

_万智牌2012_常见问题集

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2011年5月25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，可以不同方式利用之。

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 ***

_万智牌2012_系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前现开赛：2011年7月9-10日

发售纪念赛：2011年7月15-18日

自2011年7月15日（周五）正式发售当日起，_万智牌2012_系列便可在有认证之构组赛制中使用。

-- 在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_赞迪卡_，_天地醒转_，_奥札奇再起_，_万智牌2011_，_秘罗地创痕_，_围攻秘罗地_，_新非瑞克西亚_，以及_万智牌2012_。

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。

*** 复出关键字异能：嗜血 ***

嗜血是原本出现在_十会盟_系列的异能。如果某生物进战场那回合稍早的时段中，对手曾经受过伤害，它就会让该生物变得更强。

嗜血的正式规则解析如下：

702.52.嗜血

702.52a 嗜血属于静止式异能。「嗜血N」的字样意指：「如果某对手本回合曾受过伤害，此永久物进战场时上面有N个+1/+1指示物。」

702.52b 「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，此永久物进战场时上面有X个+1/+1指示物。」

702.52c 若某物件具有多个嗜血异能，则每一个都会分别生效。

* 嗜血会检查任何类型的伤害，包括战斗伤害。

* 并非由伤害所导致的失去生命（举例来说，由于觅血师的异能所导致的失去生命）并不会让具有嗜血的生物获得指示物；但具有侵染（出现在_秘罗地创痕_环境的异能）的来源则会，即使它并未导致失去生命也是一样。

- * 它不在乎向对手造成伤害的来源是由谁操控。如果对手被他自己所操控的来源造成伤害（举例来说，由于魔法力倒钩），则该回合稍后才进战场、由你操控且具有嗜血的生物会得到+1/+1指示物。
- * 具有嗜血的生物进战场时，上面就已经带有+1/+1指示物。举例来说，某个1/1生物带着两个1/+1指示物进战场，那么它进战场时就是个3/3生物，而非先是个1/1生物、然后成为3/3。
- * 「嗜血X」并未出现在任何_万智牌2012_牌上。

新关键字异能：辟邪

辟邪是某个现存异能的新关键字。辟邪的规则解析如下：

702.11.辟邪

702.11a 辟邪属于静止式异能。

702.11b 永久物具有的「辟邪」意指「此永久物不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。」

702.11c 牌手具有的「辟邪」意指「你不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。」

702.11d 同一个永久物或牌手上的数个辟邪异能并无意义。

- * 对具有辟邪的永久物之操控者或该牌手的队友而言，他所操控之咒语或异能依旧能选择该永久物为目标。具有辟邪的牌手之情况也同上。
- * 灵气咒语会以某永久物或牌手为目标。你施放灵气咒语时，其目标不能选择对手具有辟邪的永久物。
- * 战场上的灵气并未以任何东西为目标。就算让某永久物或牌手获得辟邪，也不会让其上对手的灵气不再结附。

新规则用词：死去

_万智牌核心系列2012_首度利用这个简语：「死去」。_万智牌_牌上所出现的「死去」一词，就是指称「从战场进入坟墓场」。这两个用语可以互换。而英文牌上有可能由于文法时态的需求，而以「died」取代「dies」。

「死去」一词只用在生物从战场进入坟墓场、并且该效应并不在乎此生物是进入哪位牌手的坟墓场的状况。（如果该物件很可能具有不同的牌类别，则会利用完整的句子「从战场进入坟墓场」。）许多旧版牌的Oracle牌张内文资料也将更新为此新用词。此规则一如往常，并未变动。

正义统领

{三}{白}{白}

生物~统领

4/4

飞行

当正义统领死去，放逐目标永久物。

- * 生物可能由于各种原因而死去（从战场进入坟墓场）。最常见的原因包括：它被消灭；它的防御力为0或更少；它被牺牲；或由于「传奇规则」。
- * 如果某生物牌是从战场之外的区域置入坟墓场，则它并非「死去」。而如果某生物牌是从战场置入坟墓场之外的区域，它也并非「死去」。

组合：「帝国神器」

_万智牌核心系列2012_有三个名称包含了「帝国」的神器。如果你三种都操控，横置它们就会得到

加强的效应。

帝国权杖

{三}

神器

{横置}: 帝国权杖对目标牌手造成1点伤害。如果你操控名称为帝国冠冕以及帝国王座的神器, 则改为它对该牌手造成3点伤害。

* 当此异能结算时, 才会检查你操控的神器是否合乎条件。

* 此异能会检查你是否操控所提到的两个名称之神器。如果你起动神器的异能, 并以回应的方式让它离开战场或改变操控者, 但该异能结算时你依旧操控所提到的两个名称之神器, 则你会得到加强版的效应。

* 如果任一张所提到名称的牌不再是神器, 则它将不会被这些异能考虑进去。

组合: 「横置进战场地」

在_万智牌_核心系列2012中, 有一组五张的地能产生两种颜色的魔法力, 且除非你操控特定的地, 否则必须横置进战场。

龙颅山峰

地

除非你操控沼泽或山脉, 否则龙颅山峰须横置进战场。

{横置}: 加{黑}或{红}到你的魔法力池中。

* 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), 则龙颅山峰将不需横置进战场。

* 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)。

组合: 「好运符」

在_万智牌_核心系列2012中, 有一组五张的神器让你在任何牌手施放特定颜色的咒语时, 可以获得生命。

巨怪硕眼

{二}

神器

每当牌手施放任何蓝色咒语时, 你可以获得1点生命。

* 此异能会因任何牌手施放所指定颜色之咒语而触发, 而不只是你。

* 如果某牌手施放了所指定颜色之咒语, 则此神器的异能便触发进入堆叠, 并且在该咒语之上方。此神器的异能会比该咒语先一步结算(并让你获得1点生命)。

复出的牌类别: 鹏洛客

鹏洛客是你可以请出来助阵的强力伙伴。鹏洛客此牌张类别的规则, 并未因此系列发行而改变。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

[+1]: 抓一张牌。目标牌手将他的牌库顶牌置入其坟墓场。

[0]: 目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

[-7]: 任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 鹏洛客属于永久物。你只可以于你能施放法术的时机下施放之。当你的鹏洛客咒语结算时，它会在你的操控下进战场。

* 鹏洛客并非生物。会影响生物的咒语与异能不会影响它们。

* 如果两个或更多具有同样副类别（例如「杰斯」）的鹏洛客同时在场，则他们都会由于状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 鹏洛客具有忠诚。鹏洛客进战场时上面有若干忠诚指示物，其数量等同于它右下角所印制的数字。起动它的其中一个异能，可能会让它增加或减少忠诚指示物。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。如果它没有忠诚了，就会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

* 每个鹏洛客都具有数个起动式异能，称为「忠诚异能」。对你操控的每个鹏洛客而言，在每回合都只能起动它的一个忠诚异能，并且只在你能施放法术的时机下才行。

* 起动鹏洛客异能所支付的费用，是由内含数字的箭号来表示。向上的箭号包括了加号，例如「+1」；意思就是「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」。向下的箭号包括了减号，例如「-7」；意思就是「从此鹏洛客上移去七个忠诚指示物」。如果你想起动会减少忠诚指示物的鹏洛客异能，则该鹏洛客上至少要有该数量的忠诚指示物，你才能起动之。

* 鹏洛客不能进行攻击（除非是由于基定尤拉的第三个异能所产生的这类效应，让它从鹏洛客变成生物）。不过，你可以攻击它们。对你的每个生物而言，它可以各自攻击你的对手或是由他操控的鹏洛客。你于宣告攻击者时就要个别说明。

* 如果你的鹏洛客正被攻击，则你可以如常地来阻挡攻击者。

* 如果某个攻击鹏洛客的生物未受阻挡，则它会对该鹏洛客造成伤害。对鹏洛客造成的伤害，会让该鹏洛客失去该数量的忠诚指示物。

* 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鹏洛客造成之。举例来说，虽然你不能拿鹏洛客当作电震的目标，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鹏洛客造成伤害。（你不能将该伤害拆开来分配在不同的牌手和／或鹏洛客之间。）你如果藉由电震向鹏洛客造成伤害，则其上会移去两个忠诚指示物。

中文版勘误

本系列绿色生物牌Carnage Wurm中文版印制之名称误植为「屠戮亚龙」，与围攻秘罗地系列之黑色生物牌Massacre Wurm重复。

本系列绿色生物牌Carnage Wurm中文版之名称应更正为「杀戮亚龙」，其正确名称与完整资料如下：

Carnage Wurm/ 杀戮亚龙

{六}{绿}

生物~亚龙

6/6

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

践踏（如果此生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给

防御牌手或鹏洛客。)

