

## 石破天惊(tm)常见问题集

编纂：Paul Barclay, David DeLane, Jeff Jordan, Del Laugel, 以及Mark Gottlieb。

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）则为牌手们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

#### 变身与牌面朝下的咒语和永久物

牌面朝下的咒语和永久物的正式规则解析如下：

##### 502.26. 变身

502.26a 变身是某些牌上面的静止式异能，并且变身的效果会持续到你将这张牌翻回正面为止。「变身[费用]」的字样意指：「你可牌面朝下地使用此牌，将其当成2/2生物，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且法术法术力费用为零；此时改为支付三，而不是支付其法术法术力费用。」在任何你能够使用瞬间的时机下，你可以把任一个由你操控的牌面朝下之永久物的变身费用展示给所有牌手，支付此费用，以使其翻回正面。堆叠此动作不使用堆叠。

502.26b 以变身方式使用咒语时，将其牌面朝下。它成为2/2牌面朝下的生物咒语，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且法术法术力费用为零。将此咒语放入堆叠（它继续保持牌面朝下的状态与前述之特性），然后改为支付三，而不是支付其法术法术力费用。只要是以正常的方式，你都可以从任何区域以变身方式使用咒语；当此咒语结算时，它带着前述之特性进场。变身的效果持续到这张牌被翻回正面为止。

502.26c 如果某张牌没有变身异能，你就不能将它以牌面朝下的方式使用。

502.26d 在任何你能够使用瞬间的时机下，你可以把由你操控的牌面朝下之永久物翻回正面。方法如下：将此永久物的变身费用展示给所有牌手，支付此费用，然后将其翻回正面；此牌的变身效果随之结束，并且重新获得在正常状况下的特性。当某张牌翻回正面时，由于它早已进场过，所以并不会触发任何与永久物进场相关的异能。

502.26e 若某个永久物因咒语或效应的影响而翻为牌面朝下，它便成为2/2牌面朝下的生物，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有系列符号，并且法术法术力费用为零。此时，变身与牌面朝下的咒语和永久物的规则便适用于此生物。

502.26f 欲知以变身方式使用牌的详细规则，请参见完整规则第504项，「牌面朝下的咒语和永久物」部分。

#### 504. 牌面朝下的咒语和永久物

504.1. 两张旧版本的牌（《Camouflage, UN》与《Illusionary Mask, UN》）以及变身异能（详见规则502.26），都使得咒语和永久物能够牌面朝下。

504.2. 堆叠中之牌面朝下的牌，以及场上之牌面朝下的牌和衍生物，除了使得他们能够牌面朝下之牌或规则中指明的特性之外，并没有其它特性。前述所指明的特性便是此牌或衍生物的原始特性。

以牌面朝下状态进场的永久物，由于在进场前便已是牌面朝下的状态，因此该永久物的进场效应并不会触发（对触发式异能而言）或是生效（对静止式异能而言）。以牌面朝下状态使用的咒语，由于在进入堆叠前便已是牌面朝下的状态，因此针对咒语特性而生效的效应将只见到该牌面朝下咒语之特性。只要这种牌一直在堆叠中或是在场上，便会维持牌面朝下的状态。

504.3. 在任何时候，你都可以检视堆叠中由你操控之牌面朝下的咒语，或是由你操控之牌面朝下的

永久物。你不能检视任何在其它区域中之牌面朝下的牌，或是由其它牌手操控之牌面朝下的永久物。使得永久物牌面朝下的牌或规则也可能允许该永久物的操控者将其翻回正面。咒语通常不能被翻回正面。

504.4. 若你操控许多个在堆叠中牌面朝下的咒语，或是在场上之牌面朝下的永久物，你必须随时确保这些牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。此要求包括，但并不限于：咒语使用的先后顺序，牌面朝下之永久物进场的顺序，哪一个生物上回合曾经攻击，以及与其它牌面朝下的咒语或永久物之前的分别。替牌面朝下的牌作记号的方式，通常是使用指示物或骰子来标记不同的永久物，或是依照顺序在桌上排列。

504.5. 于牌面朝下的永久物翻回正面时，其原始特性回到在正常状况下的原始特性。任何原已对该永久物造成影响的效应，依旧对翻回正面的永久物造成影响；而由于此永久物已经进场，任何与永久物进场有关联的异能并不会触发，也没有任何效果。

504.6. 若牌面朝下的永久物从场内移至其它区域（跃离区除外），其拥有者必须于移动时将之展示给所有牌手。若牌面朝下的咒语从堆叠移至其它区域（场内除外），其拥有者必须于移动时将之展示给所有牌手。在每盘游戏结束时，所有牌面朝下的咒语和永久物都必须展示给所有牌手。

\* 若牌面朝下的生物跃离，仍会持续牌面朝下的状态，跃回时亦然。

\* 若牌面朝下的生物被移出对战，便会翻回正面。若该生物回到游戏中，则该生物以翻回正面的状态移回。

\* 你不能将堆叠中牌面朝下的咒语翻回正面。

\* 若某个具有变身异能的生物同时具有静止式异能，其「时间印记」（详见法术万智牌完整规则 418.5c）为此生物进场的时点，而非其翻回正面的时点。

\* 牌面朝下的生物上面的指示物，效应，结界，以及受到的伤害，在翻回正面后均保留下来。

\* 牌面朝上的生物其上的指示物，效应，结界，以及受到的伤害，在翻为牌面朝下后均保留下来。（其上的任何结界均保持牌面朝上，并不因生物之故而翻为牌面朝下）

\* 不论将生物翻回正面或翻为牌面朝下，都不会改变此生物进场的时点，所以并不影响到生物是否能进行攻击，或是使用包含横置符号的起动式异能。

\* 若牌面朝下的生物在战斗伤害进入堆叠后被翻回正面，并且此生物具有「每当此生物造成战斗伤害时，」触发的异能，则当战斗伤害结算时，便会触发此异能。

\* 将永久物的牌面翻转，并不会因此将之横置或重置。

\* 若你获得牌面朝下之生物的操作权，你可以查看它到底是什么，并且可以支付其变身费用来将其翻回正面。虽然你的对手知道它是什么，但并不能将其翻回正面。

\* 在使用生物之某个异能时，若以反应的方式将其翻为牌面朝下，该异能依旧正常结算。

\* 牌面朝下的生物并没有内建的生物类别；不过有些效应能够使他们获得生物类别。

\* 牌面朝下的生物并没有任何异能，因此他们并不具有变身异能。牌面朝上且具有变身异能的生物，则确实具有此异能。

\* 为了使这些关于牌面朝下的咒语和永久物的新规则，能和《Camouflage, UN》与《Illusionary Mask, UN》这两张牌有正确的互动，我们已为这两张牌作了勘误。

