

拉尼卡公会城_常见问题集

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

此文件最近更新日期：2005年8月30日

拉尼卡公会城售前现开赛日期：2005年9月24-25日

拉尼卡公会城正式发售日期：2005年10月7日

自2005年10月20日起，拉尼卡公会城系列可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数：306张牌（110张普通牌，88张非普通牌，88张稀有牌，20张基本地）

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）则为玩家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

混血牌与半圆组合魔法力符号/ 公会/ 召集/ 发掘/ 易质/ 辉耀/ 「双色地」/ 「增效」咒语/ 中文版勘误

混血牌(Hybrid Cards)与半圆组合魔法力符号(Half-Half Mana Symbol)

在_拉尼卡_系列中，出现了四种新的魔法力符号，而这类符号共有十种。半圆组合魔法力符号的一半是某种颜色，另一半则是另一种颜色。魔法力费用包括了半圆组合魔法力符号的牌，则称为「混血」牌。混血牌是多色的牌。而混血牌与其它金色边框的多色牌不同之处，在于其牌框由双色调组成，左边的牌框与该牌其中一个颜色相同，右边则与另一个颜色相同。

波洛斯新兵/ Boros Recruit

{红/白}

生物~鬼怪/士兵

1/1

（{红/白}可用{红}或{白}来支付。）

先攻

半圆组合魔法力符号的正式规则解析如下：

104.3.魔法力符号包括{白}，{蓝}，{黑}，{红}，{绿}，{X}，{Y}，{Z}；数字{零}，{一}，{二}，{三}，{四}，其它依此类推；以及半圆组合的符号{白/蓝}，{白/黑}，{蓝/黑}，{蓝/红}，{黑/红}，{黑/绿}，{红/绿}，{红/白}，{绿/白}，及{绿/蓝}。

104.3f 若费用中包括了半圆组合魔法力符号，便代表该费用可以用这两色的其中一种来支付：若费用中包括了{白/蓝}，则可用白色魔法力或是蓝色魔法力来支付，{白/黑}可用白色或黑色，{蓝/黑}可用蓝色或黑色，{蓝/红}可用蓝色或红色，{黑/红}可用黑色或红色，{黑/绿}可用黑色或绿色，{红/绿}可用红色或绿色，{红/白}可用红色或白色，{绿/白}可用绿色或白色，{绿/蓝}可用绿色或蓝色。例：{绿/白}{绿/白}可以用{绿}{绿}，{绿}{白}，或是{白}{白}来支付。

203.2e 如果某对象之魔法力费用中包括一种或多种半圆组合魔法力符号，则此对象的颜色便是这些颜色的组合，并且也可能因某些缘故而是其它的颜色。大部分魔法力费用中包含了半圆组合魔法力符号的牌，其牌框都是以双色调印制。请参见规则104.3。

* 不论实际用了什么颜色来支付混血牌的费用，其颜色都是其魔法力费用中颜色的组合。举例来说，费用为{红/白}的牌既是红色也是白色。

* 使用混血牌时，你在选择此咒语的模式或选择X的数量时，一并选择要用什么颜色来分别支付每个半圆组合魔法力符号。若在这之后，某效应使得该咒语的费用可以少支付一点或更多有色魔法力，则如果所指定颜色的魔法力包括在该咒语之中，便可以因此而少支付费用。不论你用什么颜色来支付该咒语的费用，它的颜色就是这张牌的颜色组合。

* 半圆组合魔法力符号并不是新的颜色。你无法将半圆组合的魔法力加入你的魔法力池中。

公会(Guild)

拉尼卡世界中的每个公会（由具有同样理念者集结而成的组织），都代表了_魔法风云会_游戏五种颜色之任两色组合。其中四个公会在本系列登场，而其余六个则将在拉尼卡环境的后继系列登场。若某张牌效命于某公会，其公会的徽记便会出现在其文字栏的背景。举例来说，瑟雷尼亚这个绿白双色的公会，其徽记将出现在绿白双色的牌，具有召集异能的牌，以及产生绿色与白色魔法力的地等等。公会徽记与游戏并无关联。

召集(Convoke)

召集属于静止式异能，能让你藉由横置自己的生物来协助支付其它咒语的费用。只有瑟雷尼亚公会的牌（绿色，白色，或是绿白双色）具有召集异能。

盟会飞马骑士/ Conclave Equenaut

{四}{白}{白}

生物~人类/士兵

3/3

召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的魔法力。）

飞行

召集异能的正式规则解析如下：

502.46. 召集

502.46a 召集属于静止式异能，当该咒语在堆栈中时生效。召集的字样意指：「你可以横置任意数量由你操控，且未横置的生物，以作为使用此咒语的额外费用。你每以此法横置一个生物，使用此咒语时所支付的费用便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的魔法力。」使用召集异能时，需依照规则409.1b与规则 409.1f至h之规范来支付额外费用。

例：你使用了维图加基守护者这个咒语，此咒语具有召集异能，并且费用为{六}{绿}{白}。你宣告自己将横置一个神器生物，一个红色生物，以及一个绿白双色的生物来协助支付此费用。该神器生物与红色生物都可以使此咒语的费用减少{一}。你选择该绿白双色生物要使此咒语的费用减少{一}，{绿}，或是{白}。然后，你支付维图加基守护者的费用时，便一并横置这些生物。

502.46b 召集不能把使用咒语时所支付的费用降低到0以下。

502.46c 同一个咒语上的数个召集异能并无意义。

* 你使用咒语的召集异能来减少其费用时，只能横置由你操控、且未横置的生物。

* 当你使用具有召集异能的咒语时，若你操控的某生物可以横置来产生魔法力，则你可以横置它来产生魔法力，或是横置它来减少该咒语的费用，但不能两者兼顾。

* 若你横置了多色的生物来减少某个具有召集异能的咒语的费用，你可以少支付{一}，或一点有色魔法力，且其颜色为所横置生物的其中一种颜色。

* 召集不会改变咒语的魔法力费用或总魔法力费用。

发掘(Dredge)

发掘属于静止式异能，使得你可以将自己坟墓场的牌移回你手上。只有葛加理公会的牌（黑色，绿色，或是黑绿双色）具有发掘异能。

高等苔藓犬/ Greater Mossdog

{三}{绿}

生物~猎犬

3/3

发掘3（若你将抽一张牌，则你可以改为将你牌库顶正好三张牌置入你的坟墓场。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则抽一张牌。）

发掘异能的正式规则解析如下：

502.47.发掘

502.47a 发掘属于静止式异能，只当具有发掘异能的牌在某玩家的坟墓场中时生效。「发掘N」的字样意指：「只要你牌库至少有N张牌，如果你将要抽一张牌，你可以改为将你牌库顶的N张牌置入你的坟墓场，且将此牌从你的坟墓场移回你手上。」

502.47b 若玩家的牌库张数少于某个发掘异能所指定的数量，则该玩家便不能以此法将任何牌置入其坟墓场。

* 发掘让你可以替代任何一次抽牌，而不是仅限抽牌步骤中的那次。

* 一旦你决定使用某张牌的发掘异能来替代某次抽牌，就不能以「响应」的方式把该牌移出你的坟墓场。（替代性效应不使用堆栈。）

* 除非你将抽一张牌，并且具有发掘异能的牌已经在你的坟墓场，才能使用该牌的发掘异能。

易质(Transmute)

易质属于起动式异能，让你可以将某张牌换成别的牌。只有底密尔公会的牌（蓝色，黑色，或是蓝黑双色）具有易质异能。

晕眩咒/ Dizzy Spell

{蓝}

瞬间

目标生物得-3/-0直到回合结束。

易质{一}{蓝}{蓝}（{一}{蓝}{蓝}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用与它相同的牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。使用的时机视同巫术。）