单卡解惑

白色

庇护天使

{四}{白}{白}

生物~天使

5/5

飞行

当庇护天使进战场时，只要你操控庇护天使，另一个目标永久物便不会毁坏。（注明「消灭」的效应不会消灭该永久物。伤害无法消灭不会毁坏的生物。）

* 如果庇护天使离开战场，你便不再操控它。

* 如果另一位牌手获得庇护天使的操控权，该永久物将不再是不会毁坏，就算你重新操控庇护天使也是一样。

* 如果庇护天使与该永久物将同时被消灭，则只有庇护天使会被消灭。

洁白法师

{一}{白}

生物~人类/魔法师

2/1

{一}{白}：目标由你操控的生物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。）

* 同一个生物上的数个系命异能不会带来更多好处。该生物的操控者只会获得与所造成之伤害等量的生命。

天使命运

{二}{白}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+4/+4，具有飞行与先攻异能，且额外具有天使此类别。

当所结附的生物死去时，将天使命运移回其拥有者手上。

* 如果在天使命运此咒语结算前，该生物已死去，则天使命运会置入其拥有者的坟墓场。它不会移回其拥有者手上。

* 如果天使命运的触发式异能结算时，它已不在坟墓场中，则它不会移回其拥有者手上。

弹簧弩精兵

{二}{白}{白}

生物~人类/弓箭手

2/3

{二}{白}，{横置}：弹簧弩精兵对目标进行攻击或阻挡的生物造成3点伤害。弹簧弩精兵于你的下一个重置步骤中不能重置。

- * 如果在弹簧弩精兵的异能试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都将被反击，且所有效应都不会生效。弹簧弩精兵于其操控者的下一个重置步骤中会如常地重置。
- * 如果另一位牌手于你的下一个重置步骤中操控了弹簧弩精兵，阻止它重置的这部份效应不会生效。它不会试着在未来的重置步骤中生效。

上天眷顾

{一}{白}

结界~灵气

结附于生物

当上天眷顾进战场时，你获得3点生命。

所结附的生物得+1/+3。

- * 当上天眷顾试图结算时，如果成为上天眷顾目标的生物已是不合法目标，则上天眷顾会被反击。它不会进战场，且其进战场异能也不会触发。

基定尤拉

{三}{白}{白}

鹏洛客~基定

6

[+2]: 于目标对手的下个回合中，由该牌手所操控的生物若能攻击基定尤拉，则必须攻击之。

[-2]: 消灭目标已横置的生物。

[0]: 直到回合结束，基定尤拉成为6/6的人类/士兵生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对对他造成的所有伤害。

- * 基定尤拉的第一个异能并不会锁定它将对哪些东西生效。其原因是：此效应是描述一组生物的状态，但并未实际改变这些生物的特征值。而结果则是：在该目标对手的下个回合之宣告攻击者步骤中，他所操控的任何生物若能攻击基定尤拉，则必须攻击之。这会包括此异能结算后才由该牌手操控的生物，以及失去了所有异能的生物。

- * 基定尤拉的第一个异能会使得生物若能攻击他，则必须攻击之。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某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

- * 如果受影响的牌手所操控的某生物不能攻击基定尤拉（举例来说，因为他已不在战场上），则该牌手可以让它攻击你，攻击你的另一个鹏洛客，或完全不攻击。

- * 基定尤拉的第一个异能会在受影响的牌手下个回合中之每个战斗阶段中生效（而不是只在受影响的牌手之下一个战斗阶段中生效）。如果在该回合中没有战斗阶段（举例来说，由于无尽日晷的效应），或是有数个战斗阶段（举例来说，由于无情的突袭之效应），这差异就会很明显。

- * 如果基定尤拉由于他的第三个异能而成为生物，这并不算是有生物进战场。基定尤拉早已在战场上；他只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

- * 如果基定尤拉成为生物，且在你最近的一回合开始时，他并未持续在战场上且由你操控，则他便不能攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。请注意，此规则只在乎基定尤拉是何时由你操控，而不管他何时变成生物。

* 基定尤拉的第三个异能会使他成为具有人类／士兵这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其它原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都分别归于所属的牌张类别：基定就只是鹏洛客类别（而非生物类别），人类与士兵也就只是生物类别（而非鹏洛客类别）。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后他受到无法防止的伤害（举例来说，由于立足点不稳），则该伤害会产生所有能够生效的结果：特别来说，伤害会标记在基定尤拉上（因为他是个生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。如果基定尤拉上标记的伤害总量是致命伤害，则他会于处理状态动作时被消灭。如果基定尤拉上没有忠诚指示物，则他会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后某生物进战场并且是他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。（基定之第三个异能产生的效应不会被复制；举例来说，就好像变巨术的效应也不会被复制一样。）由于这两个永久物都将是具有基定这个鹏洛客类别的鹏洛客，他们都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。

* 如果你起动基定尤拉的第三个异能，然后某个已在战场上的永久物成为他的复制品，则该复制品只会是个鹏洛客，而非生物。如果此复制效应发生时，原版的基定尤拉依旧在场上，则这些永久物都会于处理状态动作时因为「鹏洛客独一无二规则」而置入其拥有者的坟墓场。如果原版的基定尤拉在这之前已经消失，则另一个永久物会于处理状态动作时因为他上面没有忠诚指示物而置入其拥有者的坟墓场（除非他由于某些奇怪原因而上面已经有忠诚指示物）。

* 假设你起动基定尤拉的第三个异能，然后某对手在战斗前获得他的操控权。你可以利用自己任意数量的生物来攻击基定尤拉（因为他依旧是鹏洛客）。然后基定尤拉可以进行阻挡（因为他是生物）。他可以阻挡任何合法进行攻击的生物，甚至包括攻击他的！在战斗中，他同时以被攻击的鹏洛客和／或阻挡生物的身分运作，依实际状况来决定。举例来说，他会对他阻挡的任何生物造成战斗伤害，但他不会对任何攻击他、且未受阻挡的生物造成战斗伤害。

基定复仇者

{一}{白}{白}

生物～人类／士兵

2/2

每当由对手操控的一个生物成为横置时，在基定复仇者上放置一个+1/+1指示物。

* 如果由对手操控的某生物是横置进战场，基定复仇者的异能并不会触发。

止咒高僧

{白}{白}

生物～人类／僧侣

2/2

在你的回合中，所有对手都不能施放咒语或起动神器、生物、或结界的异能。

* 对手若要起动战场以外的区域中之神器、生物、或结界的异能（举例来说，循环异能），则止咒高僧并不会阻止之。

* 止咒高僧并不影响触发式异能或静止式异能。

守护誓言

{一}{白}{白}

瞬间

由你操控的白色生物得+2/+2直到回合结束。

* 守护誓言只会让它结算时由你操控的白色生物得到加成。该回合稍后时段中才进战场的生物，以及该回合稍后时段中才变成白色的非白色生物，都不会得到此加成。

* 如果某个得到此加成的白色生物在该回合稍后时段中不再是白色，则它将继续得+2/+2直到回合结束。

系命

{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有系命异能。（此生物所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。）

* 是由所结附的生物的操控者获得生命，而不是由系命的操控者获得（如果这两者不是同一位牌手）。

台地咒术师

{一}{白}{白}

生物~人类/德鲁伊

0/2

每当你施放结界咒语时，你可以抓一张牌。

* 如果你施放一个结界咒语（包括灵气咒语），台地咒术师的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。台地咒术师的异能会比该咒语先一步结算。

遗忘轮

{二}{白}

结界

当遗忘轮进战场时，放逐另一个目标非地永久物。

当遗忘轮离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 如果遗忘轮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，把该目标非地永久物永远放逐。

* 如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到战场时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标，但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么东西上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

狮群守护者

{白}

生物~猫/修行僧

0/3

守军（此生物不能攻击。）

每当狮群守护者阻挡时，你获得3点生命。

* 如果狮群守护者获得能够阻挡数个生物的异能，并且也如此作，你依旧只会获得3点生命。

挡开

{白}

瞬间

选择一种颜色，目标生物获得反该色保护异能直到回合结束。（它不能被该色的东西所阻挡，指定为目标，造成伤害，或是被结附。）

* 你于施放此咒语时一并选择目标。而选择该目标会获得那种保护的时机，则是当此咒语结算时。

石角显贵

{三}{白}

生物~犀牛/士兵

1/4

当石角显贵进战场时，目标对手略过他的下一个战斗阶段。

* 如果同一个回合中有数个石角显贵进战场，且你将每个异能的目标选择为同一位对手，则该对手会略过同样次数的战斗阶段（有可能会历经数个回合）。

* 于双头巨人游戏中，该目标对手的队伍略过他们的下一个战斗阶段。

旭日泰坦

{四}{白}{白}

生物~巨人

6/6

警戒

每当旭日泰坦进战场或攻击时，你可以将目标总魔法力费用等于或小于3的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

