

## 绝境官方FAQ

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

#### 黑色

\* 绝境是个黑色的系列。本系列与之前所有万智牌系列最大的不同，在于各色的数量并不一致。绝境系列中，黑色牌的数量不仅较其它颜色多，并且其它各色均与黑色暗地里有着勾结。举例来说，「着魔」的生物在达到门槛后，便会变成黑色，并获得能够杀害原本颜色同伴的异能。

-----

#### 疯魔

疯魔异能的正式规则解析如下：

##### 502.24. 疯魔

502.24a 疯魔代表了两部分的异能。前一部份是牌在牌手手上时的静止式异能；后一部份是当前一部份异能产生后，因之而生的触发式异能。「疯魔」此词意指「若牌手将要从手上弃掉这张牌，则该牌手弃掉这张牌，但可以改为将这张牌移出对战，而非置入该牌手的坟墓场」，以及「每当这张牌以此法移出对战时，直到拥有者将下一次的优先权让过之前，他可以支付此费用，以在任何能够使用瞬间的时机下使用这张牌，就好象这张牌是在他的手上一般。若他让过了下一次的优先权，则他将这张牌置入他的坟墓场」。

502.24b 以疯魔方式使用咒语时，需依照支付替代性费用的规则行事，详见规则409.1b及409.1f项目。

502.24c 你在任何时候将具有疯魔异能的牌弃掉时，都可以选择是否要将之移出对战（以其疯魔异能来使用此牌）。若你将这张牌移出对战，疯魔异能的第二部份便触发。当此部份结算时，你可以选择是否要支付其疯魔费用以使用这张牌。你只可在本回合下一次能够使用瞬间的时机下使用这张牌。若这张牌是瞬间或法术，则在这张牌结算后将之置入你的坟墓场；若这张牌是神器，生物或结界，则在这张牌结算后将之放置进场。

\* 以疯魔方式使用牌的流程如下：你从手上弃掉这张牌时决定要使用这张牌。之后，就好象从手上使用瞬间一般地使用这张牌，不同之处仅在于所支付的是疯魔费用，而非其法术力费用。这张牌如同其它牌一般地进入堆叠，并也同样地有可能被反击。

\* 支付疯魔费用来使用某个咒语时，并不会改变这个咒语的法术力费用。你只是改为支付疯魔费用而已。

\* 能够让你在使用咒语时多付或少付费用的效应，也同样适用于疯魔费用。这些效应所影响的是咒语的总费用，而不只是法术力费用。

\* 不论你为何弃牌，均可使用其疯魔异能；或许是弃牌以支付费用，或许是某咒语或异能要你如此作，甚至是回合结束时手牌过多。但你不能只因为自己想以疯魔方式来使用牌便自行弃牌。

\* 当你以疯魔方式使用牌时，这张牌依旧算是被弃掉的牌，但在你使用它之前，并未真正进入你的坟墓场。也就是说，对手不能以「反应」的方式来阻止你使用此咒语。在牌被弃掉时触发的异能，依旧会触发。

\* 具有疯魔异能的牌被弃掉时，若你选择不使用之，则这张牌进入你的坟墓场。你再无机会使用此牌。

\* 请参见后述「堆叠（及其使用方法）」部分，多了解些堆叠的机制。

-----

## 返照

返照异能的正式规则解析如下：

### 502.22. 返照

502.22a 返照是某些瞬间或法术牌的静止式异能，于该牌在某牌手的坟墓场中时发生作用。「返照费用」一词意指「你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，而非支付其法术力费用。若你如此作，当此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将其移出对战，而非置入任何地方。」以返照异能使用咒语时，需依照支付替代性费用的规则行事，详见规则409.1b及409.1f项目。

\* 支付返照费用来从坟墓场中使用某个咒语时，并不会改变这个咒语的法术力费用。你只是改为支付返照费用而已。

\* 能够让你在使用咒语时多付或少付费用的效应，也同样适用于返照费用。这些效应所影响的是咒语的总费用，而不只是法术力费用。

\* 当以返照方式使用的咒语结算时，该咒语将永无机会进入其拥有者的坟墓场，故不会触发当牌置入坟墓场时会触发的效应。该牌改为移出对战。以返照方式使用的咒语被反击时，一样会被移出对战。

\* 具有返照异能的牌，在左上方都有一个墓碑符号。此符号让牌手能轻易辨认哪些牌可以从坟墓场中再度使用。

-----

## 门槛

门槛异能的正式规则解析如下：

### 502.23. 门槛

502.23a 门槛是以此方式注记的静止式异能：「门槛～（内文）」。其中的内文可包括静止式异能，起动式异能，触发式异能，设定特征的文字叙述，咒语的文字叙述，或是这五项的任意组合。此类「门槛～（内文）」的句子意指「只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌，这张牌便具有门槛异能之内文叙述。」

502.23b 具有门槛的牌与永久物，只有在其操控者的坟墓场中有七张或更多的牌时，才真正具有门槛异能之内文叙述。否则，在「门槛～」之后所出现的内文便视为不存在于该牌或永久物上。

