让它停下来。

黄蜂骚扰师/ Hornet Harasser

{二}{黑}{黑}

生物~精灵/祭师

2/2

当黄蜂骚扰师从场上进入坟墓场时，目标生物得-2/-2直到回合结束。

* 黄蜂骚扰师的异能为强制性。如果你是唯一操控了生物的玩家，就必须让自己的某个生物得-2/-2。

碍眼猎捕人/ Hunter of Eyeblights

{三}{黑}{黑}

生物~地精/杀手

3/3

当碍眼猎捕人进场时，在目标不由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

{二}{黑}，{横置}：消灭目标其上有指示物的生物。

* 此起动式异能可把其上有任何指示物的生物当成目标，而不仅限于+1/+1指示物。

疯癫大婶/ Mad Auntie

{二}{黑}

生物~精灵/祭师

2/2

由你操控的其他精灵生物得+1/+1。

{横置}：重生另一个目标精灵。

* 第二个异能可以指定任何精灵永久物为目标，但不能是使用此异能的那个疯癫大婶；它可以指定另一个疯癫大婶为目标。

无名倒错/ Nameless Inversion

{一}{黑}

部族瞬间~变形兽

化形（此牌随时都是所有生物类别。）

目标生物得+3/-3且失去所有生物类别直到回合结束。

* 如果某生物失去了所有生物类别，然后在该回合中又获得了新的生物类别，则它会是个新的生物类别。

琼浆仙灵/ Nectar Faerie

{一}{黑}

生物~仙灵/法术师

1/1

飞行

{黑}, {横置}: 目标仙灵或地精获得系命异能直到回合结束。(每当它造成伤害时, 其操控者获得等量的生命。)

* 如果你让由其他牌手操控的生物获得系命, 则当该生物造成伤害时, 会是那位牌手获得生命。

枯萎荨麻藤/ Nettlevine Blight

{四}{黑}{黑}

结界~灵气

生物结界或地结界

受此结界的永久物具有「在你的回合结束时, 牺牲此永久物并将荒芜荨麻藤结附在由你操控的生物或地上。」

* 枯萎荨麻藤会赋予受此结界的永久物一个触发式异能, 所以上面的「你」是指该永久物之操控者。此异能会在该牌手的回合结束时触发, 且由该牌手选择要将枯萎荨麻藤结附在哪个新的生物或地上。该牌手必须选择由自己所操控的生物或地。

渎神指命/ Profane Command

{X}{黑}{黑}

法术

选择两项~目标牌手失去X点生命; 或将目标总法术力费用为X或更少的生物牌从你的坟墓场返回场上; 或目标生物得-X/-X直到回合结束; 或至多X个目标生物获得恐惧异能直到回合结束。

* 所选择的X数值适用于该咒语效应中所有的X。你只支付一次{X}。

英勇美技/ Prowess of the Fair

{一}{黑}

部族结界~地精

每当另一个非衍生物的地精从场上置入你的坟墓场时, 你可以将一个1/1绿色的地精/战士衍生物放置进场。

* 如果英勇美技与另一个非衍生物的地精同时置入你的坟墓场(例如由于爱若玛的复仇), 则后者会触发英勇美技的异能。

带疤育藤师/ Scarred Vinebreeder

{一}{黑}

生物~地精/祭师

1/1

{二}{黑}，将一张地精牌从你的坟墓场移出对战：带疤育藤师得+3/+3直到回合结束。
* 如果你使用此异能，在支付费用时就会将该地精牌移出坟墓场。此动作不能被回应。

繁殖地小偷 / Warren Pilferers

{四}{黑}

生物~精灵 / 浪客

3/3

当繁殖地小偷进场时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。若该牌是精灵牌，则繁殖地小偷获得敏捷直到回合结束。

* 当此异能结算时，会检查该目标牌是否为精灵。

* 如果此异能结算前，该目标牌已被移出坟墓场，则整个异能都会被反击。

红色

朝圣客灰儿 / Ashling the Pilgrim

{一}{红}

传奇生物~元素 / 祭师

1/1

{一}{红}：在朝圣客灰儿上放置一个+1/+1指示物。如果这是此异能在本回合第三次的结算，则移去朝圣客灰儿上所有的+1/+1指示物，且它对每个生物和每位牌手各造成该数量的伤害。