* 永久物牌包括神器牌，生物牌，结界牌，地牌，以及鹏洛客牌。

* 你坟墓场中之牌的总魔法力费用，只会由该牌右上角所印制的魔法力符号来决定。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。

* 如果你坟墓场中某张牌的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果你坟墓场中某张牌在右上角没有魔法力符号（举例来说，由于它是地），则其总魔法力费用为0。

及时增援

{二}{白}

法术

如果你的生命少于某位对手，你获得6点生命。如果由你操控的生物数量少于某位对手，将三个1/1白色士兵衍生生物放进战场。

* 当及时增援结算时，你分别与每一位对手比较总生命值。在此时，如果你的生命少于其中一位对手，你将获得6点生命。类似地，当及时增援结算时，你用由你操控的生物数量来分别与每一位对手比较。

* 在多人游戏中，每位对手是分开考虑的。如果你的总生命比某位对手要少，并且生物比某位对手少（就算这两位对手不是同一人），你会得到这两个好处。

* 于双头巨人游戏中，你会比较自己队伍的总生命与敌方队伍的总生命。然后你将用由你操控的（而忽略由队友操控的）生物数量来分别与每一位对手比较。

蓝色

乙太专家

{一}{蓝}{蓝}

生物~人类/魔法师

2/2

当乙太专家进战场时，将目标生物移回其拥有者手上。

* 乙太专家的异能为强制性。如果战场上没有其他的生物，则你必须选择乙太专家本身为目标。

诱人塞连

{一}{蓝}

生物~塞连

1/1

{横置}: 目标由对手操控的生物本回合若能攻击你，则必须攻击。

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

* 该生物本回合若能攻击你（而非由你操控的鹏洛客），则必须攻击。

* 如果在该生物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。

* 在对手回合已宣布攻击者之后才起此异能，并不会产生效应。若于你自己的回合中起此异能，则也是一样。

祈愿巨灵

{三}{蓝}{蓝}

生物~巨灵

4/4

飞行

祈愿巨灵进战场时上面有三个祈愿指示物。

{二}{蓝}{蓝}，从祈愿巨灵上移去一个祈愿指示物：展示你的牌库顶牌。你可以使用该牌，且不需支付其魔法力费用。如果你不使用，则将它放逐。

* 你于祈愿巨灵的异能结算时一并使用所展示的牌。不会受到牌张类别（例如生物或法术）的使用时机限制。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果展示出的牌是咒语，则除非你能为它选择合法目标，你才可以施放它。如果你施放它，它会进入堆叠，然后祈愿巨灵的异能结算完毕。然后在双方牌手有机会施放咒语与起异能后，该咒语如常结算。

* 如果展示出的牌是地，则除非目前是你的回合、且你先前尚未使用过地，你才能使用它。

* 如果你以「不需支付其魔法力费用」的方式来使用牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

霜息

{二}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 对于受霜息影响之生物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则霜息会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

冰霜泰坦

{四}{蓝}{蓝}

生物~巨人

6/6

每当冰霜泰坦成为由对手操控的咒语或异能之目标时，除非该咒语或异能的操控者支付{二}，否则反击之。

每当冰霜泰坦进战场或攻击时，横置目标永久物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 冰霜泰坦的第一个异能会影响任何由对手操控、并以冰霜泰坦为目标的咒语（包括灵气咒语），起动式异能，以及触发式异能。

* 冰霜泰坦的第二个异能可以指定任一个永久物为目标。就算该永久物已经横置也没关系。

* 对于受冰霜泰坦的第二个异能影响之永久物而言，如果它于其操控者的下一个重置步骤开始时已经重置了，则冰霜泰坦的第二个异能不会生效。

* 对于受冰霜泰坦的第二个异能影响之永久物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则冰霜泰坦的第二个异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

港湾巨蛇

{四}{蓝}{蓝}

生物~巨蛇

5/5

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡）

除非战场上有五个或更多海岛，否则港湾巨蛇不能攻击。

* 港湾巨蛇的异能在乎的是具有海岛此地类别的地，而不一定要是名称为海岛的地。

* 第二个异能只在宣告攻击者时才会检查战场上的海岛数量（且不在乎是由谁操控）。一旦港湾巨蛇已宣告为攻击者，即使战场上的海岛数量少于五个，它依旧会继续攻击。

寒冰槛

{一}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

当所结附的生物成为咒语或异能的目标时，消灭寒冰槛。

* 如果所结附的生物成为某咒语或异能的目标，寒冰槛的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语或异能之上方。寒冰槛的异能将先一步结算（并使得寒冰槛被消灭）。

记忆专家杰斯

{三}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

4

[+1]: 抓一张牌。目标牌手将他的牌库顶牌置入其坟墓场。

[0]: 目标牌手将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。

[-7]: 任意数量的目标牌手各抓二十张牌。

* 如果你选择自己当成杰斯的第一个异能之目标，则你将先抓一张牌，然后将你的牌库顶牌置入你的坟墓场。

* 如果你起动杰斯的第一个异能，且当此异能试图结算时，该牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

* 如果杰斯的第三个异能使得某牌手要抓取的牌张数目比他牌库中的牌还要多，则他会由于状态动作而输掉这盘游戏。如果此异能使得所有牌手都面临此状况，此盘游戏为平手。

杰斯的书库辖员

{一}{蓝}{蓝}

生物~维多肯/魔法师

2/2

{蓝}, {横置}: 每位牌手各弃掉手牌，然后抓若干牌，其数量等同于牌手中以此法弃牌的最多数量。

* 如果此异能使得某牌手要抓取的牌张数目比他牌库中的牌还要多，则他会由于状态动作而输掉这盘游戏。如果此异能使得所有牌手都面临此状况，此盘游戏为平手。

神偷

{二}{蓝}{蓝}

生物~人类/浪客

2/2

当神偷进战场时，只要你操控神偷，你便获得目标神器的操控权。

* 如果神偷离开战场，则你不再操控它，其改变操控权的效应便结束。

* 如果在神偷的异能结算前，它便已不由你操控，则你完全不会获得该目标神器的操控权。

* 如果另一位牌手获得神偷的操控权，其改变操控权的效应便结束。而即使你重新操控神偷，也不会让你再次获得该神器的操控权。

心灵操控

{三}{蓝}{蓝}

结界~灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

心灵奔逸

{四}{蓝}{蓝}

结界

在你的维持开始时，在心灵奔逸上放置一个学问指示物，然后心灵奔逸上每有一个学问指示物，便抓一张牌。

* 此异能为强制性。你不能选择要抓少于心灵奔逸上学问指示物数量的牌。

幻象身影

{一}{蓝}

生物～虚影

0/0

你可以使幻象身影当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它额外具有虚影此类别，且具有「当此生物成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。」

* 幻象身影的异能并不以所选择的生物为目标。

* 幻象身影所复制的，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。

* 如果所选择的生物之魔法力费用中包含{X}（例如原初多头龙），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幻象身影），则你的幻象身影进战场时，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，则幻象身影会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。幻象身影并非衍生物。

* 当幻象身影进战场时，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。

* 如果幻象身影因故与另一个生物同时进战场，则幻象身影不能成为该生物的复制品。你只能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，幻象身影进战场时会是个0/0生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。它不会具有「当此生物成为咒语或异能的目标时，将它牺牲」此异能。

沉思

{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。

移转

{蓝}{蓝}

瞬间

你可以为目标咒语选择新的目标。

- * 你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
- * 如果该目标咒语具有模式（也就是说，上面写着「选择一项～」或类似的文字），则你不能更改所选择的模式。
- * 如果你施放移转时所指定为目标的咒语，其本身也以堆叠上的咒语为目标（举例来说，像取消这类牌），你并不能让该咒语以其本身为目标。不过，你可以将该咒语的目标改变为移转。若你如此作，则由于该咒语结算时移转已不在堆叠上，便会被反击。
- * 移转可以选择任何咒语为目标，而不是只能选择瞬间或法术咒语。举例来说，你可以利用它来改变灵气咒语的目标。不过，如果该目标咒语没有目标（举例来说，如果它是个瞬间或法术咒语、且并未包含「目标」此字，或者它是个生物咒语），则移转无法对它生效。