易质异能的正式规则解析如下：

502.48.易质

502.48a 易质属于起动式异能，只当具有易质异能之牌在玩家的手上时产生作用。「易质[费用]」的字样意指：「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用与它相同的牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。你只可以于你能使用巫术的时机下使用此异能。」

502.48b 对于具易质异能的牌来说，虽然此异能只能于该牌在手上时使用，但不论此对象在场上或是在其它区域，此异能都存在于其上。因此，若某效应会对具有一个或数个起动式异能之对象产生影响，则具有易质异能的对象也会因此受影响。

* 举例来说，若你将某张魔法力费用为{蓝}{蓝}的牌易质，就可以从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用为2的牌。不论该牌的类别或颜色为何，都不会影响此结果。

* 你使用牌上的易质异能时，你的牌库并不一定需要有总魔法力费用与该牌相同的牌，并且即使牌库中有这样的牌，也不一定要将它找出来。

辉耀(Radiance)

辉耀属于异能提示，可以将某咒语或异能的效应扩散给同色的生物（在某个例子中，也包括结界）。只有波洛斯公会的牌（红色，白色，或是红白双色）具有辉耀异能。

净化光束/ Cleansing Beam

{四}{红}

瞬间

辉耀~净化光束对目标生物和每个与该生物有共通颜色的其它生物造成2点伤害。

* 所有与该生物有共通颜色者都会受到影响，甚至包括你自己的。

* 若某生物的颜色（或其中一种颜色）与另一个生物相同，则便与该生物「有共通颜色」。举例来说，绿白双色的生物与绿色、白色、绿白双色、红白双色、黑绿双色的生物都有共通颜色。

* 若某辉耀咒语指定无色生物为目标，就不会影响任何其它的生物。无色的生物不与任何东西有共通颜色，即使是其它无色生物也是一样。

* 当该咒语结算时，才会检查哪些生物与所指定为目标者有共通颜色。

* 成为目标的只有一个生物。若该生物离场或因故成为不合法目标，则整个咒语都会被反击。其它生物都不会受影响。

「双色地」(「Dual Lands」)

_拉尼卡_系列中有四张「双色地」：蔓生墓园/ Overgrown Tomb，圣洁锻炉/ Sacred Foundry，殿堂花园/ Temple Garden，以及积水墓地/ Watery Grave。

蔓生墓园

地~沼泽/树林

({横置}: 加{黑}或{绿}到你的魔法力池中。)

于蔓生墓园进场时，你可以支付2点生命。若你未如此作，则蔓生墓园改为须横置进场。

* 这些双色地虽然具有基本地类别，但自身并非基本地。会对基本地产生影响的东西并不会影响它们；但会对基本地类别产生影响的东西则会影响它们。举例来说，城市引路人（「在你的牌库中搜寻一张基本地牌」）不能将蔓生墓园找出来，但你可以将蔓生墓园牺牲给密林闇心（「牺牲一个树林：你获得3点生命。」）

* 若另一个效应（例如象族门卫的异能）要你在地牌横置进场，则不论你是否于蔓生墓园进场时支付2点生命，它都会横置进场。

* 若数个具有「于它进场时」效应的永久物同时进场，则同时处理这些效应，然后将这些永久物同时放置进场。举例来说，若你的总生命为3，并且某效应将两个蔓生墓园放置进场，则你只能为其中一个支付2点生命，而不能为两个都支付生命。

「增效」咒语(「Enhanced」 Spells)

拉尼卡系列的某些单色咒语，若在使用时支付了特定颜色的魔法力，其效应就会变得更强大。

树灵抚慰/ Dryad's Caress

{四}{绿}{绿}

瞬间

每有一个生物在场，你便获得1点生命。若你使用树灵抚慰时支付了{白}，则重置所有由你操控的生物。

* 在结算此咒语时，会检查是否用过所指定颜色的魔法力来支付其费用。不论该色魔法力支付了多少数量，都不会影响此结果。

* 若该咒语被复制（例如，双咒击），则从未有任何该色的魔法力用来支付该复制品，不论原本咒语的费用曾用过哪些颜色来支付都没影响。

中文版勘误

中文版的暴风眼之规则叙述有误。正确的规则叙述为：

暴风眼

每当任一玩家使用瞬间或巫术牌时，将它移出游戏。然后该玩家复制每张以暴风眼移出的瞬间或巫术牌。该玩家可以使用这些复制，并且不需支付其魔法力费用。

Eye of the Storm

Whenever a player plays an instant or sorcery card, remove it from the game. Then that player copies each instant or sorcery card removed from the game with Eye of the Storm. For each copy, the player may play the copy without paying its mana cost.

中文版牌上将第一个句子误植为「使用瞬间或巫术咒语时」。

单卡解惑

白色/ 蓝色/ 黑色/ 红色/ 绿色/ 多色/ 神器与地

白色

灵佑法师/ Auratouched Mage

{五}{白}

生物~人类/魔法师

3/3

当灵佑法师进场时，从你的牌库中搜寻一张可以结附它的灵气牌。若灵佑法师仍在场上，则将该灵气结附于其上。若否，则展示该灵气牌，并将它置入你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 所找出的灵气牌必须能够结附目前状态下的灵佑法师；若它已不在场上，则检查它在场上最后可知的状态，并且此灵气牌必须能结附此状态下的法师。举例来说，若某效应让法师成为神器，则你便可以搜寻具有「神器结界」异能的灵气。

浸浴明光/ Bathe in Light

{一}{白}

瞬间

辉耀~选择一种颜色。目标生物和每个与该生物有共通颜色的其它生物获得反该色保护异能直到回合结束。

* 你在此咒语结算时所选择的颜色，与所影响之生物的颜色并无关联。

波洛斯怒火盾/ Boros Fury-Shield

{二}{白}

瞬间

于本回合中，防止将由目标进行攻击或阻挡的生物造成之所有战斗伤害。若你使用波洛斯怒火盾时支付了{红}，则此咒语对该生物的操控者造成若干伤害，其数量等同于该生物的力量。

* 若是支付过红色魔法力，则对该生物操控者造成伤害的是波洛斯怒火盾，而不是该目标生物。

维图加基吟颂/ Chant of Vitu-Ghazi

{六}{白}{白}

瞬间

召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的魔法力。）

防止生物于本回合中将造成的所有伤害。每以此法防止1点伤害，你便获得1点生命。

* 此防止伤害的护盾会维持到本回合结束，并且每防止1点伤害，你就获得1点生命。

协力合作/ Concerted Effort

{二}{白}{白}

结界

在每位玩家的维持开始时，如果由你操控的某个生物具有飞行异能，则所有由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束；且恐惧，先攻，连击，地行者，保护，践踏，以及警戒等异能亦比照办理。

* 假设当协力合作的异能结算时，某玩家操控了三个生物：一个具有飞行与反红保护，一个具有海岛行者与反绿保护，另一个则具有警戒。直到回合结束，这三个生物都会具有飞行，海岛行者，警戒，反红保护，以及反绿保护异能。