* 「该数量的伤害」指的是从朝圣客灰儿上移去之+1/+1指示物的数量。

灰儿的特权 / Ashling's Prerogative

{一}{红}

结界

于灰儿的特权进场时，选择奇数或偶数。（零是偶数。）

所有总法术力费用是该种数值的生物具有敏捷。

所有总法术力费用不是该种数值的生物须横置进场。

* 「该种数值」只有奇数跟偶数两种。所以情况也只有两种：所有总法术力费用是奇数的生物须横置进场并且总法术力费用是偶数的生物具有敏捷，或是反过来。

* 如果某生物的法术力费用包含X，则这些效应会将X视为0；而此生物在堆叠里面时X是多少，则并不重要。

高叫波尬 / Caterwauling Boggart

{三}{红}

生物~精灵 / 祭师

2/2

每个由你操控的精灵都只能被两个或更多生物阻挡。

每个由你操控的元素都只能被两个或更多生物阻挡。

* 由你操控、且既是精灵也是元素的生物，都只能被两个或更多生物阻挡（而不是只能被四个或更多生物）。

不息焦刃军/ Ceaseless Searblades

{三}{红}

生物~元素/战士

2/4

每当你使用元素的起动式异能时，不息焦刃军得+1/+0直到回合结束。

* 这会在你每次使用元素永久物的起动式异能时触发，但使用不在场上之元素来源的起动式异能时并不会触发。

茜卓纳拉/ Chandra Nalaar

{三}{红}{红}

旅法师~茜卓

6

[+1]: 茜卓纳拉对目标牌手造成1点伤害。

[-X]: 茜卓纳拉对目标生物造成X点伤害。

[-8]: 茜卓纳拉对目标牌手与该牌手所操控的每个生物各造成10点伤害。

* 使用第二个异能时所选择的X，必须等于或小于茜卓纳拉上面忠诚指示物的数量。你可以选择0；你不能选择负数。

* 请参见通则释疑单元中，「新的牌类别：旅法师」之段落。

眩光师/ Glarewielder

{四}{红}

生物~元素/祭师

3/1

敏捷

当眩光师进场时，至多两个目标生物本回合不能进行阻挡。

呼魂{一}{红}（你可以支付此咒语的呼魂费用来使用它。若你如此作，它进场时便被牺牲。）

* 你可以选择零个，一个，或两个目标生物。

牵羊客/ Goatnapper

{二}{红}

生物~精灵/浪客

2/2

当牵羊客进场时，重置目标山羊并获得其操控权直到回合结束。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 没错，目标山羊；山羊属于生物类别。请记住，具有化形的生物都是山羊，被某咒语或异能之效应赋予所有生物类别的永久物也是一样。

敌意/ Hostility

{三}{红}{红}{红}

生物~元素/化身

6/6

敏捷

如果由你操控的咒语将向对手造成伤害，则防止该伤害。每以此法防止1点伤害，就将一个3/1红色，具敏捷异能的元素／祭师衍生物放置进场。

当敌意从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。

* 如果由你操控的咒语将向对手造成伤害，且该对手操控了旅法师，则先由该对手选择要让你的哪一个效应先生效。

-- 如果该牌手选择让敌意的效应先生效，则该伤害会被防止，你将数个衍生物放置进场，然后由于并没有伤害可以转移，该旅法师的伤害转移效应便没有作用。

-- 如果该牌手选择让旅法师的伤害转移先生效，则你就有得选择。你可以将伤害转移给该旅法师（此状况由于下该牌手并未受到伤害，敌意的伤害防止效应便没有作用），或是让你的咒语继续向对手造成伤害。如果你选择后者，敌意的效应便生效，该伤害被防止，且你得到衍生物。

编烟师/ Smokebraider

{一}{红}

生物～元素／祭师

1/1

{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。此法术力只能用来支付元素咒语或元素之起动式异能的费用。

* 这可以是两点同色的法术力，也可以是两点不同颜色的法术力；该法术力不能是无色。

* 你使用元素咒语时，可以用此法术力来支付替代性费用（例如呼魂）或是使用时的额外费用；并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。

* 不在场上的元素来源之起动式异能，则不能用此法术力支付。

炫灵炎身/ Soulbright Flamekin

{一}{红}

生物～元素／祭师

2/1

{二}: 目标生物获得践踏异能直到回合结束。如果这是此异能在本回合第三次的结算，你可以加{红}{红}{红}{红}{红}{红}{红}{红}到你的法术力池中。

* 炫灵炎身的异能会用到堆叠，且可以回应之；它具有目标，因此并非法术力异能。（规则406「法术力异能」的这项改变，属于2007年五月_万智牌_完整规则的更新内容之一。）