乌屯史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

5/6

飞行

当乌屯史芬斯进战场时，展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置于你的坟墓场。

- * 由你（而非对手）选择那一堆要置于你手上，另一堆要置于你的坟墓场。
- * 任何一堆可以没有牌。在这情况下，你将选择是否要将展示出的牌都置于你手上或都置于你的坟墓场。
- * 如果你的牌库少于五张牌，则你展示其中所有的牌，然后由对手将它们分成两堆。
- * 在多人游戏中，当此异能结算时，你选择一位对手来将牌分堆。这并不会指定该对手为目标。由于会展示这些牌，所有牌手都可以看到这些牌并提供意见。

化蛙术

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，并成为1/1蓝色蛙。

- * 该生物会失去所有其他的颜色与生物类别，但会保持它原本可能具有的其他牌类别（例如神器）。
- * 对该目标生物而言，先前将其力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被化蛙术盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在化蛙术结算后才生效，则将会盖过此效应。
- * 会更改或设定该目标生物之力量或防御力的其他效应，例如巨力成长或纯净荣耀，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- * 化蛙术不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，施放它并无法让某生物的「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」不会触发。
- * 若化蛙术结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

未来预视

{蓝}

瞬间

抓一张牌。如果某个坟墓场中有二十张牌或更多，则改为抓三张牌。

* 当未来预视结算时，才会计算每位牌手坟墓场的牌数量。未来预视不会把本身算进去，因为那时它还在堆叠中。

黑色

觅血师

{一}{黑}

生物~吸血鬼/祭师

1/1

每当一个生物在对手的操控下进战场时，你可以令该牌手失去1点生命。

* 失去生命与伤害并不同。觅血师的异能并不会让具有嗜血的生物进战场时带有+1/+1指示物。

法兹各血领

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼/战士

3/3

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

飞行

每当你施放一个吸血鬼生物咒语时，它获得嗜血3。

* 同一个物件上的数个嗜血异能并无意义。举例来说，如果你操控法兹各血领，且施放了原本就具有嗜血1的吸血鬼生物咒语，则如果任一对手该回合已受伤害，该吸血鬼会带着四个+1/+1指示物进战场。

* 例如幻象身影这类生物咒语，虽然可能会以其他生物复制品的身份进战场，但本身并不是吸血鬼生物咒语；就算你打算在该生物进战场时让它复制某吸血鬼生物也是一样。

* 你直接放进战场且并未施放的吸血鬼生物，以及你放进战场的吸血鬼衍生生物，都不会因法兹各血领而获得嗜血3。

灾祸边缘

{二}{黑}{黑}

结界~灵气

结附于生物或地

当所结附的永久物成为横置时，将它消灭。

* 灾祸边缘可以选择已横置的永久物为目标，也可结附于已横置的永久物。直到所结附的永久物从未横置状态变成横置状态，它才会产生效果。

* 当所结附的永久物成为横置，便触发灾祸边缘的异能。当此异能结算时，就会消灭该永久物；就算灾祸边缘在那之前已经离开战场、或因故结附在另一个永久物上也是一样。

* 如果是由于起动某魔法力异能、并因此横置所结附的永久物来支付其费用，则此魔法力异能会立

刻结算，然后灾祸边缘的异能进入堆叠。

* 如果是由于起动某个非魔法力异能、并因此横置所结附的永久物来支付其费用，则灾祸边缘的异能进入堆叠时，会在该起动式异能的上面。灾祸边缘的异能会先结算（并消灭该永久物），然后才会结算该永久物的起动式异能。

邀众入土

{四}{黑}

结界

在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个非灵俑的生物。

在结束步骤开始时，若战场上没有生物，则牺牲邀众入土。

* 如果某牌手并未操控生物，或他所操控的生物都是灵俑，则第一个异能结算时，该牌手什么都不用作。

* 如果在结束步骤开始时，战场上有至少一个生物，则最后一个异能不会触发。如果此异能触发了，但在结算前有生物进战场，则它结算时什么都不会发生。邀众入土的操控者不会牺牲它。

* 于双头巨人游戏中，邀众入土会在每个队伍的维持中触发两次（因每位牌手而各触发一次）。当提及该牌手的异能结算时，这两位牌手将分别牺牲一个非灵俑的生物。

墓地镰刀手

{一}{黑}{黑}

生物~灵俑

2/2

由你操控的其他灵俑生物得+1/+1。

{二}{黑}，{横置}：将目标生物牌从坟墓场放逐。将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

* 墓地镰刀手会让每个由你操控的其他灵俑生物得+1/+1，而不是只赋予其异能所放进战场的衍生生物。

* 「将目标生物牌从坟墓场放逐」是此起动式异能效应的一部分，而不是其费用。如果在此异能结算前，该牌已离开你的坟墓场，则此异能会被反击，且你不会得到灵俑衍生生物。

吞噬灵魂

{X}{一}{黑}

法术

只能以黑色魔法力支付X。

吞噬灵魂对目标生物或牌手造成X点伤害，且你获得X点生命。

* 你所获得的生命数量会等同于为X选择的数值，而不是吞噬灵魂所造成的伤害数量（如果有部份伤害被防止，这两者将会不同）。

* 如果在吞噬灵魂结算前，该目标生物或牌手已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得任何生命。

黑暗眷顾

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

当黑暗眷顾进战场时，你失去1点生命。

所结附的生物得+3/+1。

* 当黑暗眷顾试图结算时，如果成为黑暗眷顾目标的生物已是不合法目标，则黑暗眷顾会被反击。它不会进战场，且其进战场异能也不会触发。

骇人恶容

{二}{黑}

法术

由你操控的生物获得威吓异能直到回合结束。（这些生物只能被神器和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

* 如果某个攻击生物具有威吓，则「它是什么颜色」这件事只于防御牌手宣告阻挡者时有意义。一旦它被阻挡了，就算改变其颜色也无法影响此结果。

* 具有威吓的多色生物，除了可以被神器生物阻挡之外，还可以被与它共享任何一个颜色的生物阻挡。举例来说，具有威吓的白蓝双色生物可以被白色和/或蓝色生物阻挡，并且后者另外还具有什么颜色都无关紧要。

偏执狂

{三}{黑}{黑}

法术

目标牌手从其手牌中选一张牌，然后将其他牌弃掉。

* 如果该牌手只有一张手牌或没有手牌，他便不用弃牌。

玛瑙法师

{一}{黑}

生物~人类/魔法师

2/1

{一}{黑}：目标由你操控的生物获得死触异能直到回合结束。（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

* 同一个生物上的数个死触异能不会带来更多好处。如果具有数个死触异能的生物向某生物造成伤害，后者只会被消灭一次。

辛格氏吸血鬼

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

4/4

飞行

每当本回合中曾受到辛格氏吸血鬼伤害的生物死去时，在辛格氏吸血鬼上放置一个+1/+1指示物。

* 每当有生物从战场置入坟墓场时，便会检查辛格氏吸血鬼在该回合任何时段中是否曾对它造成伤害。若曾有过，则会触发辛格氏吸血鬼的异能。至于该生物是由谁操控，或者它是置入谁的坟墓场，则都不重要。

* 如果辛格氏吸血鬼与受到它伤害的生物同时置入坟墓场，则辛格氏吸血鬼的异能依旧会触发，但结算时不会生效。

小片毒疹

{黑}{黑}

法术

每位牌手失去1点生命，弃一张牌，牺牲一个生物，然后牺牲一个地。

* 每位牌手失去1点生命。然后，由主动牌手开始，每位牌手依回合进行的顺序逐一选择要弃掉哪张牌（且无法看到其他牌手选了哪一张），并且同时弃牌。然后，由主动牌手开始，每位牌手依回合进行的顺序逐一选择要牺牲哪个生物（这时候，牌手可以看到先前的牌手选了哪一个），并且同时牺牲。然后，把为了生物所进行的流程适用于地。

索霖马可夫

{三}{黑}{黑}{黑}

鹏洛客~索霖

4

[+2]: 索霖马可夫对目标生物或牌手造成2点伤害，且你获得2点生命。

[-3]: 目标对手的总生命成为10。

[-7]: 目标牌手在他下个回合由你来操控。

* 如果在索霖马可夫的第一个异能结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击，且所有效应都不会生效。你不会获得生命。