502.23c 具有门槛的瞬间或法术牌，仅在堆叠中才具有门槛异能之内文叙述（换句话说，唯有当其咒语时）。具有门槛的神器牌，生物牌，结界牌或地牌，或是任何具有门槛的永久物，都仅在场内时才具有门槛异能之内文叙述。

\* 受门槛影响的瞬间或法术牌，在结算时会检查你的坟墓场中是否有七张或更多的牌，而使用时并不会作此检查。

\* 永久物达到门槛之后所获得的那些起动式和触发式异能，只会在使用或触发时检查你坟墓场中牌的数量。即使在这些异能结算时，你坟墓场中的牌数量少于七张，这些异能也不会因此而无法结算。

。

\* 静止式的门槛异能则非常单纯，在你的坟墓场中有七张或更多的牌时便「打开」，否则便「关掉」。

-----

## 堆叠（及其使用方法）

在每个阶段或步骤的开始时，主动牌手获得优先权。他可以：

a) 使用某个咒语或异能。若他如此作，便继续保有优先权，并可继续决定要作事或让过。

b) 将优先权让过给另一位牌手。若两位牌手均让过，则结算堆叠最上端的咒语或异能，并且主动牌手再度获得优先权。若堆叠清空，并且两位牌手均让过，则游戏进入下一个步骤或阶段。

以上便是堆叠的基本机制。欲知详情，请查阅完整规则中的相关章节。你可在威世智的这个网页下载此文件：

[http://www.wizards.com/magic/MTG\\_Rules.asp](http://www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp)

-----

## 梦魇

\* 在绝境中有九个生物类别为梦魇的生物，它们在进场时会将某些东西移出对战，而在它们离场时让那些东西回到场上。

无面屠夫/ Faceless Butcher

二黑黑

生物~梦魇/惊惧兽

2/3

当无面屠夫进场时，将无面屠夫以外的目标生物移出对战。

当无面屠夫离场时，将以此法移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

\* 有七个梦魇生物会将牌或永久物移出对战，如果此生物在其进场异能结算之前便离场时，其离场异能将会触发并先行结算，此时其离场异能无法生效，之后进场异能结算，被移出对战的牌便永远无法回来。

\* 梦魇的离场异能只会将「牌」移回，由于衍生物在它们离场的同时便会消失，因此梦魇不会移回衍生物。当被移出的牌回场时，它便被视为一张「全新的牌」。

\* 有两张梦魇生物（游魂祸害与拉夸塔的斗士）会使牌手失去生命或得到生命，如果此生物在其进场异能结算之前便离场时，其离场异能将会触发并先行结算，之后进场异能结算，因此被指定的牌手便会先得到生命，再失去生命。

\* 梦魇包括：无面屠夫，丧尸怪，催眠异兽，拉夸塔的斗士，催眠邪鬼，窃地乳齿巨象，窃地土猪，湿滑潜魔，以及游魂祸害。您可在单卡解惑的单元中查阅无面屠夫，催眠异兽，催眠邪鬼，以及窃地乳齿巨象的更多资料。

-----

## 「梦想」

\* 绝境的七张「梦想」牌让你能从手上弃牌，并依据你弃牌的数量产生某些效应。弃牌包括在这七张梦想牌的费用之中。

蹂躏之梦/ Devastating Dreams

红红

法术

从你手上随机弃掉X张牌，以作为使用蹂躏之梦的额外费用。

每位牌手牺牲X张地。蹂躏之梦对每个生物造成X点伤害。

\* 数字的选择不能多于手牌数量，也不能多于梦想牌的合法目标数量。

\* 与奥德赛的「仪式」牌不同，你是在使用梦想牌时便要弃牌，而不是在咒语结算时弃牌。如果梦幻牌被反击时，这些牌已然被弃掉，故不可能将弃掉的牌取回。

\* 梦想牌包括：蹂躏之梦，隐伏之梦，思乡之梦，不息之梦，作呕之梦，动乱之梦，以及复仇之梦。您可在单卡解惑的单元中查阅蹂躏之梦以及思乡之梦的更多资料。

-----

### 「错乱」

\* 绝境中有五张称为「错乱」的结界牌，允许牌手牺牲它们或从手上弃牌以获得某些效应。

### 强迫症/ Compulsion

一蓝

### 结界

一蓝，从你手上弃掉一张牌：抓一张牌。

一蓝，牺牲强迫症：抓一张牌。

\* 错乱牌包括：强迫症，忧郁症，惧死症，自恋癖，以及纵火癖。您可在单卡解惑的单元中查阅纵火癖的更多数据。

-----

### 着魔生物

### 着魔艾文/ Possessed Aven

二蓝蓝

生物~鸟/士兵/惊惧兽

3/3

### 飞行

门槛~着魔艾文得+1/+1，为黑色，并具有「二黑，ocT：消灭目标蓝色生物。」

\* 在达到门槛后，此生物的颜色只有黑色，并且可以消灭其之前颜色的生物。因此着魔生物不可能消灭自己（除非有其它的变色效应发生）；请在您使用其起动式异能前确认您是否已达到门槛。