猛烈跳弹/ Wild Ricochet

{二}{红}{红}

瞬间

你可以为目标瞬间或法术咒语选择新的目标。然后复制该咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 不论你是否为该咒语选择新的目标，都会复制它。

* 该目标咒语的操控者依旧操控该咒语。你则操控复制品。

* 你可以改变该目标咒语所指定的任何目标，或是复制品的目标。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标；如果你改不了，则必须维持现有目标（就算该目标现已不合法也是一样）。

绿色

不屈韧皮树/ Dauntless Dourbark

{三}{绿}

生物~树妖/战士

/

不屈韧皮树之力量与防御力各等同于由你操控的树林数量与由你操控的树妖数量之总和。

只要你操控其他树妖，不屈韧皮树便具有践踏异能。

* 决定不屈韧皮树的力量与防御力时，它会把自己算进去。

* 决定不屈韧皮树的力量与防御力时，会将既是树林又是树妖的永久物计算两次。

弯枝地精/ Elvish Branchbender

{二}{绿}

生物~地精/德鲁伊

2/2

{横置}: 直到回合结束，目标树林成为X/X树妖生物且仍具有原本类别，X为由你操控的地精数量。

* 此咒语结算时，才会决定X的数量。它不会因为由你操控的地精数量变动而随之改变。

* 如果此异能结算时你并未操控地精，则该树林会成为0/0生物，并且置入坟墓场。不过，由于弯枝地精本身是个地精，通常该树林至少会是1/1。

地精赞颂人/ Elvish Eulogist

{绿}

生物~地精/祭师

1/1

牺牲地精赞颂人：你坟墓场中每有一张地精牌，你便获得1点生命。

* 在此异能结算之前，地精赞颂人通常已经在你的坟墓场，所以它会把自己算进本身的异能中。

医治伤疤/ Heal the Scars

{三}{绿}

瞬间

重生目标生物。你获得等同于该生物防御力的生命。

* 你在医治伤疤结算时获得生命，而不是在该生物实际重生时。

捕获/ Hunt Down

{绿}

法术

目标生物本回合若能阻挡目标生物，则须阻挡之。

* 如果捕获选择的前者目标生物不能阻挡后者目标生物（举例来说，因为后者会飞而前者不会，或因为两个生物由同一个牌手操控），此异能便失效，并且前者目标生物的操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡、阻挡哪个生物。

增值成长/ Incremental Growth

{三}{绿}{绿}

法术

在目标生物上放置一个+1/+1指示物，另一个目标生物上放置两个+1/+1指示物，并在第三个目标生物上放置三个+1/+1指示物。

* 你必须指定三个不同生物为目标。如果做不到，你就不能使用增值成长。

洁英悼亡人/ Kithkin Mourncaller

{二}{绿}

生物~洁英/斥候

2/2

每当一个进行攻击的洁英或地精从场上置入你的坟墓场时，你可以抓一张牌。

* 如果某个进行攻击的生物既是洁英又是地精，并且从场上置入你的坟墓场，洁英悼亡人的效应只会触发一次。

渗浸月地黄/ Lace with Moonglove

{二}{绿}

瞬间

目标生物获得死触异能直到回合结束。（每当此生物对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

抓一张牌。

* 死触会因造成任何伤害而触发，而非只因战斗伤害触发。

* 如果在分配战斗伤害后才使用渗浸月地黄，则该生物获得的死触异能会在战斗伤害结算时触发。

木质化/ Lignify

{一}{绿}

部族结界~树妖/灵气

生物结界

受此结界的生物是0/4树妖且不具异能。

* 受此结界之生物上面的特征设定异能，如描述其力量与防御力该如何计算者（例如不屈韧皮树），以及设定其生物类别者（例如化形），都会被木质化覆盖掉。

* 先前已影响受此结界之生物的效应，如设定其力量与防御力数值者（例如细兰术士/ Serendib Sorcerer），以及已结算的咒语与异能让它力量或防御力有所改变者（例如变巨术），都会被木质化覆盖掉。而在木质化进场后才生效的效应，则会如常运作。