* 要让某牌手的总生命成为10，实际发生的事情是该牌手会因此获得或失去某数量的生命。举例来说，如果此异能结算时，该目标对手的总生命是4，则这会使得该牌手获得6点生命；而如果此异能结算时，该目标牌手的总生命是17，则这会使得该牌手失去7点生命。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。

* 于双头巨人游戏中，索霖的第二个异能会使得该目标对手的总生命成为10。这会让该队伍的总生命成为10。

* 索霖的第三个异能让你在另一位牌手下个回合中由你来操控该牌手。该牌手在整个回合中都会被操控；此效应到下个回合开始前都不会结束。

* 在你操控其他牌手时，你可以看到他能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌，由他操控且牌面朝下的牌，以及任何区域中因任何效应而使他能检视的牌。

* 其回合被操控的牌手，依旧是主动牌手。

* 在你操控其他牌手时，你依旧可以作出自己的选择与决定。

* 在你操控其他牌手时，若该牌手可以作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。举例来说：

-- 你选择受影响的牌手要使用哪个地。

-- 你选择受影响的牌手要施放哪个咒语，并且在该咒语施放时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你选择该牌手之火球的X数值，该牌手之焚化的目标，该牌手施放审判末日时要支付哪些魔法力，以及用恶魔导师来拿到哪一张牌。

-- 你选择受影响的牌手要起哪个起式异能，并且在该异能起式时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你可以让该牌手的生物全部牺牲给他的吞噬虫群。

- 你代替受影响的牌手来决定其触发式异能该如何处理，包括目标为何，以及结算时的所有决定。
- * 你选择要用该牌手所操控的哪些生物来攻击，它们将攻击谁或是什么东西，以及它们该如何分配战斗伤害。
- 由你来替该牌手作出所有其他原因之下的选择与决定。举例来说，你可以施放乌屯史芬斯，选择由该牌手来将所展示的牌分堆，并且由你自行将这些牌分堆。
- * 你不能让受影响的牌手认输。而该牌手可以决定在任何时刻认输，就算是在被你操控的回合中也一样。
- * 你不能作出任何不合法的决定或选择~你不能作该牌手办不到的事。你替该牌手作的决定不能抵触游戏规则，或是抵触任何牌、永久物、咒语、异能等的规则。如果某效应使得另一位牌手替受影响之牌手来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。（换句话说，如果受影响之牌手无法作决定，你就无法代替他来作决定。）你替该牌手所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要约定平手或是否要找裁判）。
- * 你只能利用该牌手的资源（牌，魔法力等）来替该牌手支付费用；你不能用上自己的资源。类似状况：该牌手的资源只能用来支付该牌手的费用；你不能用它们来支付你的费用。
- * 你并不操控另一位牌手的任何永久物，咒语，或是异能。
- * 在任何状况下，就算你操控某牌手的回合，也不会让你有办法看到他的备牌。在比赛中，如果你令该牌手施放彩华祝愿这类牌（会让该牌手在游戏之外选择一张具有指定特征的牌），则无法因此选择任何牌。
- * 如果受索霖的第三个异能影响之牌手略过他的下一个回合，此异能将会先等着。你会操控受影响之牌手下一个实际进行的回合。
- * 若数个操控牌手的效应影响同一位牌手，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。
- * 于双头巨人游戏中，索霖的第三个异能会让你操控受影响牌手之队伍的下一个回合。
- * 你可以利用索霖的第三个异能来操控你自己的下一个回合，但除非你是用来覆盖其他人的操控回合效应，否则通常不会有任何特殊效果。

索霖的饥渴

{黑}{黑}

瞬间

索霖的饥渴对目标生物造成2点伤害，且你获得2点生命。

- * 如果在索霖的饥渴试图结算前，该生物已经是不合法目标，则整个咒语都将被反击，且所有效应都不会生效。你不会获得生命。

索霖的复仇

{四}{黑}{黑}{黑}

法术

索霖的复仇对目标牌手造成10点伤害，且你获得10点生命。

- * 如果在索霖的复仇试图结算前，该牌手已经是不合法目标，则整个咒语都将被反击，且所有效应都不会生效。你不会获得生命。

缝组食尸鬼

{四}{黑}{黑}{黑}

生物~灵俑

/

践踏

于缝组食尸鬼进战场时，从你的坟墓场放逐任意数量的生物牌。

缝组食尸鬼的力量等同于以此法放逐之牌力量的总和，且其防御力等同于以此法放逐之牌防御力的总和。

* 如果你放逐的任何生物牌具有设定该牌力量和/或防御力之特征设定异能，则此异能将会生效。举例来说，如果丘丛长老以此法被放逐，则它在放逐区中的力量与防御力各等同于由你操控的树林之数量，而缝组食尸鬼的力量与防御力将因为由你操控的树林数量变动而随之改变。

* 在战场以外的区域中，缝组食尸鬼的力量与防御力均为0。

* 你无法让缝组食尸鬼放逐它本身，就算它是从你的坟墓场进战场也是一样。

尝血之乐

{黑}

法术

尝血之乐对目标牌手造成1点伤害，且你获得1点生命。

* 如果在尝血之乐结算前，该牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得生命。

复仇法老

{二}{黑}{黑}{黑}

生物~灵俑

5/4

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

每当你或由你操控之鹏洛客受到战斗伤害时，若复仇法老在你的坟墓场中，则消灭目标进行攻击的生物，然后将复仇法老置于你的牌库顶。

* 当你或由你操控之鹏洛客受到战斗伤害时，复仇法老必须在你的坟墓场中，才会让其异能触发。也就是说，它不能在同一个战斗伤害步骤中死去、又从你的坟墓场中触发。

* 如果复仇法老的触发式异能结算时，它已不在你的坟墓场中，则此触发式异能不会生效。

* 如果在复仇法老的异能试图结算前，这个进行攻击的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。复仇法老会留在你的坟墓场。

* 如果数个生物同时对你造成战斗伤害，复仇法老只会触发一次。

* 如果数个生物同时对你与由你操控的某个鹏洛客造成战斗伤害，复仇法老会触发两次。第一次触发会使得复仇法老置于你的牌库顶。然后第二次触发将什么都不会发生，因为它试图结算时，复仇法老已不在你的坟墓场中。请注意，即使第二次触发试图结算前，复仇法老被放回你的坟墓场，依旧什么都不会发生，因为它已经不是原本的那个复仇法老。

* 如果你自己进行攻击的生物对由你操控之鹏洛客造成战斗伤害（也许是由于战斗伤害被转移），复仇法老依旧会触发。你必须选择自己某个进行攻击的生物并消灭之。

红色

叛行

{二}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。（它此回合便能攻击与{横置}。）

* 你可以指定任何生物当成叛行之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

惹事人茜卓

{三}{红}

鹏洛客~茜卓

3

[+1]: 惹事人茜卓对目标生物或牌手造成1点伤害。

[-2]: 当你于本回合施放下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制选择新的目标。

[-6]: 惹事人茜卓对至多六个目标生物和/或牌手各造成6点伤害。

* 茜卓的第二个异能会产生一个延迟触发式异能，后者将会复制你于本回合所施放的下一个瞬间或法术咒语，且不论该咒语是否具有目标都一样。

* 当此延迟触发式异能结算时，它会产生某咒语的复制品。你则操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，每个复制品将如同一般咒语地结算。

* 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果茜卓所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果茜卓所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如吞噬灵魂这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该咒语的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果你先起动茜卓的第二个异能，然后牺牲一个3/3生物来施放投掷，则投掷的复制品也会造成3点伤害。

* 当你起动茜卓的最后一个异能时，你要选择至多六个目标生物和/或牌手。这并非把6点伤害拿来分配，而茜卓也无法对任一个目标造成超过6点伤害。当此异能结算时，茜卓会对每个依旧合法的目标各造成6点伤害。

茜卓的暴怒

{二}{红}{红}

瞬间

茜卓的暴怒对目标生物造成4点伤害，且对该生物的操控者造成2点伤害。

* 会受到伤害的牌手，是于茜卓的暴怒结算时操控该目标生物者。

* 如果在茜卓的暴怒结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有牌手会受到伤害。

烧燃

{一}{红}

瞬间

烧燃不能被咒语或异能反击。

烧燃对由目标白色或蓝色生物造成5点伤害。此伤害不能被防止。

* 试图反击烧燃的咒语（例如取消）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击烧燃的那部份效应不会生效。这些咒语与异能的任何其他效应仍会如常生效。