\* 四个着魔生物分别为：着魔艾文，着魔野蛮人，着魔半人马，以及着魔游牧人。

-----

### 败坏大地

\* 绝境的四张败坏大地，只在您操控沼泽时才拥有产生两种法术力的异能。

### 败坏原野/ Tainted Field

### 地

ocT：加一点无色法术力到您的法术力池中。

ocT：加白或黑到您的法术力池中。您只可以于操控沼泽时使用此异能。

\* 您必须在你使用其法术力异能之前确认您是否操控沼泽，而不是在法术力异能结算之时。这些地牌不是基本地牌，而且也不是沼泽。

\* 败坏大地包括：败坏原野，败坏岛屿，败坏山峰，以及败坏林地。

-----

### 单卡解惑（依英文牌名顺序排列）

### 改动现实/ Alter Reality

一蓝

### 瞬间

更改目标永久物或咒语的规则叙述文字；将其中一种颜色文字全部更改为另一种。#（此效应不因回合结束而终止）#

返照一蓝#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出对战）#

\* 举例来说，你可以将「反黑保护」改为「反蓝保护」。您只能选择以下的颜色：白，蓝，黑，红，或绿色。

\* 若你以某个具门槛异能的永久物或咒语为目标，而当时该牌的操控者并未到达门槛，改动现实仍然可以更改该牌门槛部分的任何颜色文字。

\* 妳可以将不包含任何颜色文字的咒语或永久物作为此咒语的目标。此咒语不会产生任何效果。

\* 此牌只能更改文字栏中的字，不能更改牌上其余部分的字（例如牌名）。也不能用来更改法术力符号。

-----

水生阿米巴/ Aquamoeba

一蓝

生物~野兽

1/3

从你手上弃掉一张牌：将水生阿米巴之力量与防御力互换直到回合结束。

\* 更动水生阿米巴力量与防御力的效应，在水生阿米巴的异能结算后并不会因之改变~这些效应照常对此生物目前的力量与防御力造成影响。

-----

蛮族黜人/ Barbarian Outcast

一红

生物~野蛮人/野兽

2/2

当你未操控沼泽时，牺牲蛮族黜人。

\* 即使你在极短的一瞬间中未操控沼泽，蛮族黜人的异能仍会触发，并且你必须将其牺牲。

-----

沐日萝特瓦拉/ Basking Rootwalla

绿

生物~蜥蜴

1/1

一绿：沐日萝特瓦拉得+2/+2直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。

疯魔零 #（你因故将此牌弃掉时，可支付此牌的疯魔费用以使用之） #

\* 沐日萝特瓦拉的疯魔费用为0。也就是说以疯魔方式使用此牌时，不须支付法术费用。当然你还是得找出些方法来让自己弃牌。

-----

骨碴斩切怪/ Boneshard Slasher

一黑

生物~惊惧兽

1/1

飞行

门槛~骨碴斩切怪得+2/+2并具有「当骨碴斩切怪成为咒语或异能的目标时，牺牲之。」 #（只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌，你便达到门槛。） #

\* 不论你是否达到门槛，当骨碴斩切怪成为咒语或异能的目标时，都需要作此检查。在宣告使用咒语或异能时，于支付费用前便需选择目标。

\* 若你使用一些费用中包含弃牌的咒语或异能，并以骨碴斩切怪为目标，则当你检查斩切怪是否会因达到门槛而牺牲时，为此所弃的牌尚未进入坟墓场，故骨碴斩切怪并不会因此而牺牲。

(译注：举例来说，当你在坟墓场有六张牌的情况下，以自己的骨碴斩切怪为目标来使用自恋癖的异能：“弃一张牌来使目标生物+2/+2”，并不会因此而必须牺牲骨碴斩切怪)

\* 和前者略有不同，若你使用一些费用中包含从坟墓场将牌移出对战的咒语或异能，并以骨碴斩切怪为目标，则当你检查骨碴斩切怪是否会因达到门槛而牺牲时，为此所移出对战的牌还在你的坟墓场，故骨碴斩切怪便会因此而牺牲。

(译注：举例来说，当你在坟墓场有七张牌的情况下，以自己的骨碴斩切怪为目标来使用狰狞熔岩术士的异能：“将两张牌从坟墓场中移出对战来对目标生物造成2点伤害”，便会因此而必须牺牲骨碴斩切怪)