* 直到回合结束，这些生物都具有以此法得到的所有异能，即使协力合作离场，或是原本具有某项异能的生物离场也一样。

纯种卓马/ Dromad Purebred

{四}{白}

生物～野兽

1/5

每当纯种卓马受到伤害时，你获得1点生命。

* 每次纯种卓马受到伤害时，包括许多来源一次造成的伤害，你都是获得1点生命。你不会获得与此伤害等量的生命。

信念拘锁/ Faith's Fetters

{三}{白}

结界～灵气

永久物结界

当信念拘锁进场时，你获得4点生命。

除了魔法力异能之外，受此结界的永久物之起动式异能都不能使用。

若受此结界的永久物是生物，则它便不能进行攻击或阻挡。

* 信念拘锁无法阻止静止式异能，触发式异能或魔法力异能。（「魔法力异能」系指产生魔法力的异能，而不是需要支付魔法力的异能。）

十会盟节庆/ Festival of the Guildpact

{X}{白}

瞬间

于本回合中，防止接下来将对你造成的X点伤害。

抽一张牌。

* 你是在十会盟节庆结算时抽牌，而不是在防止伤害时抽牌。

明灭形体/ Flickerform

{一}{白}

结界~灵气

生物结界

{二}{白}{白}：将受此结界的生物与结附其上的所有灵气移出游戏。在回合结束时，将该牌在其拥有者的操控下移回场上。若你如此作，则将这些灵气在其拥有者的操控下移回场上，并结附于该生物上。

* 被结附的牌会先一步回到场上，并且不论它是否依旧是生物都没关系。然后被移出游戏，并且可以合法结附在该牌上的灵气回到场上。不能合法结附在该牌上的灵气则保持为移出游戏的状态。

* 若被结附的生物是个衍生物，则当它被移出游戏时，便不再存在。结附其上的所有灵气（包括明灭形体）都保持为移出游戏的状态。

* 若被结附的生物上同时也结附了复制结界，则复制结界会移回场上，并结附于该永久物上。于复制结界回到场上时，其操控者可以选择场上的任一个结界来让它复制。它不能复制明灭形体或其它与之同时回到场上的灵气。若它复制了某个非灵气的结界，则它将成为不再结附于该永久物上的状态，并且依旧留在场上。

无辜魂魅/ Ghosts of the Innocent

{五}{白}{白}

生物~精灵

4/5

若任一来源将对生物或玩家造成伤害，则改为它对该生物或玩家造成一半数量的伤害，小数点后舍去。

* 若某个伤害防止效应与无辜魂魅的效应将对同一个伤害生效，则将受到伤害之玩家或将受到伤害之生物的操控者可以任意决定这些效应生效的顺序（通常来说，都会让减半的效应先生效）。

* 1这个数字变成一半，并且小数点后舍去之后，就是0。若某来源原本将对某生物或玩家造成1点伤害，则该来源就完全不会对该生物或玩家造成伤害。

* 数个无辜魂魅的效应可以累加，并且每个效应都会让效应减半，并且小数点后舍去。举例来说，若场上有三个，则14点伤害先是变成7，然后变成3，最终变成1，并且实际造成的伤害会是1。

* 这并非伤害防止效应。如果拷打者（「拷打者所造成的伤害不能被防止」）将对某生物造成7点伤害，则它会改为造成3点伤害。

* 若伤害被转移，则它只会被减半一次。

* 如果无辜魂魅与瑞斯大熔炉（会让伤害加倍）都在场，则将受到伤害之玩家或将受到伤害之生物的操控者可以任意决定这些效应生效的顺序。若原本的伤害为单数，则不同顺序会造成不同结果。举例来说，若某来源将造成3点伤害，则该玩家可以作此安排：首先让无辜魂魅将它变成1点伤害

，然后瑞斯大熔炉将它变成2点伤害。

抑制力场/ Suppression Field

{一}{白}

结界

除了魔法力异能之外，起动式异能的费用增加{二}来使用。

* 抑制力场的异能并不影响静止式异能，触发式异能，或是魔法力异能。（「魔法力异能」系指产生魔法力的异能，而不是需要支付魔法力的异能。）

暮色牧灵/ Twilight Drover

{二}{白}

生物~精灵

1/1

每当一个衍生物离场时，在暮色牧灵上放置一个+1/+1指示物。

{二}{白}，从暮色牧灵上移去一个+1/+1指示物：将两个1/1白色，具飞行异能的精灵衍生物放置进场。

* 第一个异能只在乎衍生物是否离场。它不会在乎衍生物最终到哪里去。

* 若某玩家从多人游戏中离开，由该玩家拥有的所有衍生物也会从该游戏中离开。每个衍生物会分别触发一次暮色牧灵的异能。（若某效应将衍生物放置进场，则此效应的操控者就是该衍生物的拥有者）

* 若暮色牧灵所产生的精灵衍生物离场，也会触发其第一个异能。

* 请注意，暮色牧灵本身并没有方法让你牺牲衍生物，或是让它们离场。

蓝色

强制探寻/ Compulsive Research

{二}{蓝}

巫术

目标玩家抽三张牌。然后除非该玩家从其手上弃掉一张地牌，否则他弃两张牌。

* 玩家可以决定要弃一张地牌，或是两张不论是否为地的牌。（该玩家也可以决定要弃掉两张地牌。）

复制结界/ Copy Enchantment

{二}{蓝}

结界

于复制结界进场时，你可以选择场上的一个结界。若你如此作，则复制结界进场时为该结界的复制。

* 若你选择了某个灵气，则你要同时选择复制结界所变成的复制所结附的永久物，并且此选择必须合法。但复制结界并不以该永久物为目标，所以它进场时可以结附在无法成为目标的生物上。

* 若你选择了某个灵气，却没有能够合法结附的永久物，则你得将复制结界置于你的坟墓场。它从未进场过。

* 若你未选择任何结界，则复制结界会以未复制任何东西的状态进场，并且上面有一个派不上用场

的异能。

贴身龙兽/ Drake Familiar

{一}{蓝}

生物~龙兽

2/1

飞行

当贴身龙兽进场时，除非你将场上的一个结界移回其拥有者手上，否则牺牲之。

* 此异能让你将场上任一个结界移回，包括对手的结界。此异能不需指定目标，所以你可以将无法成为目标的结界移回。若场上没有结界，或是你选择不去移回结界，则你必须牺牲贴身龙兽。

梦缚/ Dream Leash

{三}{蓝}{蓝}

结界~灵气

永久物结界

你只可以将梦缚使用在已横置的永久物上。

你操控受此结界的永久物。

* 当你把梦缚当成咒语来使用时，才会检查「该永久物必须是已横置」这项限制。一旦梦缚在场，则就算此生物成为未横置状态，也不会影响此结果。

* 若某效应将梦缚放置进场，或将梦缚移到另一个永久物上，则它将结附上的永久物是否为横置状态都没关系。若你使用复制结界，并且于它进场时复制梦缚，则它将结附上的永久物是否为横置状态都没关系。

暴风眼/ Eye of the Storm

{五}{蓝}{蓝}

结界

每当任一玩家使用瞬间或巫术牌时，将它移出游戏。然后该玩家复制每张以暴风眼移出的瞬间或巫术牌。该玩家可以使用这些复制，并且不需支付其魔法力费用。

* 此异能会在某玩家使用瞬间或巫术「牌」时触发。咒语的复制品（包括暴风眼本身所制造的复制品）不会触发此异能。原本使用的牌会被移出游戏，并且不会结算，但该玩家会经由暴风眼而得到该咒语的一个复制品。

* 当此异能结算时，该玩家复制所有以暴风眼移出的牌，而不只是他所拥有的牌而已。然后如果该玩家要使用的话，就选择要使用这些复制品中的哪些。该玩家可决定要使用之复制品的使用顺序。

