

时间漩涡_常见问题集

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

此文件最近更新日期：2006年8月18日

_时间漩涡_售前现开赛日期：2006年9月23-24日

_时间漩涡_正式发售日期：2006年10月6日

自2006年10月20日起，_时间漩涡_系列可在有认证之构组赛制中使用。

_时间漩涡_系列包括301张牌（121张普通牌，80张非普通牌，80张稀有牌，20张基本牌），以及121张「时间转移」的重印牌。

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。第二段（单卡解惑）则为牌手解答主系列中特定单卡的常见规则疑问；时空转移牌则列于本段末尾。

通则释疑

「时间转移」牌

_时间漩涡_系列包含了121张称为「时间转移」牌的副系列。每个_时间漩涡_补充包中都有一张时间转移牌，并且每个_时间漩涡_比赛用牌中都有三张。某些「时间转移」牌也出现在_时间漩涡_的预组套牌中。

每张时间转移牌都是万智牌在_秘罗地_系列之前所印制的牌。其牌框为_第八版_之前的牌框，并且系列符号为紫色。不论这些牌原先的稀有度为何，此副系列牌之稀有度均相同。

基于游戏上的原因，时间转移牌算是属于时间漩涡_系列。只要是能够使用_时间漩涡_系列的赛制，便可以使用这些牌。

新关键字异能：闪现

闪现是某个现存异能的新关键字。

白毛熊

{一}{绿}

生物~熊

2/2

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

闪现异能的正式规则解析如下：

502.57.闪现

502.57a 闪现属于静止式异能，会在具有此异能的牌位于你可以使用它的区域时生效。「闪现」意指：「你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌。」

502.57b 同一个咒语上的数个闪现异能并无意义。

* 所有具此异能的旧版本牌都将会被勘误，好将此异能改为闪现。

新关键字异能：转瞬

转瞬属于静止式异能，会在堆叠中生效。

克洛萨之攫

{二}{绿}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。）

消灭目标神器或结界。

转瞬异能的正式规则解析如下：

502.58.转瞬

502.58a 转瞬属于静止式异能，当具有转瞬的咒语在堆叠中时生效。「转瞬」意指：「只要此咒语在堆叠上，牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。」

502.58b 同一个咒语上的数个转瞬异能并无意义。

* 具转瞬异能的牌在堆叠上时，牌手依旧会得到优先权。

* 转瞬不会让牌手无法使用法术力异能。

* 转瞬不会让触发式异能无法触发。若有异能触发，则其操控者将它放入堆叠，且替它选择目标（如果有的话）。这些异能将会如常结算。

* 转瞬不会让牌手无法执行特殊动作。举个比较常见的例子，具转瞬异能的牌在堆叠上时，牌手依旧可以将牌面朝下的生物翻为牌面朝上。

* 转瞬不会影响已经在堆叠中的咒语与异能。

* 具转瞬异能的牌在堆叠上时，如果某触发式异能将在结算的中途使用咒语，则此部分的效应不会生效。

新关键字异能：延缓

延缓此异能会让你在使用咒语时支付时间，来取代支付法术力。每张牌的延缓费用与计时指示物的数量各有不同。

肥胖死尸

{五}{黑}

生物~灵俑

3/3

恐惧

延缓5~{黑}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{黑}并将此牌移出对战，且上面有五个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当你移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。）

延缓异能的正式规则解析如下：

502.59.延缓

502.59a 延缓这个关键字代表了三部分的异能。前一部份属于静止式异能，当具延缓异能的牌在牌手手牌中时产生作用。第二与第三部分属于触发式异能，会在移出对战区域中生效。延缓N~[费用]意指：「如果你可以从手上使用这张牌，你可以支付[费用]并将它移出对战，且上面有N个计时指示物。此动作不用到堆叠，」与「在你的维持开始时，若此牌被延缓，则从其上移去一个计时指示物，」以及「当移去此牌上最后一个计时指示物时，若它目前被移出对战，则如果你能使用它，便使用它且不需支付其法术力费用。如果你不能使用它，则它持续被移出对战。如果你以此法使用它，且它是个生物，则它获得敏捷异能直到你失去其操控权为止。」