-----

重大突破/ Breakthrough

X蓝

法术

抓四张牌，然后从你手上选择X张牌，并弃掉其它的牌。

\* 你先抓4张牌，然后在手上留下X张牌，将之外的牌都弃掉。你支付X越多，手上能留的牌便越多。

。

-----

柯帮外科医师/ Cabal Surgeon

二黑黑

生物~奴仆

2/1

二黑黑，ocT，从你坟墓场中将两张牌移出对战：将目标在你坟墓场中的生物牌移回你手上。

\* 若你将此异能所指定的目标牌移出对战，用来支付此异能的费用，则此异能无法让此生物牌移回你手上。这张生物牌将保持在被移出对战的状态。

-----

莽撞章人/ Cephalid Vandal

一蓝

生物~章人

1/1

在你的维持开始时，在莽撞章人上放置一个碎片指示物。然后在莽撞章人上每有一个碎片指示物，便将你牌库顶的一张牌置入你的坟墓场。

\* 你从牌库将牌置入坟墓场时，是一张张地来，而不是一次将全部置入。你坟墓场中牌的顺序，将由你牌库中牌的顺序而定。

-----

惧象大师崔纳/ Chainer, Dementia Master

三黑黑

生物~传奇奴仆

3/3

所有梦魇得+1/+1。

黑黑黑，支付3点生命：将目标在坟墓场中的生物牌在你的操控下放置进场。该生物为黑色，并且额外具有「梦魇」的生物类别。

当惧象大师崔纳离场时，将所有梦魇移出对战。

\* 因崔纳的异能放入场上的生物，其颜色仅为黑色，而不包含其它的颜色。但他们仍然包括了原有的生物类别，只是多了梦魇这个生物类别。

\* 崔纳让所有的梦魇得+1/+1。这包括了他从坟墓场中拉回来的生物，以及所有原本便具有梦魇此生物类别的生物。（包括了第七版中的梦魇这张牌）

\* 若崔纳在其起动式异能结算前便离场（译注：也就是挖坟的异能），则该目标牌将会进场，并且成为黑色的生物，额外具有梦魇的生物类别；此生物并不会被移出对战。

-----

#### 崔纳的勒令/ Chainer's Edict

一黑

法术

目标牌手牺牲一个生物。

返照五黑黑 #（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出对战） #

\* 此咒语只以牌手，而并不以生物为目标。故此咒语能令目标牌手牺牲掉具有反黑保护异能的生物，或是不能成为咒语或异能之目标的生物。

\* 若你高兴，也能以自己为目标—你会因此而牺牲你自己的一个生物。

\* 成为目标牌手自行决定要牺牲那个生物。

-----

#### 循环逻辑/ Circular Logic

二蓝

瞬间

除非目标咒语的操控者为每张在你坟墓场中的牌支付一，否则反击该咒语。

疯魔蓝 #（你因故将此牌弃掉时，可支付此牌的疯魔费用以使用之） #

\* 当循环逻辑结算时，这张牌本身并不在坟墓场中；即使你以疯魔方式弃掉此牌也是一样。

-----

#### 净化冥思/ Cleansing Meditation

一白白

法术

消灭所有结界。

门槛~改为消灭所有结界，然后将在你坟墓场中所有以此法消灭的牌移回场上。

\* 若你在结界被消灭之前便已达到门槛，则你因净化冥思而被消灭的牌会同时回到场上。若你在结界被消灭之前未达到门槛，则你因净化冥思而被消灭的牌便会留在坟墓场。

-----

#### 狂乱火焰猫/ Crazy Firecat

五红红

生物~猫

4/4

当狂乱火焰猫进场时，掷硬币直到你输去任一掷为止。你每赢得一掷，便在狂乱火焰猫上放置一个+1/+1指示物。

\* 你必须掷硬币直到你输去任一掷为止—你不能自行决定在何时停止。

\* 火焰猫的异能只计算本身的硬币抛掷。若你因其它原因掷硬币，火焰猫并不会因此获得+1/+1指示物。

-----

## 亡者之晓/ Dawn of the Dead

二黑黑黑

结界

在你的维持开始时，你失去1点生命。

在你的维持开始时，你可以将目标在你坟墓场中的生物牌移回场上。该生物获得敏捷异能直到回合结束。在回合结束时，将它移出对战。

\* 将这两个异能进入堆叠时，你自行选择其顺序。所以，你可以选择让生物进场后失去生命，或是依相反顺序行事。除非目标生物牌在你维持开始时便位于你的坟墓场，否则你不能将该生物牌移回场上。

-----

## 蹂躏之梦/ Devastating Dreams

红红

法术

从你手上随机弃掉X张牌，以作为使用蹂躏之梦的额外费用。

每位牌手牺牲X张地。蹂躏之梦对每个生物造成X点伤害。

\* 若某牌手操控的地少于X张，则该牌手牺牲他所有操控的地。

\* 与其它的梦想牌不同（但与大多数的红色牌相同），蹂躏之梦的额外费用是随机弃牌，而非由你自行选择。

-----

## 平等待遇/ Equal Treatment

一白

瞬间

于本回合中，若任一来源将对任一生物或牌手造成1点或更多伤害，则改为该来源对该生物或牌手造成2点伤害。

抓一张牌。

\* 此效应将会使3点或更多的伤害变成2点，并且使1点伤害增加到2点。若某个来源会造成0点伤害，则平等待遇并不会对其造成影响（所以力量为0的生物仍然不能造成任何伤害）；若某个来源的伤害都被防止，则结果同上。

\* 平等待遇的效应并不是伤害防止效应。因此支付了增幅的克撒之怒所造成的伤害，会因此效应而由10点变成2点。

-----

## 无面屠夫/ Faceless Butcher

二黑黑

生物~梦魇/惊惧兽

2/3

当无面屠夫进场时，将无面屠夫以外的目标生物移出对战。

当无面屠夫离场时，将以此法移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

\* 当无面屠夫进场时，其效应不能以自己为目标。但此效应仍可以场上其它的无面屠夫为目标。

\* 三个无面屠夫能造出无限循环，但状况略微复杂。以下为您解释使其发生的方法：首先，场上必须只有一个生物~无面屠夫一号。在移出场外的区域中有着无面屠夫二号，并且他必须是被无面屠