* 该玩家在使用这些复制品时，一并作出选择模式、支付额外费用、选择目标等的决定。以此法使用的复制品，其魔法力费用中的X都是0。不能为其支付替代性费用。

* 此牌之中文版已有勘误，请参考「中文版勘误」的段落。

接踵而至/ Followed Footsteps

{三}{蓝}{蓝}

结界~灵气

生物结界

在你的维持开始时，将一个衍生物放置进场，此衍生物为受此结界的生物之复制。

* 当此衍生物进场时，它所复制的生物之任何进场异能都会触发。此衍生物也具有原版生物上面任何「它进场时上面有」或「于它进场时」的异能。

勾杂兹/ Grozoth

{六}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~海怪

9/9

守军（此生物不能攻击。）

当勾杂兹进场时，你可以从你的牌库中搜寻任意数量的牌，且每张牌的总魔法力费用须为9，展示这些牌，并将它们置入你手上。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

{四}：勾杂兹失去守军异能直到回合结束。

易质{一}{蓝}{蓝}

* 此搜寻异能让你能够找出总魔法力费用分别为9的牌，例如其它的勾杂兹。

快速变装/ Quickchange

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物的颜色成为由你选择的颜色或颜色组合。

抽一张牌。

* 你可以选择单一颜色，或是许多颜色的组合。你不能选择无色。

* 快速变装无法让神器不再是神器。它会是个有颜色的神器。

奉还/ Remand

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。若你如此作，则将该咒语牌移回其拥有者手上。

抽一张牌。

* 奉还已有勘误。其叙述应为：

反击目标咒语。若你如此作，则改为将该咒语牌移回其拥有者手上，而非置入该玩家的坟墓场。

抽一张牌。

* 被反击的咒语会从堆栈直接回到该玩家手上。它完全没进过坟墓场。

活物掮客/ Spawnbroker

{二}{蓝}

生物~人类/魔法师

1/1

当活物掮客进场时，你可以选择目标由你操控的生物，与目标由对手操控、且力量小于或等于前述生物的生物，并交换它们的操控权。

* 若两个目标之任一因故变成非法目标（比如说，若其中一个生物的力量改变，且由你操控的那个生物之力量因此变得比另一个生物小），那么此交换就不会发生。

显现未来/ Telling Time

{一}{蓝}

瞬间

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，一张置于你牌库顶，另一张置于你牌库底。

* 如果你牌库中的牌少于三张，则依照牌上指示的顺序来移动牌。

地貌塑师/ Terraformer

{二}{蓝}

生物~人类/魔法师

2/2

{一}: 选择一种基本地类别。由你操控的地之地类别成为该类别直到回合结束。

* 由你操控的所有地面上的其它地类别，都会被地貌塑师的效应覆盖掉，并且此效应会让由你操控的所有地成为原本没有的地类别。

* 改变地的类别并不会影响其名称，也不会影响到传奇或基本之类的超类别。

* 由你操控的地会具有你所选的基本地类别之魔法力异能（举例来说，树林能横置以产生绿色魔法力），并且会失去其原本的异能。

视像开通/ Tunnel Vision

{五}{蓝}

巫术

说出一个牌名。目标玩家从其牌库顶开始展示牌，直到他展示出此名称的牌为止。若展示出该牌，则该玩家将其它展示的牌置于其坟墓场，并将该牌置于其牌库顶。若未展示出该牌，则该玩家将牌库洗牌。

* 如果找到了该名称的牌，则从牌库顶到该牌为止的牌都会被置入坟墓场，并且不能将牌库洗牌。

如果牌库中找不到该名称的牌，则没有牌会被置入坟墓场，并且要将牌库洗牌。

黑色

六方杀阵/ Hex

{四}{黑}{黑}

巫术

消灭六个目标生物。

* 你必须指定六个不同生物为目标。如果做不到，你就不能使用六方杀阵。若在此咒语结算时，其中的几个目标生物因故成为不合法的目标，则六方杀阵依旧会消灭其它的目标。

死灵式渴求/ Necromantic Thirst

{二}{黑}{黑}

结界~灵气

生物结界

每当受此结界的生物对玩家造成战斗伤害时，你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 选择其目标的时机，是当受此结界的生物已造成了伤害，并且在所有受到致命伤害的生物置入坟

墓场之后。举例来说，如果受此结界的生物具有践踏异能并且被阻挡，就有可能成为此异能的目标。

。

往昔罪行/ Sins of the Past

{四}{黑}{黑}

巫术

直到回合结束，你可以使用在你坟墓场中的目标瞬间或巫术牌，且不需支付其魔法力费用。若该牌于本回合中将被置入你的坟墓场，则改为将其移出游戏。将往昔罪行移出游戏。

* 此瞬间或巫术牌是从你的坟墓场使用，而非你手上。

* 你如常地使用该咒语，包括了为它选择模式，支付额外费用，选择目标等等。其魔法力费用中的X将会是0。不能为其支付替代性费用。

* 该瞬间或巫术将完全无法放回你的坟墓场，即使它被反击也是一样。你无法多次使用它。

活死人/ Vigor Mortis

{二}{黑}{黑}

巫术

将目标生物牌从你的坟墓场移回场上。若你使用活死人时支付了{绿}，则此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。

* 如果该生物进场时上面会有其它指示物，则此异能所产生的+1/+1指示物会与其它的同时加上去。

。

红色

怒火气息/ Breath of Fury

{二}{红}{红}

结界~灵气

生物结界（仅限由你操控的生物）

每当受此结界的生物对任一玩家造成战斗伤害时，牺牲该生物，并将怒火气息结附在由你操控的一个生物上。若你如此作，则重置所有由你操控的生物，且在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

* 牺牲了怒火气息所结附的生物之后，如果没有它能够合法结附的生物，则你无法重置由你操控的生物，也无法得到额外的战斗阶段，并且怒火气息会在检查依状态而生的效应时置入其拥有者的坟墓场。

拷打者/ Excruciator

{六}{红}{红}

生物~圣者

7/7

拷打者所造成的伤害不能被防止。

* 可以用效应来转移拷打者所造成的伤害。

* 拷打者可以对具有反红保护异能的生物造成伤害。（但它不能阻挡具反红保护异能的生物。）

* 原本将防止此伤害的护盾并未用掉，并且会继续保留着，等到下次某东西将造成伤害时才会生效。

。

* 被拷打者造成致命伤害的生物可以重生。

* 若替代性效应并未使用「防止(prevent)」一词，便可将拷打者所造成的伤害替换成别的东西。举例来说，请参见繁生多头龙与诡秘王者札戴克。

火力齐发/ Flame Fusillade

{三}{红}

巫术

直到回合结束，由你操控的永久物获得「{横置}：此永久物对目标生物或玩家造成1点伤害。」

* 「召唤失调」只会对生物生效，而不会对其他永久物生效。即使某个非生物的永久物这回合才刚进场，你也可以横置该永久物，来支付费用包含了{横置}的异能。

* 若横置某个灵气或武具，并不会让它所结附或装备的生物因此被横置，反之亦然。已横置的结界会如常运作。除非特别指明，否则已横置的神器会如常运作。

快速征召/ Flash Conscription

{五}{红}

瞬间

重置目标生物并获得其操控权直到回合结束。该生物获得敏捷异能直到回合结束。若你使用快速征召时支付了{白}，则该生物获得「每当此生物造成战斗伤害时，你获得等量的生命」直到回合结束。