\* 若咒语或异能要你将某个牌面朝下的永久物翻回正面，你不需要支付其变身费用。

\* 若牌面朝下的生物已成为某个在堆叠中的咒语或异能的目标，并且此生物被翻回正面，则该咒语或异能以翻回正面的生物为目标。不过当此咒语或异能结算时，依旧要检查此生物是否为合法目标。

。

\* 若牌面朝下的生物在被阻挡后翻回正面，并且此生物具有躲避式异能，则由于阻挡的限制仅在宣

告阻挡者时检查，并不会改变已被阻挡的状态。

\* 就和其它的生物咒语一样，牌面朝下的生物咒语也可能被反击。

\* 「时空转移？」系列的《扰咒法师/ Meddling Mage》不能阻止牌张以牌面朝下的方式使用。

## 恐惧

恐惧异能的正式规则解析如下：

### 502.25. 恐惧

502.25a 恐惧属于躲避式异能。

502.25b 具有恐惧异能的生物只能被神器生物和/或黑色生物阻挡。

\* 恐惧异能产生的效果，跟某些注记着「此生物只能被神器生物和/或黑色生物阻挡。」的旧系列牌相同。

## 循环

循环异能的正式规则解析如下：

### 502.18. 循环

502.18a 循环是某些牌上面的起动式异能，仅在这些牌在牌手手上时才有作用。「循环[费用]」的字样意指：「[费用]，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。你只可以于这张牌在你手上时使用此异能。」

」

502.18b 虽然只能于该牌在手上时使用其循环异能，但此异能于该牌在场时持续存在。因此，在坟墓场中的牌或是永久物上面的起动式异能，都有可能影响到具有循环异能的牌。

\* 除非牌在你手上，否则你不能循环此牌。

## 因循环触发的异能

\* 在石破天惊中，有十张牌会在你循环它们时触发异能：窒息栓炼，混杂情势，死亡脉动，慑魂挽歌，克洛萨长牙野猪，原始增力，重拾信念，剃成碎片，炎阳冲击波，以及阳焰香膏。

窒息栓炼/ Choking Tethers

{三}{蓝}

## 瞬间

横置至多四个目标生物。

循环{一}{蓝} # ({一}{蓝}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。) #

当你循环窒息栓炼时，你可以横置目标生物。

\* 「当你循环[此牌]时」的字样意指：「当你使用[此牌]的循环异能时」。这个触发式异能会在你因循环异能而抓到牌之前结算。

\* 因循环触发的异能并非咒语，因此用来反击咒语的咒语或异能并不能反击之。

## 生物类别

法术万智牌完整规则已作了部分修正，使得选择生物类别时的限制更加明确。从现在开始，你只能选择实际存在于法术万智牌游戏中的生物类别，而不能创造出新的生物类别。

214.7a 若某张牌的指示中要求你选择一种生物的副类别，你必须选择一种（也只能选择一种）生物类别。

举例来说：我们可以接受「人鱼」或「法术法术师」这两个用词，但「人鱼/法术法术师」便不行

。诸如「神器」，「沼泽」或「卡车」等用词都不行，因为这些都不是生物类别。

\* 神器，生物，结界，瞬间，地，以及法术都是牌的类别，而非生物类别；因此在选择生物类别时，不能选择这些名词。树林，海岛，山脉，平原，以及沼泽都是地的类别，而非生物类别；因此在选择生物类别时，不能选择这些名词。（即使地牌变成了生物，上面之地的类别也不是其生物类别。）

\* 具有多种生物类别的生物，不但同时具有这些生物类别，并且若某效应要求的特征与其中任一个相符时，都会对它生效。

\* 若分别列举两个生物上面的生物类别，并且其间有一个或多个生物类别是相同的，则它们之间便有共通的生物类别；只要有一个生物类别相同就算数。即使有更多的相同生物类别，同样的效果也不会累计。

\* 中文版译名变动：Druid之译名更动为「德鲁伊」。请注意，往后并无其它的译名更动计划。

-----

### 雾幻牌

\* 这些名为「雾幻」的牌所具有的异能，可以让它们改变生物类别。包括了：雾幻梦影，雾幻面具，雾幻突变体，雾幻鸣影，雾幻掠影，雾幻潜影，以及雾幻墙。

雾幻梦影/Mistform Dreamer

{二}{蓝}

生物~虚影

2/1

飞行

{一}: 选择一种生物类别，雾幻梦影成为该类别直到回合结束。

\* 当生物改变其生物类别时，它便失去所有原本的生物类别，而只会成为新选择的生物类别。

-----

### 连锁牌

\* 当某生物或牌手受到石破天惊中这五张连锁牌的影响时，该生物的操控者或是该牌手可以复制此咒语，并让它影响另一个（或是同一个）生物或牌手。

连锁酸液/ Chain of Acid

{三}{绿}

法术

消灭目标非生物永久物。然后该永久物的操控者可以复制此咒语，并可以为其选择一个新目标。

\* 此咒语的复制的规则叙述，目标，以及颜色都与原版咒语相同。受到前一个咒语影响的牌手，或是受到前一个咒语影响的永久物之操控者，便是此复制的操控者。该牌手可以选择是否要改变该复制的目标。

\* 在堆叠之中，这种连锁的「环节」只会有一个。在该咒语的前一个「环节」结算时，才会制造出一个新的复制。若这种咒语被反击（不论是被咒语或异能反击，或是因结算时目标不合法而被反击），则此连锁便会因此中断，而无法造出新的复制。