* 受此结界之生物上面影响其力量或防御力的指示物，以及来自其他来源且影响其力量或防御力之静止式异能（例如辉煌的赞美诗），并不会被木质化覆盖掉。该生物本身所具有的静止式异能（例如纽杜云咒术师）则会被覆盖掉，因为木质化会在该异能有机会生效之前，便让该生物失去该异能。

* 受此结界之生物上已改变了其生物类别的效应，会被木质化覆盖掉。而在木质化进场后才生效的效应，则会如常运作。

* 该生物被结附的同时，木质化就让它失去所有原本的异能。而在木质化进场后才赋予它的异能，则会如常运作。

* 如果先前某效应交换了该生物的力量与防御力，此效应依旧生效（不过它会对该生物新的力量与

防御力生效)。

* 如果受此结界之生物具有设定该生物颜色的特征设定异能，则由于此异能生效后该生物才失去此异能，便会继续生效。

* 如果木质化离场，该生物就变回原本的样子。任何当木质化在场时生效的效应，例如变巨术或渗透月地黄，则会持续生效。

春季扫除/ Spring Cleaning

{一}{绿}

瞬间

消灭目标结界。与一位对手比点。若你赢，则消灭由所有对手操控的所有结界。（参与比点的牌手各展示其牌库顶牌，然后将该牌置于牌库顶部或底部。所展示的牌之总法术力费用比较高的牌手赢得比点。）

* 如果你赢得比点，则你消灭由所有对手操控的所有结界，而不只是与你比点的对手所操控的结界。

蒙鸠地狼群使/ Wren's Run Packmaster

{三}{绿}

生物~地精/战士

5/5

夺冠地精（当它进场时，除非你将另一个由你操控的地精移出对战，否则牺牲之。当它离场时，将该牌移回场上。）

{二}{绿}：将一个2/2绿色的狼衍生物放置进场。

由你操控的狼具有死触异能。（当它对任一生物造成伤害时，消灭后者。）

* 蒙鸠地狼群使会让由你操控的所有狼永久物获得死触，而不只是它所产生的衍生物。

* 在狼造成伤害时，如果蒙鸠地狼群使与这个狼都在场，就会触发这个狼的死触异能。之后死触异能会消灭被这个狼伤害的生物，就算在此异能结算时这个狼或蒙鸠地狼群使已离场也是一样。

林场保护人/ Timber Protector

{四}{绿}

生物~树妖/战士

4/6

由你操控的其它树妖生物得+1/+1。

由你操控的其它树妖与树林均不会毁坏。

* 如果林场保护人因故成为树林，他并无法让自己不会毁坏。

多色

攻城塔杜蓝/ Doran, the Siege Tower

{黑}{绿}{白}

传奇生物~树妖/祭师

0/5

每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

- * 举例来说，杜蓝的异能会让2/3生物在战斗中分配3点伤害，而不是2点。
- * 杜蓝的异能非实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量与防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。
- * 此效应为强制性，且影响所有生物。

加达提格/ Gaddock Teeg

{绿}{白}

传奇生物~洁英/参谋

2/2

不能使用总法术力费用大于或等于4的非生物咒语。

不能使用法术力费用中包括{X}的非生物咒语。

- * 如果某张连体牌的其中一边之总法术力费用为3或更小，并且该法术力费用不包括{X}，加达提格会让你使用那一边。

概念大群/ Horde of Notions

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物~元素

5/5

警戒，践踏，敏捷

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：你可以使用在你坟墓场中的目标元素牌，且不需支付其法术力费用。

- * 此异能并不会让你能支付该目标元素牌的呼魂费用。

神器

柯芬诺的瓮/ Colfenor's Urn

{三}

神器

每当一个力量大于或等于4的生物从场上置入你的坟墓场时，你可以将它移出对战。

在回合结束时，如果三张或更多牌已经被柯芬诺的瓮移出对战，则牺牲之。若你如此作，则将这些牌在其拥有者的操控下移回场上。

- * 在整场游戏过程中，柯芬诺的瓮之第二个异能都会检查它已将几张生物牌移出对战。
- * 第二个异能会强迫你牺牲柯芬诺的瓮。如果该异能触发，却没有牺牲瓮（举例来说，因为它已离场或是改变了操控者），则被它移出对战的牌不会移回场上。
- * 当一个力量大于或等于4的衍生物置入你的坟墓场时，也会触发此异能。不过在柯芬诺的计划能将它移出对战之前，这衍生物就已经消失了。