* 若支付过白色魔法力，则在生物造成战斗伤害时，是由该生物当时的操控者来获得生命。

纵火鬼怪/ Goblin Fire Fiend

{三}{红}

生物~鬼怪/狂战士

1/1

敏捷

防御玩家若能阻挡纵火鬼怪，则必须阻挡之。

{红}：纵火鬼怪得+1/+0直到回合结束。

* 纵火鬼怪已有勘误。其叙述应为：

敏捷

若能阻挡纵火鬼怪，则必须阻挡之。

{红}：纵火鬼怪得+1/+0直到回合结束。

* 如果纵火鬼怪进行攻击，只要防御玩家操控了能够阻挡纵火鬼怪的生物，则他在宣告阻挡者步骤时，便必须指定至少一个阻挡者来阻挡它。

遭缉巨龙/ Hunted Dragon

{三}{红}{红}

生物~龙

6/6

飞行，敏捷

当遭缉巨龙进场时，将三个2/2白色，具先攻异能的骑士衍生物在目标对手的操控下放置进场。

* 这些衍生物为白色，并且名称与生物类别均为骑士。它们与白骑士这张牌的功能并不相同。

煽动歇斯底里/ Incite Hysteria

{二}{红}

巫术

辉耀~与目标生物有共通颜色的生物本回合不能进行阻挡。

* 煽动歇斯底里已有勘误。其叙述应为：

辉耀~与目标生物有共通颜色的生物获得「此生物不能进行阻挡。」直到回合结束。

* 当煽动歇斯底里结算时，该目标生物以及与它有共通颜色者，在该回合中不能进行阻挡。即使这些生物在宣告为阻挡者前改变了颜色，都不会影响此结果。

灌输狂热/ Instill Furor

{一}{红}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有「在你的回合结束时，除非此生物于本回合中曾进行攻击，否则牺牲之。」

* 灌输狂热让该生物具有某个触发式异能，并且会在该生物的操控者之回合结束时触发。

* 一旦该异能触发后，不论灌输狂热发生了什么变化，都不会让其效应无法结算。

思绪翻搅/ Mindmoil

{四}{红}

结界

每当你使用咒语时，将你的手牌以任意顺序置于你的牌库底，然后抽等量的牌。

* 每当你使用咒语时，都会触发思绪翻搅的异能。此异能会比该咒语先一步结算。

* 在思绪翻搅的异能触发之后，玩家可以使用瞬间与起动式异能。每当你使用咒语来「响应」时，都会再次触发思绪翻搅的异能。

* 在思绪翻搅的异能结算之后、且在触发它的咒语结算之前，你可以使用你新抽上手的瞬间。每当你如此作时，都会再次触发思绪翻搅的异能。

镕铸哨兵/ Molten Sentry

{三}{红}

生物~元素

/

于镕铸哨兵进场时，掷一枚硬币。若是正面，则镕铸哨兵进场时为5/2，具敏捷异能的生物。若是反面，则镕铸哨兵进场时为2/5，具守军异能的生物。

* 若某生物进场时复制了镕铸哨兵，则该生物的操控者掷一枚硬币来决定该复制品会是什么样。

* 若某个已经在场的生物复制了镕铸哨兵，则该生物成为镕铸哨兵目前的样子。（不是5/2、具敏捷异能的生物，就是2/5、具守军异能的生物。）

撼岩祭师/ Stoneshaker Shaman

{二}{红}

生物~人类/祭师

1/1

在每位玩家的回合结束时，该玩家牺牲一个未横置的地。

* 如果撼岩祭师的异能结算时，由该玩家操控的地均已横置，则该玩家什么都不用作。

歪曲世相/ Warp World

{五}{红}{红}{红}

巫术

每位玩家把他拥有的所有永久物洗回其牌库，然后从其牌库顶展示等量的牌。每位玩家把以此法展示的所有神器，生物，与地牌放置进场，然后把以此法展示的所有结界放置进场，然后将其余的牌以任意顺序置于其牌库底。

* 每位玩家把以此法展示的所有神器，地，与生物牌同时放置进场。然后每位玩家把以此法展示的所有结界同时放置进场，所以灵气可以结附在任何已经在场的永久物上。所有瞬间与巫术，以及不能合法结附在任何东西上的灵气（例如「结界锁结界」）则以任意顺序分别置于其拥有者的牌库底。

* 衍生物是永久物，但不是牌。若将衍生物移回牌库，便会让它消失。不过，衍生物的数量会算入该玩家从牌库所展示的牌数量。若某效应将衍生物放置进场，则此效应的操控者就是该衍生物的拥有者。

绿色

和声召集/ Chord of Calling

{X}{绿}{绿}{绿}

瞬间

召集（使用此咒语时，你每为它横置一个生物，便可以少支付{一}，或一点所横置生物颜色的魔法力。）

从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用小于或等于X的生物牌，并将它放置进场。然后将你的牌库洗牌。

* 首先你宣告X的数量，然后宣告要横置哪些生物，以减少使用此咒语时所支付的费用。

倍产旺季/ Doubling Season

{四}{绿}

结界

若任一效应将把一个或数个衍生物放置进场并由你操控，则改为将两倍数量的衍生物放置进场。

若任一效应将在由你操控的永久物上放置一个或数个指示物，则改为在该永久物上放置两倍数量的指示物。

* 倍产旺季所制造的衍生物与指示物，会与原版的衍生物与指示物完全相同。

* 倍产旺季会影响那些「进场时上面有某数量指示物」的牌。举例来说，三臂铁人进场时上面会有六个+1/+1指示物，而非只有三个。

* 若场上有两个倍产旺季，则衍生物与指示物的数量都会变成原本的四倍。若有三个，则衍生物与指示物的数量都会变成原本的八倍。

铁木拳/ Fists of Ironwood

{一}{绿}

结界～灵气

生物结界

当铁木拳进场时，将两个1/1绿色的腐生物衍生物放置进场。

受此结界的生物具有践踏异能。

* 即使铁木拳进场时结附在其它玩家的生物上，依旧是由你来操控这些腐生物。

* 要等到铁木拳进场后，这些腐生物才会出现，所以不可能将铁木拳使用在它所制造的腐生物上。

葛加理棕鳞兽/ Gulgari Brownscale

{一}{绿}{绿}

生物～蜥蜴

2/3

当葛加理棕鳞兽从你的坟墓场置入你手上时，你获得2点生命。

发掘2（若你将抽一张牌，则你可以改为将你牌库顶正好两张牌置入你的坟墓场。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则抽一张牌。）

* 当葛加理棕鳞兽从你的坟墓场回到你手上时，就会触发其第一个异能，而不是只在你使用其发掘异能时才会触发。

葛加理墓地巨魔/ Gulgari Grave-Troll

{四}{绿}

生物～骷髅妖／巨魔

0/0

葛加理墓地巨魔进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于你坟墓场中的生物牌数量。

{一}，从葛加理墓地巨魔上移去一个+1/+1指示物：重生葛加理墓地巨魔。

发掘6

* 若某效应将葛加理墓地巨魔从你的坟墓场放置进场，则葛加理墓地巨魔会将本身当成你坟墓场的一张生物牌，并且因此得到一个指示物。

冒险尝试/ Perilous Forays

{三}{绿}{绿}

结界

{一}，牺牲一个生物：从你的牌库中搜寻一张具有基本地类别的地牌，并将它横置进场。然后将你的牌库洗牌。

* 你可以搜寻任何在类别栏上注记着平原，海岛，沼泽，山脉，或是树林的牌。这些地不需要是基本地，所以你可以找出像蔓生墓园这类的地。

易明师/ Transluminant

{一}{绿}

生物～树灵／祭师

2/2

{白}, 牺牲易明师: 在回合结束时, 将一个1/1, 具飞行异能的白色精灵衍生物放置进场。

* 如果你在某回合的结束阶段中使用此异能, 则把「在回合结束时」触发的异能放入堆栈的时机便已过去。你要等到下一个回合的回合结束步骤开始时, 才能得到精灵衍生物。

锦标猎手/ Trophy Hunter

{二}{绿}

生物~人类/弓箭手

2/3

{一}{绿}: 锦标猎手对目标具飞行异能的生物造成1点伤害。

每当任一具飞行异能的生物置入坟墓场时, 若锦标猎手于本回合中曾对此生物造成伤害, 则在锦标猎手上放置一个+1/+1指示物。

* 第二个异能会检查置入坟墓场的生物是否(a)目前具有飞行异能, 并且锦标猎手于本回合中曾对此生物造成伤害。不论让该生物被消灭的伤害是否来自锦标猎手, 锦标猎手对它造成的伤害是在战斗中或是来自其起动式异能, 以及谁操控此生物, 都不会影响此结果。