\* 这五个连锁牌分别是：连锁酸液，连锁电浆，连锁寂静，连锁烟雾，以及连锁蒸发。

\* 欲知复制牌的详细规则，请参见完整规则第503项。

-----

### 讯使牌

\* 石破天惊中的五个讯使都具有某种起动式异能，只要这些讯使本身持续被横置，便可以让特定生

物类别的生物获得加成。

长勇腕讯使/ Everglove Courier

{二}{绿}

生物～地精

2/1

你可选择于重置步骤中不重置长勇腕讯使。

{二}{绿}，横置：只要长勇腕讯使保持横置，则目标地精得+2/+2并具有践踏异能。

\* 你只能以所指定类别的生物作为目标。但若在讯使的异能结算后，该生物类别有所变动，并不会影响到这个效应。

-----

冠冕牌

\* 石破天惊中的五个冠冕都是具有某种起动式异能的生物结界，不但会影响受此结界的生物，也会影响与其有共通类别的生物。

飞升冠冕/ Crown of Ascension

{一}{蓝}

生物结界

受此结界的生物具有飞行异能。

牺牲飞升冠冕：受此结界的生物，及与其有共通生物类别的生物均获得飞行异能直到回合结束。

\* 在使用第二个异能之后，直到该异能结算之前，受此结界的生物并不具有所列举的异能或效应。

当该异能结算时，检查哪些生物与（之前）受此结界的生物有共通的生物类别；该异能会影响你的生物与其它牌手的生物。

\* 这五个冠冕分别是：飞升冠冕，敬畏冠冕，怒火冠冕，疑心冠冕，以及元气冠冕。

-----

关于「横置[数量]未横置的[生物类别]」此类异能的费用

\* 石破天惊系列中，许多生物具有某种起动式异能，需要横置数个同样类别的生物来制造出效应。

圣祖灵先知/Ancestor's Prophet

{四}{白}

生物～僧侣／领主

1/5

横置五个由你操控且未横置的僧侣：你获得10点生命。

\* 这些异能都不包括横置符号，所以即使你并未从你的回合开始时便持续操控这些生物，也可以使用这些异能。

\* 具有此类异能的牌包括：圣祖灵先知，艾非托骗术师，桦智护林兵，石弩专家，石弩小队，孳坟君主，盾法师长老，最高审判官，司克火元帅，硬棘狼獾，以及林野唤者。

-----

箴言牌

\* 石破天惊中的五个箴言都是具有某种异能的结界，让你能够将抓牌的动作改成产生其它的效应。

废退箴言/ Words of Waste

{二}{黑}

结界

{一}：于本回合中，下一次你将抓一张牌时，改为每位对手各从其手上弃一张牌。

- \* 你可以起动箴言的异能多次，但只会在将要抓一张牌时得到一次效应。
- \* 若你分别使用多个箴言之异能，则在你每次将要抓一张牌时，可以决定要用在哪一个箴言的效应上。
- \* 这五个箴言分别是：干戈箴言，废退箴言，野性箴言，回风箴言，以及崇敬箴言。

-----  
单卡解惑

以太冲锋/AEther Charge

{四}{红}

结界

每当一个野兽在你的操控下进场时，你可以让它向目标对手造成4点伤害。

- \* 此伤害是由野兽，而非由以太冲锋造成。

-----  
受诅的半人马/Accursed Centaur

{黑}

生物~灵俑/半人马

2/2

当受诅的半人马进场时，牺牲一个生物。

- \* 若受诅的半人马之进场异能结算时，它是场上唯一由你操控的生物，你便必须牺牲之。

-----  
急躁的突袭/Aggravated Assault

{二}{红}

结界

{三}{红}{红}：重置所有由你操控的生物。在此阶段之后，你额外多一个攻击阶段，以及接于其后的额外一个行动阶段。你只可以于你能使用法术的时机下使用此异能。

- \* 你通常会想在自己攻击后的行动阶段使用此异能，如此便可重置自己刚刚进行过攻击的生物。

- \* 若你的法术法术力充足，你可以用此异能获得更多个额外的攻击阶段。

-----  
艾非托式采挖/Aphetto Dredging

{三}{黑}

法术

选择一种生物类别，将至多三个目标该类别的生物牌从你的坟墓场中移回你手上。

- \* 当你使用艾非托式采挖时，你必须在选择目标之前先选择生物类别；请注意，大多数的咒语只在结算时才需要选择生物类别。

-----  
艾非托兀鹰/Aphetto Vulture

{四}{黑}{黑}

生物~灵俑/鸟

3/2

飞行

当艾非托兀鹰从场上进入坟墓场时，你可以将目标在你坟墓场中的灵俑牌置于你的牌库顶。

- \* 你可以使用艾非托兀鹰的异能，来将它自己置于你的牌库顶。

-----

## 人工演化/Artificial Evolution

{蓝}

### 瞬间

更改目标永久物或咒语的规则叙述文字；将其中一种生物类别全部更改为另一种。新的生物类别不能是传奇或墙。#（此效应不因回合结束而终止）#

\* 在这段内文之中，「规则叙述」包含的范围只有两个：该牌文字栏中规则叙述的部分，以及牌的类别那一行。即使在牌的内文叙述中出现了这张牌的名称，人工演化也不会使其改变。举例来说，假设你使用人工演化，并以《精灵焔法师》这个生物咒语为目标，将所有的「精灵」字样更改为「灵俑」。在人工演化结算后，这张焔法师的生物类别将变成「生物~灵俑/法术法术师」，但牌的名称依然是《精灵焔法师》，并且牌的内文中任何提到自身牌名的部分也不会有任何改变。

\* 人工演化只能改变牌上面印制的内文；至于牌上面由选择而加入的生物类别，或是因其它咒语或异能所赋予的生物类别，就都不会受到人工演化的影响。但复制牌是个例外~复制品一律视为上面就印制了那些内容。欲知详细规则，请参见《仿生妖》的部分。

\* 若某生物的生物类别被咒语或异能所改变，那么改变该牌的内文叙述将不会影响或改变其新的生物类别。

\* 若你使用人工演化，并以某个衍生物为目标，则你可以改变这衍生物制造出来时所赋予的生物类别，以及在它进场时所赋予的异能。

\* 你可以使用人工演化，以堆叠中的另一个人工演化为目标，并在结算时将「传奇」或「墙」改变为另一个生物类别。如此一来，你就可以将生物类别改成传奇或墙。

\* 若人工演化将「墙」改变为其它的生物类别，则墙的补充说明也会受到影响。不过，这并不会使得新的生物类别无法攻击；那段文字现在只是毫无关联的补充说明。

-----

## 扬升艾文/Ascending Aven

{二}{蓝}{蓝}

生物~鸟/士兵

3/2

飞行

扬升艾文只能阻挡具飞行异能的生物。

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。）#

\* 扬升艾文在牌面朝下的状况下可以阻挡不具飞行异能的生物。由于阻挡的限制仅在宣告阻挡者时检查，即使在宣告它为阻挡者后将其翻回正面，也不会将之移出战斗。

-----

## 星幽滑移/Astral Slide

{二}{白}

结界

每当任一牌手循环一张牌时，你可以将目标生物移出对战。若你如此作，于回合结束时将该生物在其拥有者的操控下移回场上。

\* 星幽滑移可以将衍生物移出对战。在这情况下，由于衍生物只能存在于场上，便不可能将之移回场上。

- \* 若某牌手在回合结束步骤中循环一张牌，则被移出对战的生物要在下个回合结束时才能移回场上。
- \* 若牌面朝下的生物被移出对战，便会翻回正面；该生物将以牌面朝上的状态移回场上。