502.59b 如果某张具延缓异能的牌位于移出对战区域，且其上有计时指示物，则此牌便是「已延缓」。

502.59c 以延缓异能的效应使用咒语时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

* 「如果你可以从手上使用这张牌」此用词只会检查时机限制与是否允许使用。这包括了该牌类别的固有限制（举例来说，如果某生物牌具有延缓，便必须在你的行动阶段，且堆叠必须空着），以及其它异能的影响，例如闪现或扰咒法师的异能。至于你是否能依照使用咒语的所有步骤来使用该牌，则无关紧要。举例来说，如果该牌由于没有合法目标或费用不符合要求而无法使用，则依旧可以将它以延缓方式来移出对战。

* 若将牌以延缓方式来移出对战，并不算是使用该牌。此动作不用到堆叠，且不能被回应。

* 如果某延缓咒语需要指定目标，则是在使用它时选择目标，而不是在要将其移出对战时选择。

* 如果延缓的第一个触发式异能被反击，则不会因此移去计时指示物。该异能会在其拥有者的下一个维持中再度触发。

* 当移去已延缓的牌上最后一个计时指示物时，会触发延缓的第二个触发式异能。而该计时指示物是为何被移去、被哪个效应移去，则并不重要。（_时间漩涡_的规则提示可能会在这方面引起误解。）

* 如果延缓的第二个触发式异能被反击，便无法使用该牌。它会持续留在移出对战区域；且直到游戏结束，上面都没有计时指示物；并且它不再视为已延缓。

* 如果延缓的第二个触发式异能结算，则该牌的拥有者如果能使用该咒语，便必须使用；就算该牌手不想使用也是一样。该咒语一般状况下的时机考量均被忽略（举例来说，如果已延缓的牌是个生物，且此异能在你的维持中结算，则你依旧可以使用该牌），但仍需遵守其它的使用限制。

* 如果延缓的第二个触发式异能结算，且该牌的拥有者由于没有合法目标或费用不要求之类原因而无法使用该咒语，则它会持续留在移出对战区域；且直到游戏结束，上面都没有计时指示物；并且它不再视为已延缓。

* 于延缓的第二个触发式异能结算时，如果需要额外支付费用来使用被延缓的牌时，则该牌的拥有者如果能支付，就需支付之。若它无法支付，则该牌会持续被移出对战。如果该额外费用包括法术力，则情况会更加复杂。若该牌手的法术力池中有足够的法术力来支付此费用，该牌手必须如此作。若该牌手无法支付此费用，则该牌会持续被移出对战。但，如果该牌手有某些方法来产生足以支付此费用的法术力，则他就有得选择：方法一是该牌手可以使用该咒语、产生法术力、然后支付费用方法二是该牌手选择不使用法术力异能，因此让该牌因为不能支付额外费用而无法使用。

* 以延缓方式使用的生物进场时会具有敏捷异能。只要它是由同一位牌手操控，它在进场的第一回合之后依旧具有敏捷。而一旦另一位牌手操控它，它便失去敏捷。

规则变动：没有法术力费用的牌（更改规则）

关于没有法术力费用之物件的规则已有更动。过去的规则注记着：没有法术力费用的物件不能以咒语的方式来使用。这些规则（213.1a与401.1b，并且内容基本上相同）将会改为如此注记：你不能支付不存在的法术力费用。

这变动会影响到一些_时间漩涡_中具延缓异能的牌，以及_神河任侠传_的永铭心间这张牌。

* 没有法术力费用的牌不能依照正常使用咒语的方式来使用，因为你在401.9h的步骤中无法支付不存在的费用。（请注意这与费用为{零}的咒语间的不同；你可以支付{零}这个费用）如果有任何其它使用咒语的额外费用，你依旧无法使用没有法术力费用的牌：{无}加{一}的结果依旧是无法计算。