多色

沃耶克老将阿固寇斯/ Agrus Kos, Wojek Veteran

{三}{红}{白}

传奇生物~人类/士兵

3/3

每当沃耶克老将阿固寇斯攻击时, 直到回合结束, 进行攻击的红色生物得+2/+0, 且进行攻击的白色生物得+0/+2。

* 进行攻击的生物(包括阿固寇斯本身)如果既是红色又是白色, 就会得到+2/+2直到回合结束。

眩目烈焰/ Brightflame

{X}{红}{红}{白}{白}

巫术

辉耀~眩目烈焰对目标生物和每个与该生物有共通颜色的其它生物造成X点伤害。你获得等同于以此法所造成的伤害之生命。

* 眩目烈焰对所有生物造成总共多少伤害, 你就获得多少生命。若某数量的伤害被防止, 你就无法得到这数量的生命。

盟会韵集/ Chorus of the Conclave

{四}{绿}{绿}{白}{白}

传奇生物~树灵/领主

3/8

树林行者

你可以支付任意数量的魔法力, 以作为使用生物咒语的额外费用。若你如此作, 则该生物进场时上面额外有该数量的+1/+1指示物。

* 盟会韵集在场时, 其异能才会生效, 所以不可能用本身的异能给自己放上+1/+1指示物。

* 只有在使用生物咒语时, 盟会韵集的异能才会生效。如果生物是经由某效应而放置进场, 你便不

能支付魔法力来放置指示物。

* 盟会韵集的异能可以与召集机制结合，让你在使用具有召集异能的生物时，可以选择去横置生物，来让该即将进场的生物得到+1/+1指示物。

底密尔脑切师瑟库/ Circu, Dimir Lobotomist

{二}{蓝}{黑}

传奇生物~人类/魔法师

2/3

每当你使用蓝色咒语时，将目标牌库的顶牌移出游戏。

每当你使用黑色咒语时，将目标牌库的顶牌移出游戏。

只要某张非地的牌被瑟库移出游戏，对手便不能使用与之同名的牌。

* 前两个异能的目标均为牌库，而非玩家。

* 若你使用既是蓝色又是黑色的咒语，则会让瑟库的异能触发两次。你可以指定两个不同的牌库为目标，或是两次都指定同一个牌库为目标。

* 瑟库的最后一个异能会对其操控者的所有对手生效，而不只是被移出游戏之牌的操控者而已。

* 瑟库的最后一个异能不会对被其移出游戏之牌的复制品生效，因为复制的咒语并不是牌。

* 若连体牌因此法被移出游戏，则对手不能使用该连体牌的任何一边。

破晓聚会/ Congregation at Dawn

{绿}{绿}{白}

瞬间

从你的牌库中搜寻至多三张生物牌并展示之。将你的牌库洗牌，然后将它们以任意顺序置于你的牌库顶。

* 将牌置于牌库顶时，不需要展示其顺序。

底密尔化妖/ Dimir Doppelganger

{一}{蓝}{黑}

生物~变形兽

0/2

{一}{蓝}{黑}：将目标生物牌从任一坟墓场移出游戏。底密尔化妖成为该牌的复制，并获得此异能。

* 此生物成为与被复制的牌完全相同的复制品，差别只在于它还具有底密尔化妖的起动式异能。若它之后变成另一个生物牌的复制，则新复制来的东西会盖掉旧的。

* 若永久物的异能中提到被该生物移出游戏的牌（例如石化眼姊妹的第三个异能），就只会影响到被该永久物本身之其它异能所移出游戏的牌（例如石化眼姊妹的第二个异能）。假设：(a)底密尔化妖复制了电弧匍行兽，起动了它的「造成2点伤害」异能，然后(c)它复制了石化眼姊妹。那么，被匍行兽异能移出游戏的牌，就不能藉由石化眼姊妹的异能移回场上。

炎鬃天使/ Firemane Angel

{三}{红}{白}{白}

生物~天使

4/3

飞行，先攻

在你的维持开始时，若炎鬃天使在你的坟墓场或场上，则你可以获得1点生命。

{六}{红}{红}{白}{白}：将炎鬃天使从你的坟墓场移回场上。你只可以于你的维持中使用此异能。

* 如果你在自己的维持中，并且炎鬃天使的获得生命异能尚未结算前将它从坟墓场移回场上，就不会获得1点生命。（大多数的时候，玩家会让其触发式异能先结算，才去使用其起动式异能。）

蛇发妖逼视/ Gaze of the Gorgon

{三}{黑/绿}

瞬间

（{黑/绿}可用{黑}或{绿}来支付。）

重生目标生物。在战斗结束时，消灭所有于本回合中阻挡它或被它阻挡的生物。

* 在本回合的下一个战斗结束步骤时，所有在本回合的任一时段里曾阻挡该目标生物的生物都会被消灭。这包括了在使用蛇发妖逼视之前就已经阻挡它的生物。不论该目标生物当时是否在场，都不会影响此结果。

* 请参见「通则释疑」单元中，「混血牌与半圆组合魔法力符号」的段落。

拾尸爬虫/ Gleancrawler

{三}{黑/绿}{黑/绿}{黑/绿}

生物～昆虫／惊惧兽

6/6

（{黑/绿}可用{黑}或{绿}来支付。）

践踏

在你的回合结束时，检视你坟墓场中的生物牌，将其中于本回合从场上进入该处者移回你的手上。

* 当此异能结算时，它把所有目前在你坟墓场，且于本回合的任何时段里从场上进入该处者移回你的手上。这包括了在拾尸爬虫进场前就进入你坟墓场的生物。

* 请参见「通则释疑」单元中，「混血牌与半圆组合魔法力符号」的段落。

铭壳圣甲虫/ Grave-Shell Scarab

{二}{黑}{绿}{绿}

生物～昆虫

4/4

{一}，牺牲铭壳圣甲虫：抽一张牌。

发掘1（若你将抽一张牌，则你可以改为将你牌库顶正好一张牌置入你的坟墓场。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。若否，则抽一张牌。）

* 你可以牺牲铭壳圣甲虫来使用其第一个异能，然后用它的发掘异能来替代该次抽牌。结果会是你的牌库顶牌被置入你的坟墓场，并且铭壳圣甲虫回到你的手上（并且曾在坟墓场短暂地停留过一会）。

象族大主教/ Loxodon Hierarch

{二}{绿}{白}

生物～象／僧侣

4/4

当象族大主教进场时，你获得4点生命。

{绿}{白}，牺牲象族大主教：重生由你操控的所有生物。

* 第二个异能会在由你操控的每个生物上面分别制造出一个重生护盾。在该回合中，这些护盾会在情况符合时用掉，并且在回合结束时消失。

神妙兵法/ Master Warcraft

{二}{红/白}{红/白}

瞬间

({红/白}可用{红}或{白}来支付。)