-----  
点金术/Aurification

{二}{白}{白}

结界

每当任一生物对你造成伤害时，于其上放置一个黄金指示物。

每个其上有黄金指示物的生物额外具有「墙」的生物类别。#（墙不能攻击）#

当点金术离场时，从所有生物上移去所有黄金指示物。

- \* 若其上有黄金指示物的生物被某个咒语或异能更改了生物类别，它便失去所有原本的生物类别（包括墙），而只会成为新选择的生物类别。举例来说，你可以使用《相貌艺师》的异能，让你的生物在某个回合能够进行攻击。

-----  
艾文准将/ Aven Brigadier

{三}{白}{白}{白}

生物~鸟/士兵

3/5

飞行

所有其它鸟得+1/+1。

所有其它士兵得+1/+1。

- \* 艾文准将让其它的鸟得+1/+1，并且让其它士兵得+1/+1；所以它会让其它的鸟/士兵得+2/+2。

-----  
艾文灵视师/ Aven Soulgazer

{三}{白}{白}

生物~鸟/僧侣

3/3

飞行

{二}{白}：检视目标牌面朝下的生物。

- \* 在艾文灵视师的异能结算时，只有你能看牌面朝下的生物是什么；你的对手和队友都不行。

-----  
路走回头/ Backslide

{一}{蓝}

瞬间

将目标具变身异能的生物翻为牌面朝下。

循环{蓝}#（{蓝}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。）#

- \* 由于牌面朝下的生物没有异能（包括变身异能），因此并非路走回头的合法目标。

-----  
战场医护兵/ Battlefield Medic

{一}{白}

生物~僧侣

1/1

横置：于本回合中，防止接下来将对目标生物造成的X点伤害，X为场上僧侣的数量。

\* 当此异能结算时，防止伤害的数量就此确定。在此时计算场上僧侣的数量，而不是在伤害即将造成时计算。

-----

生理韵律/ Biorhythm

{六}{绿}{绿}

法术

每位牌手的总生命成为由其操控的生物之数量。

\* 当这张牌结算时，每位牌手的总生命成为由其操控的生物之数量。

\* 若张牌结算时，某位牌手未操控任何生物，则他的总生命成为0，并且会因此输掉这盘游戏。

\* 若牌手的总生命因此减少，则他「失去」该数量的生命。若牌手的总生命因此增加，则他「获得」该数量的生命。

-----

勒索/ Blackmail

{黑}

法术

目标牌手从手上展示三张牌并且你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。

\* 若目标牌手手上的牌不足三张，则他尽量展示其手牌。

-----

公然剽窃/ Blatant Thievery

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

为每位对手各进行以下程序。在由他所操控的永久物中选择一个目标永久物，你获得其操控权。

#（此效应不因回合结束而终止）#

\* 你只从每个对手那边各获得一个永久物的操控权。

\* 若在公然剽窃结算前，其中一个永久物的操控权换了人，你便无法获得该永久物的操控权。

-----

接骨师/ Boneknitter

生物~灵俑/僧侣

1/1

{一}{黑}：重生目标灵俑。

变身{二}{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。）#

\* 接骨师本身也是灵俑，因此可以用其异能来让自己重生。

-----

砸开/ Break Open

{一}{红}

瞬间

将目标由对手操控的牌面朝下生物翻回正面。

{1}{R}

\* 该对手不需要支付目标生物的变身费用。

-----

孵育螳人/ Broodhatch Nantuko

{一}{绿}

生物~昆虫/德鲁伊

1/1

每当孵育螳人受到伤害时，你可放置与伤害等量的1/1绿色昆虫衍生物进场。

变身{二}{绿}#（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。）#

\* 你可放置与伤害等量的绿色昆虫衍生物进场，或是放置零个衍生物；其数量只能是这两个数字。

-----

屠夫欧格/ Butcher Orgg

{四}{红}{红}{红}

生物~欧格

6/6

你可以将屠夫欧格的战斗伤害任意分配至防御牌手和/或任意数量由该牌手所操控的生物间。

\* 不论屠夫欧格是否被阻挡，你都可以分配其战斗伤害。

\* 若屠夫欧格受到阻挡，且在战斗伤害进入堆叠前，「所有」的阻挡者都移出战斗，此状况下屠夫欧格便无法造成战斗伤害；你便因此无法使用其异能。

\* 你使用屠夫欧格进行阻挡时，也可以使用其异能。若你如此作，它会对你和由你操控的生物造成伤害；若你不如此作，屠夫欧格便会对所阻挡的生物造成战斗伤害。

-----

柯帮统领/ Cabal Archon

{二}{黑}

生物~僧侣

2/2

{黑}，牺牲一个僧侣：目标牌手失去2点生命，并且你获得2点生命。

\* 柯帮统领本身也是僧侣，因此你可以牺牲它来使用其异能。

-----

无情压制者/ Callous Oppressor

{一}{蓝}{蓝}

生物~章人

1/2

你可选择于重置步骤中不重置无情压制者。

于无情压制者进场时，由一位对手选择一种生物类别。

横置：只要无情压制者持续被横置，且目标生物并非所选择的生物类别，你便获得该生物的操控权。

。

\* 若某生物具有所选的生物类别，便不能成为此异能的目标。但，若你获得某生物的操控权后，该生物类别成为所选的生物类别，也不会因此让你失去其操控权。

-----

## 冲锋瓦背兽/ Charging Slateback

{四}{红}

生物~野兽

4/3

冲锋瓦背兽不能进行阻挡。

变身{四}{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。）#

\* 冲锋瓦背兽在牌面朝下的状况下可以进行阻挡。由于阻挡的限制仅在宣告阻挡者时检查，即使在宣告它为阻挡者后将其翻回正面，也不会将之移出战斗。

-----

## 仿生妖/ Clone

{三}{蓝}

生物~仿生妖

0/0

于仿生妖进场时，你可以选择场上的一个生物。若你如此作，则仿生妖进场时为该生物的复制。

\* 仿生妖并不复制该生物上面已有的效果；能获得的只有这张牌上面印制的内容，不含其它的信息。因此，若你复制了一个已经变成生物的地，你所得到的是一个正常的，并未变成生物的地。