夫一号所移出对战。若此时无面屠夫三号进场，则此循环便可起动。无面屠夫三号必须将无面屠夫一号移出对战；当无面屠夫一号离场时，无面屠夫二号便回到场上，并且必须将无面屠夫三号移出对战；而这又使得无面屠夫一号回到场上，并且不断循环下去。除非另一个咒语或效应能终止此循环，否则此盘游戏将以作和收场。

-----

### 虚构记忆/ False Memories

一蓝

瞬间

将你牌库顶的七张牌置入你的坟墓场。在回合结束时，从你坟墓场中将七张牌移出对战。

\* 你能将坟墓场中的任七张牌移出对战；这七张牌不需要是你以虚构记忆所置入坟墓场中的牌。若在回合结束时，你坟墓场中的牌少于七张，则你将所有在其中的牌都移出对战。

\* 若你在回合结束步骤中使用此牌，则要到下一个回合结束步骤开始时，才需要将牌移出对战。

(译注：不论是谁的回合)

-----

### 远地遨游/ Far Wanderings

二绿

法术

从你的牌库中搜寻一张基本地牌，并将之横置进场。然后将你的牌库洗牌。

门槛~改为从你的牌库中搜寻三张基本地牌，并将它们横置进场。然后将你的牌库洗牌。#（只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌，你便达到门槛。）#

\* 远地遨游的用词是「搜寻」，所以若你在搜寻时不想找基本地，你可以刻意去「找不到」。预知详情，请参照完整规则中「搜寻」一词的定义。

-----

### 烈火先着/ Flaming Gambit

X红

瞬间

烈火先着对目标牌手造成X点伤害。该牌手可以选择一个由他操控的生物，并让烈火先着改为对它造成伤害。

返照X红红#（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出对战）#

\* 烈火先着并不以生物为目标。该牌手可以选择让烈火先着对具有反红保护异能的生物造成伤害。

若该牌手如此作，则反红保护异能将会挡下所有伤害。

\* 当你使用烈火先着的返照费用时，可以为X重新选择一个数字，而不一定要是首次使用此咒语时所选择的数字。这时候。此咒语所造成的伤害就会是新选择的X之数字。

-----

### 漂浮护盾/ Floating Shield

二白

生物结界

于漂浮护盾进场时，选择一种颜色。

受此结界的生物具有反该色保护异能。此效应不会移除漂浮护盾。

牺牲漂浮护盾：目标生物获得反该色保护异能直到回合结束。

\* 你于漂浮护盾进场时选择一种颜色。此牌上面的另两个异能都使用所选的这个颜色—你在牺牲漂

浮护盾时，并不能选择新的颜色。

-----

怪诞杂种/ Grottesque Hybrid

四黑

生物~灵俑

3/3

每当怪诞杂种对任一生物造成战斗伤害时，消灭该生物。它不能重生。

从你手上弃掉一张牌：怪诞杂种获得飞行及反绿保护及反白保护异能直到回合结束。

\* 若怪诞杂种对某个生物所造成的伤害都被防止，该生物便不会被消灭。

-----

哥吉勾斯特/ Gurzigost

三绿绿

生物~野兽

6/8

在你的维持开始时，除非你从你的坟墓场将两张牌置于你的牌库底，否则牺牲哥吉勾斯特。

绿绿，从你手上弃掉一张牌：于本回合中，你可以让哥吉勾斯特视同未受阻挡地对防御牌手造成战斗伤害。

\* 若想使用哥吉勾斯特的第二个异能，你便必须在战斗伤害进入堆叠之前使用之。当此异能结算时，你选择哥吉勾斯特是否会直接向对手造成战斗伤害，或是如常地造成战斗伤害。

\* 除非哥吉勾斯特在此回合进行攻击，或正处于攻击中的状态，否则此异能便不会有任何效果。未进行攻击的生物对防御牌手不会造成战斗伤害。

(译注：举例来说，你可以在回合结束步骤中使用哥吉勾斯特的第二个异能来弃牌，但哥吉勾斯特不会因此马上就向对手造成战斗伤害)

-----

催眠异兽/ Hypnox

八黑黑黑

生物~梦魇/惊惧兽

8/8

飞行

当催眠异兽进场时，若你从手上使用之，则将目标对手的所有手牌移出对战。

当催眠异兽离场时，将以此法移出对战的牌移回其拥有者手上。

\* 因此被移出对战的牌是以面朝上的方式被移出对战，因此所有牌手都可以看到这些牌的内容。

-----

灵液妖/ Ichorid

三黑

生物~惊惧兽

3/1

敏捷

在回合结束时，牺牲灵液妖。

在你的维持开始时，若灵液妖在你的坟墓场中，你可以从其中将灵液妖以外的一张黑色生物牌移出对战。若你如此做，则将灵液妖移回场上。

\* 把灵液妖移回场上时，并不能将这张灵液妖本身移出对战。不过，你当然可以将另一个在坟墓场中的灵液妖移出对战。

(译注：举例来说，为了将灵液妖一号移回场上，你可以将灵液妖二号移出对战；但绝不能将灵液妖一号本身移出对战)