只能于宣告攻击者之前使用神妙兵法。

这回合中，由你选择哪些生物来进行攻击。这回合中，由你选择生物将如何阻挡。

* 不论目前是否为你的回合，并且不论目前是否有生物向你进行攻击，都是由你选择攻击者，并且作出阻挡的决定。你的决定必须遵循攻击与阻挡的正常规则。

* 若产生了额外的战斗阶段，则你也可以在如此的时段里使用神妙兵法：从第一个战斗阶段宣告攻击者之后，直到第二个战斗阶段宣告攻击者之前。

* 请参见「通则释疑」单元中，「混血牌与半圆组合魔法力符号」的段落。

夺念团块/ Mindleech Mass

{五}{蓝}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

6/6

践踏

每当夺念团块对玩家造成战斗伤害时，你可以检视该玩家的手牌。若你如此作，则你可以使用其中一张非地的牌，且不须支付其魔法力费用。

* 该咒语的使用时机，是当夺念团块的触发式异能还在结算时。你可以使用该玩家手上任何非地的牌，而不只是瞬间牌。但你依旧会受到一些使用上的限制，例如「只能于宣告攻击者之前使用此牌」。

* 你操控该咒语；并且若该咒语是神器，生物，或结界咒语，则你也操控结算时进场的永久物。

* 该牌是从对手的手上使用，而不是从你手上。

* 你如常地使用该咒语，包括了为它选择模式，支付额外费用，选择目标等等。其魔法力费用中的X将会是0。不能为其支付替代性费用。

狼狈不堪/ Perplex

{一}{蓝}{黑}

瞬间

除非目标咒语之操控者弃掉其手牌，否则将其反击。

易质{一}{蓝}{黑} ({一}{蓝}{蓝}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用与它相同的牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。使用的时机视同巫术。)

* 若该咒语的操控者手上没有牌，该玩家依旧可以选择去弃掉其手牌，并且让此咒语不致因此被反击。

繁生多头龙/ Phytohydra

{二}{绿}{白}{白}

生物~植物/多头龙

1/1

若繁生多头龙将受到伤害，则改为在上面放置等量的+1/+1指示物。

* 若另一个效应将要防止繁生多头龙将受到的伤害，或是将它替代成别的东西，则由繁生多头龙的操控者决定要让哪个效应先生效。

* 如果繁生多头龙阻挡了具有先攻或连击异能的生物，或是被此生物阻挡，则繁生多头龙会在先攻战斗伤害阶段中就得到指示物。（也就是说，这会在它于第二个战斗伤害阶段造成自己的战斗伤害之前发生）

波洛斯大天使拉基雅/ Razia, Boros Archangel

{四}{红}{红}{白}{白}

传奇生物~天使

6/3

飞行，警戒，敏捷

{横置}: 于本回合中，接下来将对目标由你操控的生物所造成的3点伤害，改为对另一个目标生物造成之。

* 这3点伤害不一定要来自同一个来源，也不一定要是同时造成的。如果只转移了2点伤害，则接下来的1点伤害也会被转移。

* 如果在伤害实际造成之前，这两个目标的其中一个已经离场，则该伤害不会被转移。即使拉基雅离场，也不会影响此结果。

拉基雅的净化/ Razia's Purification

{四}{红}{白}

巫术

每位玩家各选择由他所操控的三个永久物，然后牺牲其余的永久物。

* 如果某位玩家所操控的永久物少于三个，则该玩家选择他所操控的所有永久物，并且不需要牺牲任何东西。

* 每位玩家依照进行回合的顺序来选择永久物，然后同时牺牲没被选上的永久物。

葛加理女王撒芙儿/ Savra, Queen of the Golgari

{二}{黑}{绿}

传奇生物~妖精/祭师

2/2

每当你牺牲一个黑色生物时，你可以支付2点生命。若你如此作，则其它每位玩家各牺牲一个生物。

每当你牺牲一个绿色生物时，你可以获得2点生命。

* 这些异能只在你「牺牲」生物时才会触发。如果某生物因为其它原因进入你的坟墓场，便不会令其触发。

* 撒美儿本身并不让你牺牲生物，并且你也不能无故自行牺牲生物。你必须用其它的咒语或异能来让自己牺牲生物。

* 牺牲黑绿双色的生物将会触发这两个异能。你可以依任何顺序来将这些异能放入堆栈。

炙热冥思/ Searing Meditation

{一}{红}{白}

结界

每当你获得生命时，你可以支付{二}。若你如此作，则炙热冥思对目标生物或玩家造成2点伤害。

* 炙热冥思不在乎你所获得的生命数量。它会因每个获得生命的事件而触发，不论是炎鬃天使的1点生命，或是眩目烈焰的15点生命。

力量种子/ Seeds of Strength

{绿}{白}

瞬间

目标生物得+1/+1直到回合结束。

目标生物得+1/+1直到回合结束。

目标生物得+1/+1直到回合结束。

* 由于此牌包含了三个「目标生物」，你决定目标时可以三次都选择同一个生物。你可以让三个不同的生物各得1/+1，或是一个得+2/+2而另一个得1/+1，或是让某个生物得+3/+3。

猜疑之影/ Shadow of Doubt

{蓝/黑}{蓝/黑}

瞬间

({蓝/黑}可用{蓝}或{黑}来支付。)

玩家于本回合中不能搜寻牌库。

抽一张牌。

* 若某效应注记着「你可以从你的牌库中搜寻...若你如此做，将你的牌库洗牌」，则由于你无法选择去搜寻牌库，便不能将牌库洗牌。

* 若某效应注记着「从你的牌库中搜寻...然后将你的牌库洗牌」，则此搜寻效应没有作用，但你依旧必须洗牌。

* 由于玩家不能搜寻，便不能从牌库中找任何牌。此效应会对所有玩家与所有牌库生效。若某咒语或异能的效应中包含了不依附在搜寻或找出牌的部分，则这部分将如常生效。

* 若某效应要求玩家展示牌库的牌，或是检视牌库顶上的数张牌，则将如常生效。只有用词包含了「搜寻(search)」的效应会因此失效。

* 请参见「通则释疑」单元中，「混血牌与半圆组合魔法力符号」的段落。

石化眼姊妹/ Sisters of Stone Death

{四}{黑}{黑}{绿}{绿}

传奇生物~蛇发妖

7/5

{绿}: 目标生物本回合中若能阻挡石化眼姊妹，则必须阻挡之。

{黑}{绿}: 将目标阻挡石化眼姊妹, 或被石化眼姊妹阻挡的生物移出游戏。

{二}{黑}: 将以石化眼姊妹移出游戏的一张生物牌放置进场, 并由你操控。

* 第二个异能只可将目前正阻挡阻挡石化眼姊妹, 或被石化眼姊妹阻挡的生物移出游戏。如果石化眼姊妹不在场上, 或是已被移出战斗, 则此异能会被反击。

* 任何被第二个异能所移出游戏的生物, 都可以被第三个异能拿回来, 不论是何时被移出游戏都没关系。若某牌并非生物牌 (例如不息之墓苏沃索) 且被移出游戏, 则第三个异能无法将它拿回来。

诡秘王者札戴克 / Szadek, Lord of Secrets

{三}{蓝}{蓝}{黑}{黑}

传奇生物~吸血鬼

5/5

飞行

若诡秘王者札戴克将对玩家造成战斗伤害, 则改为在札戴克上放置等量的+1/+1指示物, 且该玩家将牌库顶等量的牌置入其坟墓场。

* 若另一个效应将防止札戴克对防御玩家所造成的伤害, 或是将它替代成别的东西, 则由该玩家决定要让哪个效应先生效。举例来说, 该玩家可以选择先让施以援手来防止4点伤害, 然后才让札戴克的异能生效, 如此便可让它只能获得一个指示物。