\* 仿生妖所复制的内容不包含横置与否，也不包含其上的结界或指示物。

\* 所复制生物的任何进场异能，都会在仿生妖进场时触发。

\* 若仿生妖二号复制仿生妖一号，则二号所复制的内容便会是一号所复制的内容。已就是说，仿生妖二号上面的内容，会和仿生妖一号所复制的生物相同。

\* 你可以选择不复制任何东西。在这状况下，仿生妖进场时会是0/0的生物，而且可能马上会进入坟墓场。

\* 若仿生妖复制某个牌面朝下的生物，它会成为2/2牌面朝上的生物，并且没有名称，没有异能，没有颜色，也没有生物类别；其法术法术力费用为{零}。若该牌面朝下的生物稍后翻回正面，也不会影响到此复制品。

-----

## 争雄崖/ Contested Cliffs

地

横置：加{一}到你的法术法术力池中。

{红}{绿}，横置：选择目标由你操控的野兽和目标由对手操控的生物。这两个生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。

\* 你的生物必须是野兽，但对手的生物并无限制。

\* 你的野兽和对手的生物同时对彼此造成伤害。

\* 若此异能结算时其中一个目标不合法，什么事都不会发生。此异能无法影响不合法的目标，因此不能造成也不会受到伤害。

-----

## 粗工壁垒/ Crude Rampart

{三}{白}

生物~墙

4/5

# (墙不能攻击) #

变身{四}{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。) #

\* 当粗工壁垒在牌面朝下的状况下时, 它并不是墙, 因此可以进行攻击。由于攻击的限制仅在宣告攻击者时检查, 即使在宣告它为攻击者后将其翻回正面, 也不会将之移出战斗。

-----  
残酷复生/ Cruel Revival

{四}{黑}

瞬间

消灭目标非灵俑的生物。它不能重生。将至多一个目标在你坟墓场中的灵俑牌移回你手上。

\* 由于零包含在「至多一个」里面, 即使你坟墓场中没有灵俑牌, 依旧可以使用残酷复生。

-----  
隐密闸门/ Cryptic Gateway

{五}

神器

横置两个由你操控且未横置的生物: 只要该生物牌与所横置的生物间有共通的生物类别, 你便可以将此生物牌从手上放置进场。

\* 在结算此异能时, 才需要检查生物的种类。在此时, 若这些生物和你手上的任一张生物牌之间有共通的生物类别, 你便可以将它放置进场。

\* 所横置的生物不需要有共通的生物类别。但如果你想把生物牌放置进场, 这两个横置的生物必须与该生物牌各自有共通的生物类别。

\* 举例来说, 若你想把一个「鸟/士兵」的生物牌放置进场, 你可以横置两个鸟, 两个士兵, 两个鸟/士兵, 或是一个鸟与一个士兵。

-----  
争夺监护权/ Custody Battle

{一}{红}

生物结界

受此结界的生物具有「在你的维持开始时, 除非你牺牲一个地, 否则目标对手获得此生物的操控权。」

\* 争夺监护权会给予该生物某个异能, 因此「你的维持」意指该生物目前的操控者的维持, 而「你」亦指该牌手。

-----  
鞞鲁枪骑兵/ Daru Lancer

{四}{白}{白}

生物~士兵

3/4

先攻

变身{二}{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。) #

\* 若鞞鲁枪骑兵在先攻伤害进入堆叠后才翻回正面, 它将会在正常的战斗伤害步骤中造成伤害。

### 威吓捍卫者/ Daunting Defender

{四}{白}

生物~僧侣

3/3

若任一来源将对由你操控的僧侣造成伤害，则防止该伤害中的1点。

\* 若你场上有许多个威吓捍卫者，每个威吓捍卫者都会替由你操控的僧侣防止1点伤害。（包含威吓捍卫者本身）

-----

### 生死决斗/ Death Match

{三}{黑}

结界

每当一个生物进场时，该生物的操控者可以选择一个目标生物，并让该目标生物得-3/-3直到回合结束。

\* 在此异能结算时，该生物的操控者必须选择一个目标生物，但该牌手可以选择不让该生物得-3/-3。

-----

### 乱其方寸/ Discombobulate

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。检视你牌库顶的四张牌，再将它们以任意顺序放回。

\* 若乱其方寸结算时目标不合法，此咒语便被反击，而你不能检视任何牌。

-----

### 地精骑队/ Elven Riders

{三}{绿}{绿}

生物~地精

3/3

地精骑队只能被具飞行异能的生物和/或墙阻挡。

\* 「可以视同具有飞行异能地进行阻挡」的生物可以阻挡地精骑队。

\* 「只能阻挡具飞行异能的生物」的生物不能阻挡地精骑队。

\* 影响具飞行异能之生物的咒语或异能不能影响地精骑队。

-----

### 地精先锋/ Elvish Vanguard

{一}{绿}

生物~地精

1/1

每当一个其它的地精进场时，在地精先锋上放置一个+1/+1指示物。

\* 若某个效应将地精先锋和一个其它的地精同时放置进场，地精先锋会得到一个+1/+1指示物。

-----

### 咒术师的风采/ Enchantress's Presence

{二}{绿}

结界

每当你使用结界咒语时，抓一张牌。

\* 由于咒术师的风采之异能是在结界「使用」时触发，因此不会触发自己的异能。

-----  
风土病/ Endemic Plague

{三}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为使用风土病的额外费用。

若任何生物与所牺牲的生物有共通的生物类别，则消灭之。这些生物不能重生。

\* 若任何生物与所牺牲的生物有至少一种共通的生物类别，则风土病会将其消灭之。

-----  
不稳定爆炸/ Erratic Explosion

{二}{红}

法术

选择目标生物或牌手。展示你的牌库顶牌直到展示出一张非地的牌为止；不稳定爆炸对该生物或牌手造成伤害，其数量等同于该牌的总法术法术力费用，然后你将以此法展示的牌依任意顺序置于你牌库底。