\* 如同具有返照异能的牌一样，灵液妖在牌名旁边加上了墓碑的符号。这只是为了让牌手在坟墓场中能容易地找到这张牌。

-----

坚持/ Insist

绿

法术

于本回合中，你所使用的下一个生物咒语不能被咒语或异能反击。

抓一张牌。

\* 坚持这张牌也能被反击。若此牌被反击，则你下一个使用的生物咒语则如常地有可能被反击。

\* 这张牌对下列的牌没有效果：已经在堆叠中的生物咒语，或是在坚持结算前放入堆叠的生物咒语。请参见前述「堆叠（及其使用方法）」部分，多了解些堆叠的机制。

-----

胜者之笑/ Last Laugh

二黑黑

结界

每当任一胜者之笑以外的永久物从场上置入坟墓场时，胜者之笑对每个生物和牌手各造成1点伤害。

当场上没有生物时，牺牲胜者之笑。

\* 每当有一张牌或是衍生物从场上进入坟墓场时，胜者之笑的第一个异能便会触发一次。

\* 只要任何时候场上没有生物，便会触发其第二个异能。即使正当某个咒语或异能结算到一半时也是一样。

(译注：以奥德赛系列中的柯塔之怒为例，当过了门槛的柯塔之怒结算到一半时，在很短的一个时刻中，场上是处于没有生物的状态。胜者之笑的第二个异能便会因此触发。)

-----

长角火焰兽/ Longhorn Firebeast

二红

生物~野兽

3/2

当长角火焰兽进场时，任意对手可以让它对该牌手造成5点伤害。若有牌手如此做，则牺牲长角火焰兽。

\* 若你选择承受此伤害，之后再以任何方法防止此伤害，则长角火焰兽依旧必须牺牲掉。

-----

催眠邪鬼/ Mesmeric Fiend

一黑

生物~梦魇/惊惧兽

1/1

当催眠邪鬼进场时，目标对手展示其手牌，并且你从其中选择一张非地的牌。将该牌移出对战。

当催眠邪鬼离场时，将以此法移出对战的牌移回其拥有者手上。

\* 因此被移出对战的牌是以面朝上的方式被移出对战，因此所有牌手都可以看到牌的内容。

-----  
思乡之梦/ Nostalgic Dreams

绿绿

法术

从你手上弃掉X张牌，以作为使用思乡之梦的额外费用。

将X张目标在你坟墓场中的牌移回你手上。将思乡之梦移出对战。

\* 选择目标时，你不能以用来支付额外费用的牌来作为思乡之梦的目标。所以你在使用思乡之梦之前，坟墓场里面至少要有X张牌。

\* 和其它的梦想牌不同，思乡之梦在结算后将会移出对战。

-----  
雄势/ Overmaster

红

法术

于本回合中，你所使用的下一个瞬间或法术咒语不能被咒语或异能反击。

抓一张牌。

\* 雄势这张牌也能被反击。若此牌被反击，则你下一个使用的瞬间或法术咒语则如常地有可能被反击。

\* 这张牌对下列的牌没有效果：已经在堆叠中的瞬间或法术咒语，或是在坚持结算前放入堆叠的瞬间或法术咒语。请参见前述「堆叠（及其使用方法）」部分，多了解些堆叠的机制。