* 如果有方法来使用这类牌，并且不用支付其法术力费用，便能让它以咒语的方式来使用。能让它「不用支付其法术力费用」来使用（举例来说：延缓或劫咒）的效应，或是能让它支付替代性费用来使用（举例来说：五阳护手）的效应，都可以作到这点。

* 没有法术力费用的牌，其总法术力费用为0。

新游戏规则：+1/+1与-1/-1指示物

随着_时间漩涡_上市，有个新的依状态而生的效应将一同问世：

420.5n 如果某永久物上同时有+1/+1指示物与-1/-1指示物，则移去其上同样数量的+1/+1指示物与-1/-1指示物。

* 此规则不会对其他类别的指示物生效。如果某永久物上面有一个+1/+0指示物，一个+0/+1指示物，以及一个-1/-1指示物，则它们都会留在该永久物上。

复出关键字异能：购回

购回是原本出现在_暴风雨_环境的异能。它让你能支付额外费用，好在具有购回的咒语结算时，将它移回你手上。

重诵

{一}{红}{红}

瞬间

购回{三}（你使用此咒语时可以额外支付{三}。若你如此做，则结算此咒语时将它放入你的手牌。）

复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

为了厘清一些互动，购回的规则已有小幅度更动。购回异能修订后的正式规则解析如下：

502.16.购回

502.16a 购回会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个静止式异能，均当该咒语在堆叠中时生效。

「购回[费用]」的意指：「你使用此咒语时，可以额外支付[费用]」以及「若曾支付其购回费用，则此咒语结算后改为置于你的手上，而非置于你的坟墓场。」支付购回费用时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付额外费用。

* 购回属于额外费用。你使用该咒语时，便选择是否要支付购回费用。如果你选择支付购回费用，则在该咒语的效应发生之后，该咒语会改为回到你的手上，而不是置于你的坟墓场。

* 除非被购回的咒语结算，才会将它移回你手上。如果该咒语被反击，它会如常置入坟墓场。

* 如果你操控了不由你拥有的咒语，并且其购回费用已支付，则它结算时会如常置入其拥有者的坟墓场。此牌不会置入你的坟墓场，所以购回的替代性效应没有东西可替代。

* 如果你操控了某咒语之复制品，并且此复制品的购回费用已支付，则此复制品结算时会置入你手上，然后便消失。

* 该咒语是否会回到你手上，是在于使用时是否选择要支付购回费用，而不在于是否实际支付了购回费用（此罕见状况的条件是：减少费用的效应使得购回费用已不用实际去支付）。

* 不论是否实际去支付，购回费用都不算是咒语的法术力费用或是总法术力费用。

复出关键字异能：返响

返响是原本出现在_克撒_环境的关键字异能。

玄武岩石像鬼

{二}{红}

生物~石像鬼

3/2

飞行

返响{二}{红}（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用

，否则牺牲之。)

{红}: 玄武岩石像鬼得+0/+1直到回合结束。

返响规则已有改变，但任何现存的返响牌都不会受到功能上的影响。返响异能修订后的正式规则解析如下：

502.19.返响

502.19a 返响属于触发式异能。「返响[费用]」意指：「在你的维持开始时，若你在你最近的维持开始后才开始操控该永久物，则除非你支付[费用]，否则牺牲之。」

* 旧版规则注记着：除非你支付其法术力费用，否则牺牲之。新版规则注记着：除非你支付其返响费用，否则牺牲之。而在所有旧版牌上面，这两个费用都是一样的。

* 可以选择是否支付返响费用。当返响此触发式异能结算时，若该永久物的操控者无法支付其返响费用，或是不愿支付，则该牌手将它牺牲。

* 如果某永久物在其操控者的上个维持之后进场，其上的返响异能会在其操控者的维持中触发（以下状况也是一样：它离场且在该时段内进场，或它在该时段内跃回），或者它现在的操控者在其上一个维持之后才获得它的操控权。