\* 若你牌库中只剩下地牌，不稳定爆炸不会造成任何伤害；但你可以排列整个牌库的顺序。

-----  
堕落僧侣/ Fallen Cleric

{四}{黑}

生物~灵俑/僧侣

4/2

反僧侣保护

变身{四}{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。）#

\* 具反僧侣保护的生物不能被僧侣阻挡，不能成为僧侣的异能之目标，并且所有僧侣将对其造成的伤害都被防止。

-----  
丘陵向导/ Foothill Guide

{白}

生物~僧侣

1/1

反精灵保护

变身{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。）#

\* 具反精灵保护的生物不能被精灵阻挡，不能成为精灵的异能之目标，并且所有精灵将对其造成的伤害都被防止。

-----  
预知将来/ Future Sight

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可将你的牌库顶牌视为在你手上一般地使用。

\* 若你一次抓许多张牌，在抓牌之前先将其展示。

\* 若你牌库顶的牌是地牌，你可在能使用地牌时使用之。

\* 若你牌库顶的牌是地牌以外的牌，你可在通常能使用该咒语时使用之。你依旧要支付其法术法术力费用。

\* 若你牌库顶的牌是具有变身异能的生物，你可牌面朝下地使用此牌并支付{三}；不过，所有牌手在你使用该咒语前都已经看过了这张牌。

\* 牌库顶的牌并不是你的手牌，因此你不能循环它，不能弃掉，或是使用上面的任何起动式异能。

\* 当你使用了牌库顶上的牌时，立刻展示牌库的下一张牌。

-----

坏疽巨人/ Gangrenous Goliath

{三}{黑}{黑}

生物~灵俑/巨人

4/4

横置三个由你操控且未横置的僧侣：将坏疽巨人从你的坟墓场移回你的手上。

\* 只有当坏疽巨人在你的坟墓场中，你才能使用此异能将其移回你的手上。

-----

蜈蚣巨虫/ Gigapede

{三}{绿}{绿}

生物~昆虫

6/1

蜈蚣巨虫不能成为咒语或异能的目标。

在你的维持开始时，若蜈蚣巨虫在你的坟墓场中，你可以从你手上弃掉一张牌。若你如此作，则将蜈蚣巨虫移回你手上。

\* 蜈蚣巨虫的第二个异能在你维持开始时触发。在此异能结算时，若蜈蚣巨虫仍在你的坟墓场中，你可以选择是否要弃掉一张牌以将蜈蚣巨虫移回你手上；但若此时蜈蚣巨虫不在你的坟墓场中，你便不能弃牌，也不能将蜈蚣巨虫移回你手上。

-----

镜芒术士/ Glarecaster

{四}{白}{白}

生物~鸟/僧侣

3/3

飞行

{五}{白}：于本回合中，下一次镜芒术士或你将受到伤害时，该伤害改为对目标生物或牌手造成之。

\* 当你使用镜芒术士的异能时，不需要选择伤害来源。本回合中，下一次镜芒术士或你将受到伤害时，该伤害便会转移。

\* 你可以多次使用镜芒术士的异能；若你如此作，便会制造出许多个伤害转移盾，可以转移许多次伤害。

\* 若你和镜芒术士将同时受到伤害，镜芒术士的异能将会把所有原本将对你和它造成的伤害同时转移。

-----

### 精灵机械技师/ Goblin Machinist

{四}{红}

生物~精灵

1/1

{二}{红}: 从你牌库顶开始展示牌, 直到你展示出一张非地的牌。精灵机械技师得+X/+0直到回合结束, X为该牌的总法术法术力费用。将以此法展示的牌依任意顺序置于你牌库底。

\* 若你牌库中只剩下地牌, 精灵机械技师会得+0/+0; 但你可以排列整个牌库的顺序。

-----

### 监军精灵/ Goblin Piledriver

{一}{红}

生物~精灵

1/2

反蓝保护

每当监军精灵攻击时, 每有一个其它的精灵进行攻击, 它便得+2/+0直到回合结束。

\* 当监军精灵的异能结算时, 你计算场上进行攻击之精灵的数量。

-----

### 精灵烈焰术士/ Goblin Pyromancer

{三}{红}

生物~精灵/法术法术师

2/2

当精灵烈焰术士进场时, 所有精灵得+3/+0直到回合结束。

在回合结束时, 消灭所有精灵。

\* 除非回合结束时精灵烈焰术士在场上, 才会触发其回合结束异能。

-----

### 精灵神射手/ Goblin Sharpshooter

{二}{红}

生物~精灵

1/1

精灵神射手在你的重置步骤中不能重置。

每当一个生物从场上进入坟墓场时, 重置精灵神射手。

横置: 精灵神射手对目标生物或牌手造成1点伤害。

\* 若许多生物同时进入坟墓场, 便会个别触发一次精灵神射手的异能。由于你在每次效应结算时会获得优先权, 精灵神射手有机会在每次重置时造成1点伤害。

-----

### 快吉普/ Graxiplon

{五}{蓝}

生物~野兽

3/4

除非由防御牌手所操控的生物中, 有三个或更多生物具有共通的生物类别, 否则快吉普便不能被阻挡。

\* 若防御牌手操控的生物中，有三个或更多生物具有共通的生物类别，他便可以用任意生物阻挡快吉普。

-----

严厉的恩惠/ Harsh Mercy

{二}{白}

法术

每位牌手各选择一种生物类别。消灭所有不属于其中任一类别的生物。它们不能重生。

\* 所有不属于其中所选任一类别的生物会在严厉的恩惠结算时被消灭。具有其中任一类别的生物都不受影响。

-----

心理战术/ Head Games

{三}{黑}{黑}

法术

目标对手将其手牌全部置于其牌库顶。你从该牌手的牌库中搜寻与其原先手牌等量的牌。该牌手将这些牌置于其手上，然后将其牌库洗牌。

\* 你不需要给你对手「新」的牌；你可以给他手上原本就有的牌。

-----

造反/ Insurrection

{五}{红}{红}{红}

法术

重置所有生物并获得它们的操控权直到回合结束。它们获得敏捷异能直到回合结束。

\* 不论重置与否，你都获得所有生物的操控权。

\* 不论之前由谁操控，所有生物都会被重置。

\* 不论之前由谁操控，所有生物都获得敏捷异能。

-----

实相塑师意悉多/ Ixidor, Reality Sculptor

{三}{蓝}{蓝}

生物~传奇法术法术师

3/4

牌面朝下的生物得+1/+1。

{二}{蓝}: 将目标牌面朝下的生物翻回正面。

\* 当你使用意悉多的异能来将生物翻回正面时，该生物的操控者不需要支付其变身费用。

-----

轰隆隆! / Kaboom!