\* 雄势只能让下一个咒语不被其它咒语或异能所反击，而不能使得咒语不被游戏规则所反击。所以若某个咒语结算时，其所有目标均已不合法，则此咒语将如常地被反击。

（译注：举例来说，你在雄势之后使用热火，并以两个普通的生物为其目标；在热火结算时，这两个生物却都有了反红保护异能，则热火依旧会因游戏规则而被反击）

-----  
平行演化/ Parallel Evolution

三绿绿

法术

对场上每个衍生物而言，其操控者将一个衍生物放置进场。将此衍生物视为该生物之复制。

返照四绿绿绿 #（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用。然后将它移出对战） #

\* 平行演化只会复制衍生物，而不会复制牌。每位牌手场上的每个衍生物都会多出一个复制品来。

\* 若想进一步了解复制牌的定义，请参阅完整规则503节。

-----  
不予理会/ Pay No Heed

白

瞬间

选择一个来源。于本回合中，防止该来源将造成的所有伤害。

\* 此咒语并不需目标。故你在选择伤害来源时，可选择具有反白保护异能的生物，或是不能成为咒语或异能之目标的生物。

## 窃地乳齿巨象/ Petradon

六红红

生物~梦魇/野兽

5/6

当窃地乳齿巨象进场时，将两个目标地移出对战。

当窃地乳齿巨象离场时，将以此法移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

红：窃地乳齿巨象得+1/+0直到回合结束。

\* 若窃地乳齿巨象进场时，场上只有一个地（包含你操控的地），则其第一个异能便不会进入堆叠；由于没有地会因此成为目标或是移出对战，所以之后也不会有地牌移回场上。

-----

## 松脂岩墙/ Pitchstone Wall

二红

生物~墙

2/5

#（墙不能攻击）#

每当你从手上弃掉一张牌时，你可以牺牲松脂岩墙。若你如此做，将该张弃掉的牌从你的坟墓场移回你手上。

\* 若在此异能结算时，被弃掉的牌已经离开你的坟墓场，则你便无法将这张牌移回手上。

\* 同理，若被弃掉的牌具有疯魔异能，并且你以疯魔方式使用了此牌，顺利结算，并且在松脂岩墙的异能结算前进入你的坟墓场，则你依旧不能将这张牌移回手上。由于被弃掉的牌曾经进入过不同的盘面区域，松脂岩墙的异能并无法持续地追踪此牌。

（译注：举另一个例子来说明：若对手想用闇境放逐来杀掉你的疾行猎豹，你可以反应此咒语将疾行猎豹回手，并在闇境放逐结算前让疾行猎豹重新进场。此时的疾行猎豹已是全新的一张牌，闇境放逐便会因目标不合法而被反击）

-----

## 剽窃/ Plagiarize

三蓝

瞬间

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。

\* 剽窃的效应为强制性。若目标对手将抓一张牌，则必须改为你抓一张牌。

\* 你如常地从你的牌库抓牌，而不是从对手的牌库抓牌。

\* 若你和你的对手在同一回合中相互使用剽窃，则这两个咒语的效果便会互相抵销。你将要抓牌时便如常抓牌，反之亦然。

-----

## 纵火癖/ Pyromania

二红

结界

一红，从你手上随机弃掉一张牌：纵火癖对目标生物或牌手造成1点伤害。

一红，牺牲纵火癖：纵火癖对目标生物或牌手造成1点伤害。

\* 与其它的错乱牌不同（但与大多数的红色牌相同），纵火癖的额外费用是随机弃牌，而非由你自行选择。

-----

## 辐射/ Radiate

三红红

瞬间

选择目标仅以单一永久物或牌手为目标的瞬间或法术咒语。此咒语每能以另一个永久物或牌手为目标，便将该咒语的一个复制放入堆叠。每个复制各以该些永久物和牌手之其一为目标，不能互相重复。

\* 所谓堆叠，是一个咒语和异能排队等待结算的区域。永久物包括在场上的神器，生物，结界，以及地。请参见前述「堆叠（及其使用方法）」部分，多了解些堆叠的机制。

\* 你一个一个个地将咒语的复制放入堆叠。你操控此咒语的所有复制（即使原版咒语不是由你操控），所以复制进入堆叠的顺序是由你决定。

\* 你不需支付任何费用或作出任何决定—辐射已经复制了原版咒语中所有的费用以及选择。所有的复制都会比原版咒语先一步结算。

\* 辐射不能以下列咒语为目标：任何有着多数目标的咒语，不需目标的咒语，以另一咒语为目标的咒语，以及在坟墓场中的牌。只有在规则叙述中包含「目标○○」的咒语，才是真正有着目标的咒语。

\* 由于目标并非由你选择，所以旗手的异能无法对辐射造成影响。

\* 辐射所制造出来的复制与原版咒语完全相同，你无法加以改变；唯一不同之处在于所指定的目标。辐射并不会改变咒语的模式（有不同模式的咒语有着这样的开头：「选择一项～」），因此所有复制的模式均与原版相同。若原版咒语是以增幅的方式支付，则各个复制都视为已支付了增幅费用；购回与返照亦同，只不过这两个异能的效应可以忽略掉。（这些复制都不是真正的咒语牌，所以不可能在结算后移回你的手上或是移出对战）

（译注：举例来说，疗伤药膏是个有着不同模式的咒语，在使用时便必须决定「替牌手补血」或是「替生物或牌手防止伤害」。若原版咒语的选择是「替牌手补血」，则被辐射后的各个复制便只会是「替牌手补血」，而无法自行更改为「替生物或牌手防止伤害」）

\* 若你用辐射来复制具有门槛异能的咒语，这些复制在结算时将会检查你是否达到门槛（而不是检查对手）。这个时候，辐射已经在你的坟墓场中。

\* 在双人对局之中，若你的对手使用规则叙述中包括「目标对手」的咒语，则用辐射来指定这个咒语是没有用的。由于原版咒语的指示，该复制将会试着分别以你对手的所有对手为目标；由于唯一的人选是你，而你又已经是原版咒语的目标了，因此什么事都不会发生。

\* 若你在多人游戏中使用此招，则这些复制将会分别以你对手的所有对手为目标。当每个复制结算时，若成为该复制目标的牌手也是你的对手之一，则该复制便会如常结算。若成为该复制目标的牌手并不是你的对手之一，则该复制便会被反击。