复出关键字异能：侧面攻击

侧面攻击是原本出现在_海市蜃楼_环境的异能。

宾纳里亚骑兵

{一}{白}

生物~人类/骑士

2/2

侧面攻击（每当一个不具侧面攻击之生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

侧面攻击异能的正式规则解析如下：

502.3.侧面攻击

502.3a 侧面攻击属于触发式异能，在宣告阻挡者步骤中触发。（见规则309，「宣告阻挡者步骤」）「侧面攻击」是指「当具有侧面攻击异能的生物被某个不具侧面攻击异能的生物阻挡时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。」

502.3b 若某生物具有数个侧面攻击异能，则每一个都会分别触发。

复出关键字异能：返照

返照是原本出现在_奥德赛_环境的异能。

长年怀恨

{一}{红}

瞬间

消灭目标神器。

返照{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。）

返照异能的正式规则解析如下：

502.22.返照

502.22a 返照属于某些瞬间及法术牌的静止式异能，当该牌在其拥有者的坟墓场中时生效。「返照[费用]」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，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

* 当你从坟墓场支付某咒语的返照费用来使用它时，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。你只是改为支付其返照费用。

* 让你增加或减少支付咒语之费用的效应，也会让你在支付其返照费用时生效。这是因为它们会影响该咒语的总费用，而非其法术力费用。

* 当以返照方式使用的咒语结算时，它完全不会进入其拥有者的坟墓场，因此会因为牌张置入坟墓场而触发的异能并不会触发。该牌改为被移出对战。

* 如果以返照方式使用的咒语被反击，它依旧会被移出对战，而不会置入其拥有者的坟墓场。

复出关键字异能：增幅

增幅是原本出现在_大战役_环境的异能。

荒芜巨人

{二}{红}{红}

生物~巨人

3/3

增幅{白}{白}（你使用此咒语时可以额外支付{白}{白}。）

当荒芜巨人进场时，消灭所有由你操控的其它生物。若曾支付其增幅费用，则改为消灭所有其它生物。

增幅异能的正式规则解析如下：

502.21.增幅

502.21a 增幅属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效。「增幅[费用]」意指：「你使用此咒语时，可以额外支付[费用]。」「增幅[费用1]和/或[费用2]」的字样与「增幅[费用1]，增幅[费用2]」之意义相同。支付咒语之增幅费用时，需依照规则409.1b与规则 409.1f至h之规范来支付额外费用。

502.21b 具有增幅异能的物件，会额外有段异能来指明「支付增幅费用后会有什么效果」。具有多于一种增幅费用的物件，则会有异能来指明「支付哪个增幅费用后会有哪种效果」。

502.21c 若支付咒语之增幅费用后，其内文便能以一个或数个永久物和/或牌手为目标，则该咒语的操控者必需宣告准备要支付适当的增幅费用后，才能选择此类目标；若否，便不能如此选择。

502.21d 具有增幅异能的牌上可能包含此叙述：「若支付了增幅费用[A]」及「若支付了增幅费用[B]」，且A和B分别为牌上列举的第一个和第二个增幅费用。该段内文叙述仅用来列出这两个增幅费用，与咒语的操控者实际支付了哪个费用无关。也就是说，请将「若支付了增幅费用[A]」当成「若支付了所列出的第一个增幅费用」，并将「若支付了增幅费用[B]」当成「若支付了所列出的第二个增幅费用」。

* 你在使用该咒语时支付其增幅费用。你在选择咒语的模式的同时宣告是否要支付此费用，然后在支付此咒语之法术力费用的同时支付之。可以选择是否支付增幅费用。

* 每个增幅费用都只能支付一次。你不能多次支付来「加强」此效应。

* 如果你支付增幅费用后获得的效应需要目标，则除非你曾宣告你要支付增幅费用，便不能为该效应选择目标。

* 某些触发式异能包含此叙述：「若支付了增幅费用[A]」及「若支付了增幅费用[B]」，且A和B分别为牌上列举的第一个和第二个增幅费用。该段内文叙述仅用来列出这两个增幅费用，与咒语的操控者实际支付了哪个费用无关。