* 如果烧燃结算之前，该生物已是不合法目标，则烧燃会被游戏规则反击。

* 依旧可以施放会产生防止效应、且影响该目标生物的咒语，也依旧可以起动会产生防止效应、且影响该目标生物的异能。不过，伤害防止护盾（包括在烧燃施放前就已经产生的）并不会对烧燃所造成的伤害产生效应。如果这类防止效应具有额外的效应，则这些额外效应将如常生效（如果可能生效的话）。

* 如果某静止式异能将防止该目标生物将受到的伤害，则它无法防止烧燃所造成的伤害。如果该异能具有额外的效应、且并不从属于所防止伤害之数量，则该额外效应依旧会生效。它只于烧燃结算时生效一次。

* 对防止或转移伤害的效应而言，如果其内文不包含「防止」一词，则它们不会受到烧燃的影响；它们将如常生效。

* 如果某生物因烧燃而受到致命伤害，它依旧可以重生。若它如此作，则在上面标注的伤害将会移除。

火球

{X}{红}

法术

火球对任意数量的目标生物和／或牌手造成伤害，其数值为「将X平均分配给所有目标，小数点后舍去」。

火球在第一个目标之外每有一个目标，其费用便增加{一}来施放。

* 举例来说，如果你让X为5且选择了三个目标生物，则火球的总费用为{七}{红}（虽然它的魔法力费用只有{五}{红}）。如果于火球结算时，这些生物都还是合法目标，则火球会对它们各造成1点伤害。

* 火球的伤害是于火球结算时分配，而不是于它施放时；因为这并不带有选择。这分配只会包含当时仍为合法目标者。

* 你可以选择多于X个目标生物和／或牌手。不过，如果火球结算时其合法目标数量多于X，则它们都不会受到任何伤害。

爆焰巨龙

{四}{红}{红}

生物～龙

5/5

飞行

每当爆焰巨龙攻击时，你可以支付{X}{红}。若你如此作，则爆焰巨龙对目标生物或牌手造成X点伤害

。

* 当此异能触发时，你便选择目标。当此异能结算时，你决定X的数值，并决定是否要支付{X}{红}。如果你决定要支付{X}{红}，则任何牌手已经无法去回应此事，因为此异能正结算到一半。

投掷

{一}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放投掷的额外费用。

投掷对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

* 要等到投掷已施放、且其所有费用都已支付，牌手才能回应之。没人有办法试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放投掷。

* 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。

* 如果你于宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

鬼怪掷弹兵

{二}{红}{红}

生物～鬼怪／战士

2/2

{横置}：掷一枚硬币。如果你赢得此掷，鬼怪掷弹兵对目标生物或牌手造成2点伤害。如果你输掉此掷，鬼怪掷弹兵对本身造成2点伤害。

* 当你起动手异能时，你选择该目标生物或牌手。此异能结算时，你才需要掷硬币。牌手可以回应此异能，但回应时他们并不会知道掷硬币的结果。

* 如果在鬼怪掷弹兵的异能结算前，该生物或牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会掷硬币，且也不会造成伤害。

鬼怪手榴弹

{红}

法术

牺牲一个鬼怪，以作为施放鬼怪手榴弹的额外费用。

鬼怪手榴弹对目标生物或牌手造成5点伤害。

* 要等到鬼怪手榴弹已施放、且其所有费用都已支付，牌手才能回应之。没人有办法试图消灭你所牺牲的鬼怪来让你无法施放鬼怪手榴弹。

* 你所牺牲来施放鬼怪手榴弹的鬼怪，不一定要是生物。举例来说，你可以牺牲捣蛋波尬（副类别为鬼怪的部族结界）。

* 你不能牺牲多于一个鬼怪来得到更强的效应。

穿隧鬼怪

{一}{红}

生物～鬼怪／浪客

1/1

{横置}: 目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

* 在你选择该生物为目标、以及此异能结算时, 都会检查该生物的力量。此异能结算后, 就算该生物的力量已经大于2, 它依旧不能被阻挡。

* 此异能并非将异能赋与该目标生物; 而是影响了游戏规则, 并说明该生物目前会是什么样子。此异能结算后, 在本回合剩下的时段内, 该生物将持续为不能被阻挡, 就算它失去了所有异能也是一样。

狰狞熔岩术士

{红}

生物~人类/魔法师

1/1

{红}, {横置}, 从你坟墓场中放逐两张牌: 狰狞熔岩术士对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 放逐这两张牌的时机, 是支付狰狞熔岩术士之异能费用时。牌手不可能回应支付费用而试图将这些牌移至其他区域。

焚化

{一}{红}

瞬间

焚化对目标生物或牌手造成3点伤害。以此法受到伤害的生物本回合不能重生。

* 依旧可以施放咒语或起动物异能来试图重生该生物; 但它们并不会生效。该生物不会因任何理由而重生, 即使某个焚化以外的来源将对它造成致命伤害或将它消灭也是一样。

炼狱泰坦

{四}{红}{红}

生物~巨人

6/6

{红}: 炼狱泰坦得+1/+0直到回合结束。

每当炼狱泰坦进战场或攻击时, 它对一个, 两个, 或三个目标生物和/或牌手造成共3点伤害, 你可以任意分配。

* 你分配此伤害的时机, 是于炼狱泰坦之触发式异能进入堆叠时, 而不是于其结算时。每个目标至少要分配1点伤害。(换句话说, 于你将此异能放入堆叠时, 你选择是要让它对单一目标造成3点伤害, 或对一个目标造成2点伤害且对另一个目标造成1点伤害, 或对三个目标各造成1点伤害。)

魔法力倒钩

{三}{红}

结界

每当牌手横置一个地以产生魔法力时, 魔法力倒钩对该牌手造成1点伤害。

* 此异能并非魔法力异能。它会进入堆叠且有可能被反击。

* 每当一个地横置以产生魔法力时, 此异能就会触发一次。每个异能都各自独立。

* 如果某牌手在施放某咒语或起动物异能的中途横置任何地以产生魔法力, 魔法力倒钩的异能会触发同样次数且先等着。当该牌手「施放此咒语或起动物异能」完全结束后, 它会进入堆叠, 然后魔

法力倒钩的触发式异能进入堆叠，并且在它上方。这些魔法力倒钩的异能会先结算。

* 另一方面来说，牌手可以横置地以产生魔法力，让魔法力倒钩的触发式异能进入堆叠，然后利用所得的魔法力来施放瞬间或起动其他异能来回应这些触发。在这情况下，该咒语或异能会先结算。

疯狂莽夫

{二}{红}

生物~人类/战士

2/2

当疯狂莽夫进战场时，消灭目标神器。

* 疯狂莽夫的异能为强制性。如果你是唯一操控了神器的牌手，就必须选自己的某个神器为目标。

令其回响

{红}{红}

瞬间

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 令其回响可以选择任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不是只能选择具有目标者。它不在乎其操控者是谁。

* 当令其回响结算时，它会产生某咒语的复制品。你则操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，每个复制品将如同一般咒语地结算。

* 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果令其回响所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果令其回响所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如吞噬灵魂这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该咒语的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，并利用令其回响来复制它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

* 如果某复制品注记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

搅乱世界

{六}{红}{红}

法术

对每个非地永久物而言，分别为其随机选择一位牌手。然后每位牌手分别获得以此法选择的永久物之操控权。重置这些永久物。

* 一旦搅乱世界开始结算，则直到它结算完毕之前，牌手皆无法回应之。举例来说，你不能先等到知道了谁将操控某个生物，再去决定是否要起动该生物的异能。

- * 对每个非地永久物而言，任何牌手都是随机选择的，所以也可能会选到该永久物目前的操控者。
- * 所有的改变操控者效应都会同时生效。
- * 每个非地永久物都会重置，不论其随机选到的操控者是谁都是一样。

地壳迸裂

{三}{红}

法术

消灭目标地。不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

- * 如果在地壳迸裂试图结算前，该地已经是不合法目标，则整个咒语都将被反击，且所有效应都不会生效。不具飞行异能的生物仍可如常进行阻挡。
- * 当地壳迸裂结算时，并不会锁定这组受影响的生物。该回合稍后时段中才进战场、且不具飞行的生物，或该回合稍后时段中才失去飞行的生物，都不能进行阻挡。