归魂剑/ Deathrender

{四}

神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

每当佩带此武具的生物从场上进入坟墓场时，你可以将一张生物牌从你的手上放置进场，并将归魂剑装备于其上。

佩带{二}

* 如果你放置进场的生物不能佩带归魂剑（举例来说，它有反神器保护），则该生物依旧会进场，但归魂剑依旧是未装备状态。

明炉戒/ Rings of Brightearth

{三}

神器

每当你使用起动式异能时，如果它不是法术力异能，则你可以支付{二}。若你如此作，则复制该异能。你可以为该复制选择新的目标。

* 复制起动式异能与复制咒语的作法相同。该异能的复制品会放入堆叠（而并非「使用」它）；它复制了原版异能使用时作的所有决定，包括模式，目标，以及X的数值。如果此复制品的效应提到了用来支付其费用的东西，则会检查原版异能使用时是以什么来支付其费用。

* 此复制品的来源与原版异能的来源相同。如果该异能与提到了某张牌或永久物的名称（例如「重生苦力骷髅妖」），此复制品则也指称同一张牌或永久物。

* 你可以复制旅法师的异能。这并不会影响到旅法师的忠诚，因为增加或减少旅法师的忠诚是其异能的费用之一部分，而不是其效应之一部分。

千年琼浆/ Thousand-Year Elixir

{三}

神器

你可以让由你操控的生物视同具有敏捷异能地使用其起动式异能。

{一}，{横置}：重置目标生物。

* 千年琼浆并非实际替你的生物赋予敏捷，也不会让它们因为视同具有敏捷异能而可以发动攻击。

双身镜/ Twinning Glass

{四}

神器

{一}，{横置}：如果你手上的某张非地牌与本回合中使用过的某咒语同名，则你可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

* 若使用双身镜的异能，则会让你在該异能结算可以从手上使用一张牌。它并不会产生持续性效应，也不会让你免费使用好几张牌。

* 它不在乎是谁先使用了那个咒语。

* 你使用该牌时不能支付任何替代性费用（例如呼魂或变身）。另一方面来说，如果该牌具有额外费用（例如增幅或购回费用），则你可以支付。

* 如果本回合使用过某张连体牌的一边，则你可以藉由双身镜的异能来使用该名称连体牌的任何一边。举例来说，如果已使用过去死//走开的去死那一边，你就可以藉由双身镜的异能来使用去死或是走开。

地

壳坞岛/ Shelldock Isle

地

掩蔽（此地须横置进场。当它进场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地移出对战，然后将其余的牌置于你牌库底。）

{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。

{蓝}，{横置}：如果某牌库有二十张牌或更少，则你可以使用所移出对战的牌，且不须支付其法术力费用。

* 它不在乎是哪个牌库有二十张牌或更少，你也不用指明是哪个牌库。

脊石圆丘/ Spinnerock Knoll

地

掩蔽（此地须横置进场。当它进场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地移出对战，然后将其余的牌置于你牌库底。）

{横置}：加{红}到你的法术力池中。

{红}，{横置}：如果某对手在本回合中受到7点或更多伤害，则你可以使用所移出对战的牌，且不须支付其法术力费用。

* 当最后一个异能结算时，如果某对手在本回合中已受到7点或更多伤害，或者某位曾是你对手、且已离开本盘游戏的牌手符合此条件，你便可以使用该牌。

* 只要该对手受过的总伤害是7或更多，他是被什么东西或被谁造成伤害则都不重要。你使用此异能时不用指明哪位对手。

* 即使造成这7点伤害（或其中一部分）时，脊石圆丘还不在此，你依旧可以使用该牌。

迅风高地/ Windbrisk Heights

地

掩蔽（此地须横置进场。当它进场时，检视你牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地移出对战，然后将其余的牌置于你牌库底。）

{横置}：加{白}到你的法术力池中。

{白}，{横置}：如果你于本回合中以三个或更多生物攻击，则你可以使用所移出对战的牌，且不须支付其法术力费用。

* 在此异能结算时，如果你于本回合中的任一时点曾宣告了三个或更多个不同的攻击生物，你就可以使用该牌。如果某生物在两个不同的战斗阶段都宣告为攻击者，依旧只算作一个。进场且进行攻击的生物（例如义勇军之傲产生的衍生物）不能算进去，因为你从未宣告它为攻击者。

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。(c)2007威世智。