（译注：多人游戏方式繁多，各地采行的特殊规则亦各不相同，故不予以详解）

\* 若想进一步了解复制牌的定义，请参阅完整规则503节。

-----

## 酸臭大地/ Rancid Earth

一黑黑

法术

消灭目标地。

门槛～改为消灭该地，并且酸臭大地对每个生物和牌手各造成1点伤害。#（只要在你的坟墓场中

有七张或更多的牌，你便达到门槛。) #

\* 以你自己所操控的地为目标，并不会使得此咒语恰好达到门槛而让第二部分及时产生作用。当酸臭大地结算时，被消灭的地与酸臭大地本身都不算在你坟墓场牌的总数内。

(译注：举例来说，你在坟墓场有六张牌的情形下使用酸臭大地，并以自己的地为目标。当酸臭大地正要结算时，便会检查你坟墓场中牌的数量；由于此时你坟墓场的牌数仍是六张，故只会执行第一部分的效应，而不会执行达到门槛后的效应)

-----

复生英雄/ Reborn Hero

二白

生物~士兵

2/2

复生英雄攻击时不需横置。

门槛~当复生英雄从场上置入坟墓场时，你可以支付白白。若你如此做，将复生英雄在你的操控下移回场上。# (只要在你的坟墓场中有七张或更多的牌，你便达到门槛。) #

\* 除非你在复生英雄进入坟墓场时便已达到门槛，否则复生英雄第二部分的异能便不会触发。复生英雄本身在此时并不计入门槛中。

(译注：举例来说，复生英雄于你在坟墓场有六张牌的情形下进入坟墓场。由于他还在场上时并未达到门槛，因此不会执行达到门槛后的效应，也就无法让他回场)

\* 除非这张牌在其异能结算时还在坟墓场中，才能够将其移回场上。

-----

辛格氏吸血鬼/ Sengir Vampire

三黑黑

生物~吸血鬼

4/4

飞行

每当任一生物置入坟墓场时，若辛格氏吸血鬼于本回合中曾对此生物造成伤害，则在辛格氏吸血鬼上放置一个+1/+1指示物。

\* 老牌手的最爱又回来了!

-----

跛行虫群/ Shambling Swarm

一黑黑黑

生物~惊惧兽

3/3

当跛行虫群从场上置入坟墓场时，将三个-1/-1指示物以任意方法分配在一个，两个或三个目标生物上。在回合结束时将这些指示物移除。

\* 你不能选择多于三个，或是少于一个目标生物。若场上的生物都是由你操控，则你必须将这三个指示物放在你的生物上。你必须在所选的目标生物上各放置至少一个指示物。

-----

炙首/ Skullscorch

红红

法术

除非目标牌手让炙首对他造成4点伤害，否则该牌手从手上随机弃掉两张牌。

\* 若你手上的牌少于两张，则你仍然可以选择不去受到伤害。炙首将会试着让你弃掉两张牌，而你则尽量将手上的牌弃掉。

(译注：也就是说，若对手向你使用炙首，而在炙首结算时你没有手牌，依旧可以选择要弃牌而不去承受伤害~即使你没牌可弃也是一样)

\* 若你选择承受此伤害，之后再以任何方法防止此伤害，便不需要弃掉任何牌。

-----

不群之力/ Strength of Isolation

一白

生物结界

生物结界

画家: Jerry Tiritilli

画家: Jerry Tiritilli

(tm) & (c) 1993-2002 Wizards of the Coast, Inc. 17/143

受此结界的生物得+1/+2并具有反黑保护异能。

疯魔白# (你因故将此牌弃掉时，可支付此牌的疯魔费用以使用之) #

\* 不群之力并未注记着「此效应不会移除不群之力」，因此若此结界变成黑色，便会从所结附的生物上掉下来而进入坟墓场。

-----

狂乱之力/ Strength of Lunacy

一黑

生物结界

受此结界的生物得+2/+1并具有反白保护异能。

疯魔黑# (你因故将此牌弃掉时，可支付此牌的疯魔费用以使用之) #

\* 狂乱之力并未注记着「此效应不会移除狂乱之力」，因此若此结界变成白色，便会从所结附的生物上掉下来而进入坟墓场。

-----

超凡入圣/ Transcendence

三白白白

结界

你不因总生命为0或更少而输掉此盘游戏。

当你的总生命为20或更多时，你输掉此盘游戏。

每当你失去生命时，你每失去1点生命，便获得2点生命。# (对你造成的伤害会使你失去生命。

) #

\* 任何降低你总生命的方法都会触发第三个异能。这些方法包括：失去生命，支付生命，受到伤害，以及与总生命比你少的对手交换总生命。

(译注：请注意，第三个异能并不包含「改为」，所以不是替代性效应)

\* 你的总生命可以少于0。举例来说，若你目前有3点生命，然后失去了5点生命，总生命便会成为-2；此时第三个异能将会触发，使你得到10点生命，让总生命变成8。(此状况下有个简单的算法，就是将原本会减少的数字改成用加的)

-----



领路灵俑/ Zombie Trailblazer

黑黑黑

生物~灵俑

2/2

横置一个由你操控且未横置的灵俑：目标地成为沼泽直到回合结束。

横置一个由你操控且未横置的灵俑：目标生物获得沼泽行者异能直到回合结束。

\* 领路灵俑之异能并不包括横置符号。即使你在自己最近一个回合开始时并未操控领路灵俑，依然可以使用此异能。