* 不论是否实际去支付，增幅费用都不算是咒语的法术力费用或是总法术力费用。

复出关键字异能：疯魔

疯魔是原本出现在_绝境_系列的异能。

黯境枯萎

{四}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非黑色的生物。

疯魔{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

疯魔异能的时机已简化，而此规则修正会改变某些牌张互动。疯魔异能修订后的正式规则解析如下：

502.24.疯魔

502.24a 疯魔这个关键字代表了两部分的异能。前一部份属于静止式异能，当具疯魔异能的牌在牌手手牌中时产生作用。第二部分属于触发式异能，当第一部分生效后产生作用。「疯魔[费用]」的字样意指：「若牌手将弃掉这张牌，则该牌手弃掉它，但可以改为将此牌移出对战，而非置入其坟墓场」以及「当此牌以此法移出对战时，其拥有者可以支付[费用]来使用它，而不是支付其法术力费用。若该牌手不如此作，他便将此牌置入其坟墓场」。

502.24b 以疯魔异能使用咒语时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付替代性费用。

* 在旧版规则之中，当疯魔的触发式异能结算后，疯魔牌的拥有者有一个短暂时段（直到它让过优先权为止）来使用此疯魔牌。在这时段中，直到使用此疯魔牌为止，该牌手都可以执行特殊动作（例如使用一张地牌）。并且，如果弃掉该牌的牌手并非主动牌手，则该牌手在此疯魔异能结算前都不会获得优先权，并且必须等到主动牌手让过之后，才能等到使用此疯魔牌的机会

而在新版规则之中，使用疯魔牌的时机则是在其触发式异能产生的效应之中。该牌手不是在此疯魔触发式异能结算时使用此牌，就是在此时将这张牌置入其坟墓场。

* 当你弃掉具疯魔异能的牌时，你可以如常地弃掉它，或是将它移出对战。当你把它移出对战时，你可以使用它，或是将它置入你的坟墓场。若以疯魔的方式来使用牌，则与从你手上使用瞬间没什么不同，差别在于你改为支付该咒语的疯魔费用，而非其法术力费用。它会如同通常的咒语一般地进入堆叠，也可以将其反击。

* 当你支付某咒语的疯魔费用来使用它时，并不会改变其法术力费用或总法术力费用。你只是改为支付其疯魔费用。

* 让你增加或减少支付咒语费用的效应，也会让你在支付其疯魔费用时生效。这是因为它们会影响该咒语的总费用，而非其法术力费用。

* 不论你弃牌的原因为何，疯魔都会产生作用。你可能是因为要弃牌来支付费用，因为某咒语或异能要你弃牌，或甚至是因为你在回合结束时有太多手牌。不过，你不能只因为自己高兴就弃牌来使用疯魔。

* 当你以疯魔的方式来使用某张牌时，它依旧算是被弃掉的牌，但在你使用它之前，它并未实际进入你的坟墓场。也就是说，对手不能「以反应的方式」将它移出对战，好让你无法使用该咒语。不过，由于弃牌而触发的异能依旧会触发。

* 如果弃掉某张牌时，你选择不以疯魔的方式来使用它，它会进入你的坟墓场。你没有再一次使用它的机会。

复出关键字异能：变身

变身是原本出现在_石破天惊_环境的异能。

幼年飞喉怪

{三}{蓝}

生物~野兽

2/2

飞行

{横置}: 幼年飞喉怪对目标生物或牌手造成1点伤害。

变身{蓝}{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。)

变身规则已有小幅修正。旧版规则注记着: 牌面朝下的咒语与牌面朝下的生物的法术力费用为{零}。而新版规则注记着: 牌面朝下的咒语与牌面朝下的生物没有法术力费用。(牌面朝下的咒语与牌面朝下的生物之总法术力费用依旧是0。)这会改变某些牌张互动。会有此改变, 是由于没有法术力费用的咒语之规则已有修正。(欲知详情, 请参见前文的「没有法术力费用的牌」段落。)

变身异能修订后的正式规则解析如下:

502.26.变身

502.26a 变身属于静止式异能, 会在具有此异能的牌位于你可以使用它的区域时生效, 并且只要该牌的牌面朝下, 便会持续变身的效应。「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, 没有法术力费用; 此时改为支付{三}, 而不是支付其法术力费用。」在任何你能够使用瞬间的时机下, 你可以把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。此动作不用到堆叠。(见规则504, 「牌面朝下的咒语和永久物」)

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, 并且没有法术力费用。上述数值即为此物件的可复制特征值。(请参见规则418.5, 「持续性效应的互动」; 以及规则503, 「复制物件」。) 将它放入堆叠(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}, 而不是支付其法术力费用。此时须依照支付替代性费用之规则行事。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, 它带着前述之特征进场。变身的效果持续影响此牌面朝下之物件, 直到此永久物被翻回正面为止。

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: 将此永久物要结束这效应所需支付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征。当它翻回正面时, 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, 亦不会产生与此相关的效应。

502.26e 若某个具有变身异能, 且牌面朝上的永久物因咒语或效应的影响而翻为牌面朝下, 它成为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, 并且没有法术力费用。上述数值即为此物件的可复制特征值。(请参见规则418.5, 「持续性效应的互动」; 以及规则503, 「复制物件」。) 变身与牌面朝下的永久物之规则会如常适用之。

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

* 变身让你可以支付{三}来将某张牌以牌面朝下的方式使用, 并且让你能执行「支付其变身费用来将它翻回正面」的动作。

- * 要将牌张以牌面朝下的方式使用时，你先将该牌面朝下地放入堆叠（好让对手不晓得它是什么），然后支付{三}。请注意，这并非该咒语的法术力费用（它没有法术力费用）；此为替代性费用。当该咒语结算后，它进场时会是个牌面朝下的永久物。
- * 只要某张牌的牌面朝下，它便是2/2无色，没有名称、系列符号、法术力费用、异能、副类别的生物（除非某效应为它赋予异能或其它特征）。
- * 你在任何能使用瞬间的时机下，可以将牌面朝下的永久物翻转为牌面朝上，并支付其变身费用。这并非起动式异能，而是不用到堆叠的特殊动作，既不能被反击也不能被反应。而堆叠中的牌面朝下牌则无法如此作。
- * 将永久物翻为牌面朝上，并不会触发进场异能。
- * 永久物若翻转为牌面朝上或朝下，则其它特征会改变，但依旧是同一个永久物。会以它为目标或影响它的咒语，指示物，灵气，武具，以及伤害等，都将继续对它生效。将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是横置或未横置、已倒转或未倒转。
- * 在任何时候，你都可以检视由你操控且在堆叠中的牌面朝下咒语，由你操控的牌面朝下永久物，或是当它跃离时由你操控、且在跃离区的牌面朝下牌。
- * 如果牌面朝下的咒语被反击，它会翻回正面。如果牌面朝下的生物离场，它会翻回正面。
- * 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。由于对手无法知道该牌是否真的具有变身异能，当游戏结束时，牌手必须展示自己牌面朝下的咒语、永久物、跃离的牌，好让对手确定这些牌都具有变身异能。
- * 在牌面朝下的生物之战斗伤害进入堆叠后，如果你将它翻回正面，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。
- * 若你获得牌面朝下之生物的操控权，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。
- * 牌面朝下的生物不具有任何异能，所以也不具有变身异能。牌面朝上且具有变身异能的生物，则确实具有此异能。
- * 如果某咒语或异能要你牌面朝下的生物翻回正面，则你并不需要支付其变身费用。
- * 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。
- * 若你操控许数个在堆叠中牌面朝下的咒语，或在场上之牌面朝下的永久物，或跃离且牌面朝下的牌，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。替牌面朝下的牌作记号的方式，通常包括了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。

复出关键字异能：狂暴

狂暴是原本出现在_传承_系列的异能。

贪食的巨人

{三}{绿}{绿}{绿}{绿}

生物~巨人

6/4

践踏

狂暴2（每当此生物被阻挡时，从第二个生物起，每个阻挡它的生物都使它得+2/+2直到回合结束

。)