{四}{红}

法术

选择任意数量的目标牌手，并分别为这些牌手进行以下程序。展示你的牌库顶牌直到展示出一张非地的牌为止；轰隆隆! 对该牌手造成伤害，其数量等同于该牌的总法术法术力费用，然后你将以此法展示的牌依任意顺序置于你牌库底。

\* 若你牌库中只剩下地牌，轰隆隆! 不会造成任何伤害；但你可以排列整个牌库的顺序。

\* 你想要的话，也能够以自己为目标。

\* 若你选择许多个牌手，则依照回合的顺序，分别为这些牌手进行以下的程序：为该牌手展示牌，对他造成伤害，然后将所展示的牌置于你牌库底。

-----

克洛萨铁卫卡马尔/ Kamahl, Fist of Krosa

{四}{绿}{绿}

生物~传奇德鲁伊

4/3

{绿}: 目标地成为1/1生物直到回合结束。它仍然是地。

{二}{绿}{绿}{绿}: 由你操控的生物得+3/+3并具有践踏异能直到回合结束。

\* 若你先将地牌变成生物，然后使用卡马尔的第二个异能，该地将会得+3/+3并具有践踏异能。若你不以此顺序进行，该地便不会获得此增强效应。

\* 《死斗战士卡马尔》与《克洛萨铁卫卡马尔》可以同时在场。由于这两张牌的名称不同，传奇规则并不适用。

-----

克洛萨长牙野猪/ Krosan Tusker

{五}{绿}{绿}

生物~野兽

6/5

循环{二}{绿}# ({二}{绿}, 从你手上弃掉此牌: 抓一张牌。) #

当你循环克洛萨长牙野猪时，你可以从牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

\* 当你循环克洛萨长牙野猪时，你先从牌库中搜寻一张基本地牌，之后才因循环而抓一张牌。

-----

熔岩术士技艺/ Lavamancer's Skill

{一}{红}

生物结界

受此结界的生物具有「横置: 此生物对目标生物造成1点伤害。」

若受此结界的生物为法术法术师，则它具有「横置: 此生物对目标生物造成2点伤害。」

\* 若熔岩术士技艺结附于法术法术师，该法术法术师将会具有这两个异能；其操控者可以择一使用。

。

-----

闪电迸裂/ Lightning Rift

{一}{红}

结界

每当任一牌手循环一张牌时，你可以支付{一}。若你如此作，闪电迸裂对目标生物或牌手造成2点伤害。

\* 当闪电迸裂的异能进入堆叠时，你为其选择目标，但等到此异能结算时才需要支付法术法术力。因此，若你的对手想要防止此异能的伤害时，必须在不晓得你是否支付法术法术力的状况下先行使用。

-----

法术法术力共鸣/ Mana Echoes

{二}{红}{红}

结界

每当一个生物进场时，你每操控一个与此生物有共通生物类别者，便可以加{一}到你的法术法术力池中。

\* 每当一个生物进场时，你可以加零点法术法术力；或是加若干数量的无色法术法术力到你的法术法术力池，其数量为由你操控的生物中，与此生物有共通生物类别者（包括其本身）。其数量只能是这两个数字。

\* 若某生物不具有生物类别，便没有生物会与其有共享的生物类别。

-----

要胁食人魔/ Menacing Ogre

{三}{红}{红}

生物~食人魔

3/3

践踏，敏捷

当要胁食人魔进场时，每位牌手私下选择一个数字，然后公布之。所选数字最大的几位牌手各失去该数量的生命。若你将因此失去生命，则在要胁食人魔上放置两个+1/+1指示物。

\* 牌手不能选择负数，但可以选择零。

-----

包打听精灵/ Nosy Goblin

{二}{红}

生物~精灵

2/1

横置，牺牲包打听精灵：消灭目标牌面朝下的生物。

\* 若在包打听精灵的异能结算前，目标牌面朝下的生物便翻回正面，该生物便不是此异能的合法目标，也就不会被消灭。

-----

奉献/ Oblation

{二}{白}

瞬间

目标非地永久物的拥有者将其洗入牌库中，然后抓两张牌。

\* 若该永久物为衍生物，便会立刻消失。其拥有者仍需将其牌库洗牌，然后抓两张牌。

-----

超卖墓园/ Oversold Cemetery

{一}{黑}

结界

在你的维持开始时，若你的坟墓场中有四张或更多的生物牌，你可以将目标生物牌从你的坟墓场中移回你手上。

\* 若此异能结算时，你坟墓场中依旧没有四张或更多的生物牌，就不能将目标生物牌移回你手上。

-----

教父邀令/ Patriarch's Bidding

{三}{黑}{黑}

## 法术

每位牌手各选择一种生物类别。每位牌手从其坟墓场中将所有属于其中任一类别的生物牌移回场上。

\* 不具有所选类别的生物牌便不受影响。

\* 能够改变生物类别的牌通常无法影响教父邀令的效果，因为这些牌大多不能影响坟墓场中的生物牌；唯一的例外是「玛凯迪亚」系列的《同谋/Conspiracy》。

-----

## 解读符文/ Read the Runes

{X}{蓝}

### 瞬间

抓X张牌。每以此法抓一张牌，则除非你牺牲一个永久物，否则便从你手上弃掉一张牌。

中文版勘误：

中文版的解读符文上面，所印制的规则叙述为：

「抓X张牌。你每以此法抓一张牌，则除非你牺牲一个永久物，否则便从你手上弃掉一张牌。」

也就是说，第二句开头多了一个「你」。使用此牌时，请依标准的规则叙述为准。

\* 你先抓牌，然后牺牲任意数量的永久物，再从手上弃牌，直到不需弃牌为止（或是手上没牌了）。

\* 「每以此法抓一张牌」只计算你实际抓到的牌，而不是你花在{X}上面的数量。举例来说，本系列中的箴言牌就能让你抓到的牌数量比X少，也就会影响到你弃牌的数量。不过，究竟是「谁」抓到牌则没有影响。「绝境」系列中的《剽窃/Plagiarize》（「直到回合结束，若目标牌手将抓一张牌，则改为该牌手略过该次抓牌，并且你抓一张牌。」）能够使得别的牌手，而不是你因解读符文而抓到牌；在此状况下，并不会影响到你应该弃牌的数量。

\* 你并不一定要因解读符文而牺牲永久物。若你最后手牌的数量比所抓的牌还要少，可以将手牌全部弃掉，而不需要牺牲任何永久物。

\* 若你操控的永久物数量比抓到的牌数量少，那么你起码会需要从手上弃掉一些牌。

-----

## 激流生物学家/ Riptide Biologist

{一}{蓝}

生物~法术法术师

1/2

### 反野兽保护

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。）#

\* 具反野兽保护的生物不能被野兽阻挡，不能成为野兽的异能之目标，并且所有野兽将对其造成的伤害都被防止。

-----

## 投机行为/ Risky Move

{三}{红}{红}{红}

### 结界

在每个牌手的维持开始时，该牌手获得投机行为的操控权。

当你从其它牌手处获得投机行为的操控权时，选择一个由你操控的生物和一个对手。掷一枚硬币。

若你输去此掷，则该牌手获得该生物的操控权。

\* 投机行为的异能并不以生物或牌手为目标。

\* 投机行为的第二个异能，只在某个牌手从其它牌手处获得投机行为的操控权时触发；投机行为进场时并不会触发此异能。当第一个异能结算时，或是某些牌使得某牌手获得投机行为的操控权时，便会触发第二个异能。