暴战翻腾

{五}{红}

结界

每当一个生物在你的操控下放进战场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于其力量。

- * 进战场的生物依照自己目前的力量，来对该目标生物或牌手造成伤害。如果它已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。
- * 暴战翻腾是此异能的来源，但该生物才是伤害的来源。举例来说，此异能不能选择具反红保护的生物为目标。它可以选择反生物保护的生物为目标，但所有伤害都会被防止。由于伤害是由该生物所造成，系命，死触，以及侵染这些异能都会列入考虑，即使该生物在造成伤害之前就已经离开战场也是一样。

绿色

缠网蜘蛛

{五}{绿}

生物～蜘蛛

5/7

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

横置一个由你操控且未横置的蜘蛛：从你的坟墓场和／或牌库中搜寻一张名称为蛛缠网的牌，将之放进战场并结附在目标生物上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

- * 支付缠网蜘蛛的起动式异能之费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的蜘蛛；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的蜘蛛。你甚至可以横置缠网蜘蛛本身来支付此费用。
- * 如果你选择以此法搜寻你的牌库，就算里面确实有名称为蛛缠网的牌，也不一定要找出来。你搜寻完毕后依旧要将牌库洗牌。
- * 如果你选择以此法搜寻你的坟墓场，只要里面有名称为蛛缠网的牌，就一定要找出来。
- * 你可以搜寻自己的坟墓场以及牌库，但最多只能找出一张名称为蛛缠网的牌。

蛛缠网

{二}{绿}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

在结束步骤开始时，若所结附的生物之力量为4或更多，则消灭蛛缠网。

* 最后一个异能会在每个回合的结束步骤开始时检查，而不是只在你的回合。

* 如果在结束步骤开始时，所结附的生物之力量并未等于或大于4，则最后一个异能完全不会触发。

* 如果此异能触发，但在此异能结算前，所结附的生物之力量已经减少为3或更少，则此异能不会产生效应。蛛缠网不会被消灭。

* 如果蛛缠网进战场且结附于某个进行攻击或阻挡的生物上（举例来说，由于缠网蜘蛛的异能），则该生物将继续进行攻击或阻挡。

秋色帘幕

{绿}

瞬间

由你操控的咒语本回合不能被蓝色或黑色的咒语反击，且由你操控的生物本回合不能成为蓝色或黑色的咒语之目标。

* 秋色帘幕本身可以被蓝色或黑色的咒语反击。它的效应要等本身结算后才会生效。

* 在秋色帘幕结算后，由你操控的任何咒语在该回合中依旧可以被试图反击它的咒语（例如取消）指定为目标，不论后者的颜色为何。如果这些咒语在结算的时候是蓝色或黑色，则它们依旧会结算，但原本会反击该咒语的那部份效应就是不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

* 当秋色帘幕结算时，如果由你操控的某生物正成为咒语的目标，则不会马上发生什么事。当该咒语结算时，会检查其颜色。如果它是蓝色或黑色，该生物将是此咒语的不合法目标，并且不会受其影响。如果在该咒语结算前，它所有的目标都已不合法，则它会被反击。

* 秋色帘幕结算之后，该回合便不能新施放以由你操控的生物为目标、且为蓝色或黑色的咒语。

* 请记住，灵气咒语会以它将结附的永久物为目标（但在战场上的灵气并不以它结附的永久物为目标）。

* 秋色帘幕会影响在该回合接下来的时段中由你操控的任何咒语与生物，而不是只影响于它结算时由你操控的咒语与生物。这是由于它并非将异能赋予那些咒语或生物；而是它影响了游戏规则，并替那些咒语与生物注记了现在已成立的事实。

* 秋色帘幕不会对异能生效。在它结算后，由你操控的咒语依旧可能被来源为蓝色或黑色的异能所反击，并且由你操控的生物本回合可以成为来源是蓝色或黑色的异能之目标。

棍棒巨魔

{二}{绿}{绿}

生物～巨魔

4/3

{绿}：重生棍棒巨魔。（如果此生物下一次于本回合中将被消灭，则它不会被消灭，而是改为将它横置，移除所受的所有伤害，并将它移出战斗。）

* 起动棍棒巨魔的异能，会替它产生一个「重生盾」。棍棒巨魔该回合下一次将被消灭时，会改为用掉此重生盾。这只会下列情况中生效：棍棒巨魔受到致命伤害，或受到具死触来源的伤害，或受到注记着「消灭」它的咒语或异能之影响。其他将让棍棒巨魔置入坟墓场的效应（例如将其防御

力降为0或牺牲它)并非将它消灭,所以重生无法拯救它。如果它并未用掉,则于该回合结束时,此重生盾就会消失。

* 为了让重生盾产生作用,必须在棍棒巨魔被消灭前便产生之。这通常代表了要在宣告阻挡者步骤中起动其异能,或是拿来回应某个将消灭它的咒语或异能。

* 如果在同一个战斗伤害步骤中,棍棒巨魔受到致命伤害、并且受到具死触之来源的伤害,则只要一个重生盾就能拯救它。

倍产吟颂

{五}{绿}

法术

对每个由你操控的生物而言,你可以从你的牌库中搜寻一张与该生物同名的生物牌。将这些牌放进战场,然后将你的牌库洗牌。

* 你从你的牌库中搜寻的牌,必须是生物牌。举例来说,你不能将地牌放进战场,就算它与由你操控的某个同时是生物与地的牌同名也是一样(也许是由于该地的某个异能导致这情形)。

* 如果你操控的某个生物,其名称已被其它效应所改变(举例来说,已经复制了其他生物的仿生妖),则你将搜寻具有该新名称的牌,而非与该牌原先名称同名者。

* 如果倍产吟颂结算时你并未操控生物,则你依旧可以搜寻你的牌库且必须将牌库洗牌。

丘丛长老

{二}{绿}

生物~树妖

/

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。)

丘丛长老之力量与防御力各等同于由你操控的树林之数量。

* 丘丛长老的力量与防御力各等同于由你操控的地之中,地类别为树林者之数量;它们的名称不一定是树林。

* 丘丛长老的力量与防御力会随着由你操控的树林数量变动而随之改变。

* 丘丛长老的异能会在所有区域设定其力量与防御力,而非只在战场上。

妖精高位德鲁伊

{一}{绿}{绿}

生物~妖精/德鲁伊

2/2

由你操控的其他妖精生物得+1/+1。

{横置}:你每操控一个妖精,便加{绿}到你的魔法力池中。

* 妖精高位德鲁伊的第一个异能只会影响由你操控的其他妖精。不过,妖精高位德鲁伊的第二个异能会计算由你操控的所有妖精~包括它自己。

* 妖精高位德鲁伊的起动式异能属于魔法力异能。它不用到堆叠,且牌手不能回应之。

原初猎人贾路

{二}{绿}{绿}{绿}

鹏洛客~贾路

3

[+1]: 将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

[-3]: 抓若干牌，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

[-6]: 你每操控一个地，便将一个6/6绿色亚龙衍生生物放进战场。

* 对贾路的第二个异能而言，是在该异能开始结算时决定由你操控的生物中力量最大者的数值。

* 如果由你操控的生物中力量最大者的数值为0或更小，则你将不会抓牌。你不会因此而弃牌。

* 对贾路的第三个异能而言，是在该异能开始结算时决定你放进战场的亚龙衍生物数量。

贾路的兽群

{五}{绿}{绿}

生物~野兽

7/7

践踏

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

如果你的牌库顶牌是生物牌，则你可以施放它。（你只可在自己能施放该生物牌的时机下如此作。你依旧要支付该咒语的费用。）

* 正常来说，如果你的牌库顶牌是生物牌，且目前是你的行动阶段、并且堆叠空着，贾路的兽群会让你可以施放它。如果该生物牌具有闪现，你就可以在自己能施放瞬间的时机下施放它，就算是在对手的回合中也是一样。

* 你依旧要支付该咒语的所有费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用。

* 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

* 你的牌库顶牌并不在你手牌中。你不能将它弃掉。

* 如果你的牌库顶牌是树灵乔木（唯一既是生物又是地的牌），则你无法以此法使用它。树灵乔木不能当作咒语来施放。

横行

{二}{绿}{绿}{绿}

法术

由你操控的生物得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。（如果由你操控的某生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。）

* 横行只会让它结算时由你操控的生物得到加成。该回合稍后时段中才由你操控的生物，以及该回合稍后时段中才变成生物的永久物，都不会得到此加成。

太古泰坦

{四}{绿}{绿}

生物~巨人

6/6

践踏

每当太古泰坦进战场或攻击时，你可以从你的牌库中搜寻至多两张地牌，将它们横置进战场，然后

将你的牌库洗牌。

* 你可以找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

原初多头龙

{X}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

原初多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

在你的维持开始时，将原初多头龙上的+1/+1指示物数量加倍。

只要原初多头龙上有10个或更多+1/+1指示物，它便具有践踏异能。

* 要决定原初多头龙是否具有践踏异能时，只会考虑其上的+1/+1指示物数量，而不是依照其力量与防御力。举例来说，某个原初多头龙上面有六个+1/+1指示物，并且受到巨力成长（让它+4/+4）的加成，它依旧不具有践踏。