* 如果战斗伤害进入堆栈之后, 札戴克因故离场, 则其替代性效应不会生效, 并且其伤害会如常造成。

狼血托西密 / Tolsimir Wolfblood

{四}{绿}{白}

传奇生物~妖精/战士

3/4

由你操控的其它绿色生物得+1/+1。

由你操控的其它白色生物得+1/+1。

{横置}: 将一个传奇的2/2, 既是绿色也是白色, 名称为沃亚的狼衍生物放置进场。

* 由你操控的其它绿白双色生物, 包括沃亚在内, 都会得+2/+2。

* 该衍生物的名称为「沃亚」, 生物类别为「狼」。而大部分衍生物的名称与生物类别都会是同一个单词。

* 由于「传奇规则」之故, 如果场上已经有了一个沃亚, 而又制造出第二个, 则两个都会置入其拥有者的坟墓场 (而衍生物就从此消失)。

兀鹰僵尸 / Vulturous Zombie

{三}{黑}{绿}

生物~植物/僵尸

3/3

飞行

每当一张牌从任何区域置入对手的坟墓场时, 在兀鹰僵尸上放置一个+1/+1指示物。

* 此异能只在乎某张牌是否进入了对手的坟墓场, 而不在乎其原因。此异能会因为牌进入对手的坟墓场而触发, 不论它是从堆栈 (咒语结算或是被反击), 从场上 (永久物被消灭或被牺牲), 从该

玩家的手上（此牌被弃掉），从该玩家的牌库（因为研磨石轮之类的效应），或是从任何其它区域

。* 此异能只会因牌而触发，所以当衍生物置入对手的坟墓场时，并不会触发此异能。

腐化树鬼/ Woodwraith Corrupter

{三}{黑}{黑}{绿}

生物~元素/惊惧兽

3/6

{一}{黑}{绿}, {横置}: 目标树林成为4/4, 既是黑色也是绿色的元素/惊惧兽生物。它仍然是地。

* 此异能并未注明持续时限, 所以只要因此法变成生物的地还在场上, 就一直都会是生物。

神器与地

血文鹅毛笔/ Bloodletter Quill

{三}

神器

{二}, {横置}, 在血文鹅毛笔上放置一个鲜血指示物: 抽一张牌, 然后血文鹅毛笔上每有一个鲜血指示物, 你就失去1点生命。

{蓝}{黑}: 从血文鹅毛笔上移去一个鲜血指示物。

* 你可以先使用第一个异能, 然后响应它来使用第二个异能。若你如此作, 就会在失去生命点数之前, 将你才放上去的那个指示物移去。

齐心冠冕/ Crown of Convergence

{二}

神器

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

只要你的牌库顶牌是生物牌, 由你操控, 且与该生物牌有共通颜色的生物便得+1/+1。

{绿}{白}: 将你的牌库顶牌置于你的牌库底。

* 若你牌库顶牌是无色生物, 就不会带来任何加成; 而场上的无色生物也不可能得到任何加成。

骗徒短刀/ Grifter's Blade

{三}

神器~武具

你可以于你能够使用瞬间的时机下, 使用骗徒短刀。

骗徒短刀进场时佩带在由你选择、且由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+1/+1。

佩带{一}

* 如果可能的话, 骗徒短刀进场时必须佩带在由你操控的某个生物上。

* 如果骗徒短刀进场时, 你没有可以装备它的生物, 则它会以卸装的状态进场。

虚空石像鬼/ Nullstone Gargoyle

{九}

神器生物~石像鬼

4/5

飞行

每当使用了每回合的第一个非生物之咒语时，反击该咒语。

* 虚空石像鬼只在乎每回合所使用的第一个非生物之咒语，而不是它所「看到」的第一个。如果在虚空石像鬼进场之前已经使用过某个非生物咒语，石像鬼就不会反击下一个咒语。

* 若另一个咒语使用时是拿来响应第一个咒语，则虚空石像鬼不会影响第二个咒语。

贱民之盾/ Pariah's Shield

{五}

神器~武具

所有将对你造成的伤害改为对装备此武具的生物造成之。

佩带{三}

* 如果贱民之盾并未装备在生物上，所有将对你造成的伤害都将如常处理。

疫病闷锅/ Plague Boiler

{三}

神器

在你的维持开始时，在疫病闷锅上放置一个疫病指示物。

{一}{黑}{绿}：在疫病闷锅上放置一个疫病指示物，或从疫病闷锅上移去一个疫病指示物。

当疫病闷锅上有三个或更多疫病指示物时，将它牺牲。若你如此作，则消灭所有非地的永久物。

* 当第二个异能结算时，你选择要增加或移去指示物。如果上面没有指示物，就不能选择要移去指示物。

* 如果第三个异能触发了，即使将指示物移去来响应此异能，也无法阻止其效应。不过，如果将疫病闷锅从场上移走来响应此异能，则由于你无法牺牲疫病闷锅，就可以阻止其效应。

光谱探照灯/ Spectral Searchlight

{三}

神器

{横置}：选择一位玩家。该玩家加一点魔法力到他的魔法力池中，其颜色由他选择。

* 你可以选择自己。

* 若该玩家无法用掉此魔法力，则该玩家会在阶段结束时受到魔法力灼伤。

铸阳锤/ Sunforger

{三}

神器~武具

佩带此武具的生物得+4/+0。

{红}{白}，将铸阳锤卸装：从你的牌库中搜寻一张红色或白色，且总魔法力费用小于或等于4的瞬间牌，并使用该牌，且不需支付其魔法力费用。然后将你的牌库洗牌。

佩带{三}

* 除非铸阳锤装备在生物上，你才能使用其第二个异能。

- * 你所找出的牌都必须能够合法使用（举例来说，你必须能够为它选择一个合法的目标）。如果你找不到能够使用的牌（或是选择找不到），则什么都不会发生，并且你要将牌库洗牌。
- * 该牌是从你的牌库使用，而不是从你手上。
- * 你如常地使用该咒语，包括了为它选择模式，支付额外费用，选择目标等等。其魔法力费用中的X将会是0。不能为其支付替代性费用。

教团要塞阳园/ Sunhome, Fortress of the Legion

地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{二}{红}{白}, {横置}: 目标生物获得连击异能直到回合结束。

- * 若你于某先攻生物的先攻战斗伤害进入堆栈后让它获得连击异能，则此生物依然可以在一般的战斗伤害步骤中造成战斗伤害。
- * 若你在先攻战斗伤害或是一般的战斗伤害进入堆栈后，才让某生物获得连击异能，则无法让此生物造成额外的战斗伤害。

不息之墓苏沃索/ Svogthos, the Restless Tomb

地

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

{三}{黑}{绿}: 直到回合结束，不息之墓苏沃索成为既是黑色也是绿色的植物/僵尸生物，并具有「此生物的力量与防御力各等同于你坟墓场中生物牌的数量。」它仍然是地。

- * 苏沃索变成生物之后，只要有生物牌进入或离开其操控者的坟墓场，其力量与防御力便会随之变动。

地力缸/ Terrarion

{一}

神器

地力缸须横置进场。

{二}, {横置}, 牺牲地力缸: 加两点魔法力到你的魔法力池中，其颜色组合由你选择。

当地力缸从场上置入坟墓场时，抽一张牌。

- * 你可以获得两点同色的魔法力，或是两点颜色不同的魔法力。
- * 你在抽牌之前，就先获得魔法力。
- * 不论地力缸是如何从场上进入坟墓场，你都能抽一张牌。

所有注册商标，包含角色名称，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。2005威世智。