狂暴异能的正式规则解析如下:

502.12.狂暴

502.12a 狂暴属于触发式异能。「狂暴N」意指:「当此生物被两个或更多生物阻挡时,从第二个生物起,每个阻挡生物都使它得+N/+N直到回合结束。」(请参见规则309,「宣告阻挡者步骤」)

502.12b 狂暴的加成只在每个战斗阶段中,于此触发式异能结算后计算一次。若稍后增加或移除阻挡生物,都不会改变该加成。

502.12c 若某生物具有数个狂暴异能,则每一个都会分别触发。

次元幽影

次元幽影是原本出现在_暴风雨_环境的异能。

寇族黜人掠夺者

{一}{蓝}

生物~寇族/浪客

1/1

次元幽影(此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物,亦只能被具此异能的生物阻挡。)

每当寇族黜人掠夺者向对手造成伤害时,抓一张牌,然后弃一张牌。

次元幽影异能的正式规则解析如下:

502.8.次元幽影

502.8a 次元幽影属于躲避式异能。

502.8b 具次元幽影异能的生物不能被不具次元幽影异能的生物所阻挡;具次元幽影异能的生物不能阻挡不具次元幽影异能的生物。(请参见规则309,「宣告阻挡者步骤」)

502.8c 同一个生物上的数个次元幽影异能并无意义。

风暴

风暴是原本出现在_劫运降临_系列的异能。

净空繁殖地

{三}{红}

法术

将两个1/1红色精灵衍生物放置进场。

风暴(当你使用此咒语时,本回合于它之前每使用过一个咒语,便将此咒语复制一次。)

风暴异能的正式规则解析如下:

502.30.风暴

502.30a 风暴属于触发式异能,当该咒语在堆叠中时生效。「风暴」意指:「当你使用此咒语时,本回合于此咒语之前每使用过一个咒语,便将此咒语复制一次并放入堆叠。若此咒语需要目标,你可以为复制品选择新的目标。」

502.30b 若某咒语具有数个风暴异能,则每一个都会分别触发。

* 这些复制品是直接放入堆叠~它们并非被「使用」。也就是说,它们不会自行制造更多风暴复制品,并且若本回合稍后有人使用另一个风暴咒语,并不会将这些复制品列入计算。

* 每个需要目标的风暴咒语都让你能够为其复制品选择不同目标。你分别为这些复制品选择目标。

* 计算本回合中使用过的咒语数量时，以牌面朝下方式使用的咒语，和从手牌以外的区域使用之咒语都会列入计算。

* 咒语的复制品可以如常被反击，但必须逐一反击每个复制品。反击风暴咒语时，并不会将所产生的复制品都反击掉。

* 若将牌以延缓方式来移出对战，并不算是使用该牌；要在你移去其上最后一个计时指示物、且该异能结算时，才会算是使用这个已延缓的咒语。

* 当双咒击之类的咒语复制了具有风暴的咒语时，被复制之咒语的风暴异能并不会触发。你只会得到一个新的咒语。

复出关键字异能：循环沼泽

循环沼泽属于循环地牌的一种，这是原本出现在_劫运降临_系列的异能。

曲恶憎恨兽

{五}{黑}

生物~灵俑/突变体

5/3

{黑}：重生曲恶憎恨兽。

循环沼泽{二} ({二}，从你手上弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。)

循环地牌异能的正式规则解析如下：

502.18c 循环地牌是循环异能的变化。「循环[地类别][费用]」的字样意指「[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张[地类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。」若牌手循环牌时会触发任何牌，则在使用循环地牌异能时也会触发。若有效应可阻止牌手使用循环异能，则也会阻止牌手使用循环地牌异能。