变貌师

{一}{绿}

生物~人类/祭师

1/1

{绿}：选择一项~直到回合结束，变貌师成为4/4犀牛且获得践踏异能；或直到回合结束，变貌师成为2/2鸟且获得飞行异能；或直到回合结束，变貌师成为0/8植物。此异能每回合中只能起动一次。

。

* 你在起动此异能时选择其模式。

* 不论你选择哪个模式，变貌师都将不再具有先前的任何生物类别。如果你起动其异能且选择第一个模式，它就只会变成犀牛；它不再是人类或祭师。

* 不论你选择哪个模式，变貌师会保持它原本可能具有的其他牌类别。举例来说，如果某效应让变貌师成为神器、且仍具有原本类别，并且你起动其异能且选择第一个模式，它将会既是神器又是个犀牛生物。

* 变貌师的异能不会让它失去原本可能具有的其他异能。

* 变貌师的异能不会影响其可复制特征值。进战场时是变貌师复制品的生物，会是1/1人类/祭师的生物

* 你可以在任何牌手的回合起动变貌师的异能，但每回合只能起动一次。

飞刺蜘蛛

{四}{绿}

生物~蜘蛛

2/5

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

当飞刺蜘蛛进战场时，你可以消灭目标具飞行异能的生物。

* 当此异能进堆叠时，你就要选择目标具飞行异能的生物。当它结算时，你选择是否要消灭该生物

。

巨魔外皮

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2并具有「{一}{绿}: 重生此生物。」(如果此生物下一次于本回合中将被消灭, 则它不会被消灭, 而是改为将它横置, 移除所受的所有伤害, 并将它移出战斗。)

* 起动此异能后, 会替所结附的生物产生一个「重生盾」。如果该生物下一次于本回合中将被消灭, 则改为用掉这个重生盾。这只会下列情况中生效: 该生物受到致命伤害, 或受到具死触来源的伤害, 或受到注记着「消灭」它的咒语或异能之影响。其他将让该生物置入坟墓场的效应(例如将其防御力降为0或牺牲它)并非将它消灭, 所以重生无法拯救它。如果它并未用掉, 则于该回合结束时, 此重生盾就会消失。

* 为了让重生盾产生作用, 必须在所结附的生物被消灭前便产生之。这通常代表了要在宣告阻挡者步骤中起动其异能, 或是拿来回应某个将消灭它的咒语或异能。

* 如果在同一个战斗伤害步骤中, 所结附的生物受到致命伤害、并且受到具死触之来源的伤害, 则只要一个重生盾就能拯救它。

神器

适境机械兽

{三}

神器生物~组构体

2/2

于适境机械兽进战场时, 选择一种生物类别。

适境机械兽额外具有该类别。

其他由你操控的该类别生物得+1/+1。

* 选择生物类别的时机, 是在适境机械兽进战场时。牌手无法回应此选择。该加成会立刻生效。

* 你必须选择一个现有的_万智牌_生物类别。

* 即使适境机械兽本身是组构体, 但由你操控的其他组构体生物并不会得+1/+1 (除非你于适境机械兽进战场时选择了组构体)。

帝国冠冕

{二}

神器

{三}, {横置}: 横置目标生物。如果你操控名称为帝国权杖以及帝国王座的神器, 则改为获得该生物的操控权。

* 如果你操控名称为帝国权杖以及帝国王座的神器, 则该目标生物不会被横置。你只是会获得其操控权。

* 请参见通则释疑单元中「帝国神器」之段落。

崩毁巨像

{五}

神器生物~魔像

7/4

践踏（如果此生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给防御牌手或鹏洛客。）

当崩毁巨像攻击，在战斗结束时将它牺牲。

* 当崩毁巨像的异能试图结算时，如果它由另一位牌手操控，则你将无法牺牲它。它会留在战场上。

德鲁伊背包

{三}

神器

{二}，{横置}：展示你的牌库顶牌。如果它是生物牌，则将一个1/1绿色腐生物衍生生物放进战场。如果它是地牌，则将该牌在你的操控下放进战场。如果它是非生物且非地的牌，则你获得2点生命。

* 如果展示出的牌既是生物牌又是地牌（例如树灵乔木），你会将一个1/1绿色腐生物衍生生物以及该牌都放进战场。

* 如果所展示的牌并非地牌，则它留在你的牌库顶。

永生琼浆

{一}

神器

{二}，{横置}：你获得5点生命。将永生琼浆与你的坟墓场洗入其拥有者的牌库。

* 支付永生琼浆的异能之起动费用时，并不会让它离开战场。如果你有办法重置它，你就能以回应的方式多次起动此异能。

* 于此异能结算时，如果永生琼浆还在战场上，你会将它直接从战场洗入你的牌库。如果它那时候已在你的坟墓场，你最终还是把它洗入你的牌库，因为你会把你的整个坟墓场洗入你的牌库。如果它在那时段之前已在其他地方，则它会留在原处，且你只会将你的坟墓场洗入你的牌库。（就算你的坟墓场中没有牌，你依旧会将你的牌库洗牌。）

* 如果你操控了另一位牌手的永生琼浆并起动它，此永生琼浆会洗入其拥有者的牌库，而你坟墓场中的牌将洗入你的牌库。你会算作已经洗过了受此影响的这两个牌库（即使双方牌手实际上是分别洗自己的牌库来当成简略手段）。

五节兽

{七}

神器生物~组构体

0/0

五节兽进战场时上面有五个+1/+1指示物。

{一}，从五节兽上移去一个+1/+1指示物：将一个1/1无色，具飞行异能的分节衍生神器生物放进战场。

{一}，牺牲一个分节：在五节兽上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以移去五节兽上任一个+1/+1指示物来起动其第一个起动式异能，而不一定要是五节兽的其他异能所产生的。

* 你可以牺牲由你操控的任一个分节生物（例如选择了分节此类别的适境机械兽）来起动其第二个起动式异能，而不一定要是五节兽的其他异能所产生的。

水银护身符

{四}

神器

{四}, {横置}: 你可以将一张生物牌从你手上放进战场。

* 你不用支付该生物牌的任何费用，这也包括了额外费用。

* 如果该生物牌的魔法力费用中包含{X}（例如原初多头龙），则X为零。

无尽日晷

{二}

神器

{一}, {横置}: 结束本回合。你只可以于自己的回合中起动此异能。（放逐堆叠中的所有咒语与异能。你将手牌弃掉、直到满足手牌上限为止。生物上的伤害消失，并且注记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

* 以此法结束本回合，意指依序执行下列事项：

1) 放逐堆叠中的所有咒语与异能。这包括了不能被反击的咒语与异能。

2) 所有进行攻击与阻挡的生物均移出战斗。

3) 检查状态动作。牌手都不会获得优先权，且触发式异能也不会进入堆叠。

4) 当前的阶段和/或步骤结束。游戏一路略过，直到清除步骤。清除步骤则完整执行。

* 如果此流程中触发了任何触发式异能，它们会在清除步骤中进入堆叠。如果发生此状况，双方牌手将有机会施放咒语与起动异能，然后在该回合完全结束前会有另一个清除步骤。

* 虽然被放逐的咒语与异能并没有机会结算，它们依旧不算是「被反击」。

* 如果在结束步骤前起动无尽日晷的异能，则由于结束步骤被略过，所有「在结束步骤开始时」的触发式异能在该回合都没有机会触发。这些异能会在下个回合的结束步骤开始时触发。会在其他阶段或步骤开始时触发的异能也将比照办理（但维持除外）。

* 你能够起动无尽日晷异能的最早时机，是在你的维持步骤中，那些「在你的维持开始时」触发的异能进入堆叠、但尚未结算时。

疾行靴

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物具有辟邪与敏捷异能。（它不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标，且它受你操控时便能攻击与{横置}。）

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。

* 如果某对手获得你已佩带上疾行靴的生物之操控权，则该生物不能成为由你操控之咒语或异能的目标。

灭世剑

{五}

神器～武具

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，将灭世剑之外的所有永久物消灭。

佩带{五}（{五}）：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。

* 佩带此武具的生物也会被消灭。

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。