\* 若投机行为使得某牌手操控了某生物，此效应并不会在回合结束（或当投机行为离场）时终止。不过，投机行为的操控者确实会每回合换人。

-----

盾法师长老 / Shieldmage Elder

{五}{白}

生物~僧侣/法术法术师

2/3

横置两个由你操控且未横置的僧侣：于本回合中，防止目标生物将造成的所有伤害。

横置两个由你操控且未横置的法术法术师：于本回合中，防止目标咒语将造成的所有伤害。

\* 盾法师长老的异能不包括横置符号，所以即使你并未从你的回合开始时便持续操控盾法师长老，也可以横置它来使用这些异能。

\* 若某咒语将造成的所有伤害将被防止，且该咒语之后成为神器、生物或是结界，则该神器、生物或是结界本回合将造成的所有伤害也将被防止。通常来说，这只与具有敏捷异能的生物有关。

\* 防止咒语将造成的所有伤害时，并不会防止该咒语之复制（例如《连锁电浆》，或是由《辐射/Radiate, TOR》制造的复制）将造成的伤害。

-----

闷杀 / Smother

{一}{黑}

瞬间

消灭目标总法术法术力费用等于或小于3的生物。它不能重生。

\* 衍生物，同时也是生物的地，以及牌面朝下的生物的总法术法术力费用都是0。所以闷杀能够以这些牌为目标。

\* 若某生物的法术法术力费用中包含{X}，则当它在场上时，X为0。

-----

情报网 / Spy Network

{蓝}

瞬间

检视目标牌手的手牌、该牌手的牌库顶牌，以及任意数量由该牌手所操控的牌面朝下生物。检视你牌库顶的四张牌，再将它们以任意顺序放回。

\* 只有你能看这些牌。你不能将其展示给对手或是队友。

-----

锹形巨虫 / Stag Beetle

{三}{绿}{绿}

生物~昆虫

0/0

锹形巨虫进场时，上面有X个+1/+1指示物，X为场上其它生物的数量。

\* 当锹形巨虫进场时，你计算已经在场上的生物数量。和锹形巨虫同时进场的生物都不算在内。

-----

标准化/ Standardize

{蓝}{蓝}

瞬间

选择一种生物类别，但不能是传奇或墙。所有生物成为该类别直到回合结束。

\* 标准化只会影响当此咒语结算时在场的生物；它不会影响以后进场的生物，或是之后变成生物的非生物永久物。

-----

强臂策略/ Strongarm Tactics

{一}{黑}

法术

每位牌手各从其手上弃掉一张牌。然后每位未以此法弃掉生物牌的牌手各失去4点生命。

\* 若某牌手没有手牌，则由于他无法弃牌，便不会失去4点生命。

-----

吸收心灵/ Syphon Mind

{三}{黑}

法术

其它每位牌手各从其手上弃掉一张牌。每有一张牌以此法被弃掉，你便抓一张牌。

\* 若某牌手没有手牌，则由于他无法弃牌，你便不能因此牌手而抓牌。

-----

火山飞烬兽/ Tephraderm

{四}{红}

生物~野兽

4/5

每当任何生物对火山飞烬兽造成伤害时，火山飞烬兽便对该生物造成等量的伤害。

每当任何咒语对火山飞烬兽造成伤害时，火山飞烬兽便对该咒语的操控者造成等量的伤害。

\* 即使火山飞烬兽受到致命伤害，它的异能依旧会触发。

\* 任何伤害都可以触发火山飞烬兽的第一个异能，而不只是战斗伤害。

-----

商业机密/ Trade Secrets

{一}{蓝}{蓝}

法术

目标对手抓两张牌，然后你抓至多四张牌。该对手可将此程序重复进行任意次数。

\* 你的对手在决定是否重复此程序之前，会先看到自己抓的牌（并且看到你抓了几张牌）。

\* 每次重复此程序时，那位对手抓两张牌，然后你决定要抓几张牌；然后该对手决定否重复此程序。

-----

不死剑斗士/ Undead Gladiator

{一}{黑}{黑}

生物~灵俑/野蛮人

3/1

{一}{黑}，从你手上弃掉一张牌：将不死剑斗士从你的坟墓场中移回你手上。你只能在你的维持中使用此异能。

循环{一}{黑} # ({一}{黑}，从你手上弃掉此牌：抓一张牌。) #

\* 只有当不死剑斗士在你的坟墓场中，你才能使用此异能将其移回你的手上。

\* 由于不死剑斗士的异能是起动式异能，而不是触发式异能，你可以在你的维持中随时使用此异能。举例来说，你可以在同一个维持中将不死剑斗士回手，循环掉，然后再度回手。

-----  
同心一击/ Unified Strike

{白}

瞬间

若目标进行攻击的生物之力量小于或等于场上士兵的数量，则将此生物移出对战。

\* 当同心一击结算时，你才检查场上士兵的数量。若此时目标生物的力量大于或不等于场上士兵的数量，同心一击便没有效果。

-----  
护根土墙/ Wall of Mulch

{一}{绿}

生物~墙

0/4

# (墙不能攻击) #

{绿}，牺牲一个墙：抓一张牌。

\* 护根土墙本身也是墙，因此你可以牺牲它来使用其异能。

-----  
暗盘交易/ Wheel and Deal

{三}{蓝}

瞬间

任意数量的目标对手各弃掉其手牌，并抓七张牌。

抓一张牌。

\* 你使用暗盘交易时，可以选择不以任何对手为目标；你可以抓一张牌，并且此咒语没有其它效果。

\* 你并不是自己的对手，所以不能以自己作为暗盘交易的目标。

-----  
干戈箴言/ Words of War

{二}{红}

结界

{一}：于本回合中，下一次你将抓一张牌时，改为干戈箴言对目标生物或牌手造成2点伤害。

\* 你使用此异能时选择其目标；在此异能结算时，你再度确认目标是否合法。完成上述步骤后，你就不需要再检查目标是否合法。干戈箴言会在下一次你将抓一张牌时，对该生物或牌手造成2点伤害。

\* 欲知箴言的详细规则，请参见「通则释疑」部分。

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。©2002威世智。