* 循环地牌与一般的循环异能不同之处，在于并不让牌手抓牌，而改为让该牌手从其牌库中搜寻一张所指定类别的地牌。

复出异能：门槛

门槛是原本出现在_奥德赛_环境的异能。门槛的规则将被删除。门槛将被改为异能提示（例如背水战），而不再是关键字。所有具有门槛异能的牌都将会被勘误。

秘教执法者

{二}{绿}{白}

生物~人类/游牧人/秘教徒

3/3

反黑保护

门槛~只要你的坟墓场中有七张或更多的牌，秘教执法者便得+3/+3并具有飞行异能。

复出主题：裂片妖

在_时间漩涡_系列中，有些生物具有裂片妖此生物类别。

怒火裂片妖

{五}{红}

生物~裂片妖

所有裂片妖具有连击异能。

大多数裂片妖会替所有裂片妖赋予异能，或改变其特征。而裂片妖也曾在_暴风雨_，_天罗城塞_，_万马千军_，及_劫运降临_系列出现。

* 每个裂片妖都会获得自己赋予其它裂片妖的异能。

* 裂片妖可以为场上的裂片妖赋予起动式、静止式，或触发式异能。但不是所有裂片妖都会赋予异能。有些异能是在裂片妖作某些事时触发，例如造成战斗伤害时。

* 有些裂片妖赋予的异能可以累积，例如力量／防御力加成或触发式异能等。

* 你可以将其它类别的生物变成裂片妖，好让它们得到身为裂片妖的好处。

* 若将某裂片妖的生物类别更改为不是裂片妖，则它的异能就不再影响自己。但它依旧会影响所有其它的裂片妖。

组合：「瞬发法术」

_时间漩涡_系列包含了一组瞬间咒语，若在你自己的行动阶段中使用，会得到更强大的效应。

细心考虑

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

目标牌手抓四张牌，然后弃三张牌。如果你在在行动阶段使用此咒语，则改为该牌手抓四张牌，然后弃两张牌。

* 不论是在你的哪一个行动阶段（战斗前或战斗后）中使用该咒语，都会获得强化的效应。当你使用该咒语时，它不会在乎堆叠是否空着。

* 如果你并非使用该咒语（举例来说，它是重诵所创造出来的复制品），则不论在哪个阶段使用，都无法得到强化的效应。

组合：回手灵气

_时间漩涡_系列有一组灵气，当从场上进入坟墓场时，其上的异能可以让它们回到其拥有者的手上。

猫鼬外貌

{一}{绿}

结界～灵气

生物结界

受此结界的生物不能成为咒语或异能的目标。

当猫鼬外貌从场上进入坟墓场时，将猫鼬外貌移回其拥有者手上。

* 不论此灵气是如何从场上进入坟墓场，都会触发此异能。若此灵气是被消灭（例如被回归自然），或是依状态而生的效应将此灵气置入坟墓场（例如被结附的生物离场或不再能被此灵气结附），都会产生作用。

* 如果该牌是从场上之外的其它区域置入坟墓场，则此异能不会产生效应。

组合：储藏地

_时间漩涡_系列有一组新式储藏地。

石灰盐池

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{一}, {横置}: 在石灰盐池上放置一个储藏指示物。

{一}, 从石灰盐池上移去X个储藏指示物: 加X点法术力到你的法术力池中, 且为{白}和/或{蓝}的任意组合。

* 最后一个异能不会使该地成为横置, 也不需要如此。该地为横置时也可使用它。使用此异能时, 会因「地牌横置以产生法术力」而触发的牌(例如肥沃大地)之异能并不会触发。

单卡解惑

以太网

{一}{绿}

结界~灵气

闪现(你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。)

生物结界

受此结界的生物得+1/+1, 能视同具飞行异能地进行阻挡, 且对于具次元幽影异能的生物, 此生物能将后者视同不具该异能地进行阻挡。

* 受此结界的生物可以阻挡具次元幽影异能的生物, 也可以阻挡不具次元幽影异能的生物。

* 若受此结界的生物具有次元幽影, 则它便无法阻挡任何生物(即使是具有次元幽影的生物也一样)。

乙太焰墙

{一}{红}

生物~墙

0/4

守军

对于具次元幽影异能的生物, 乙太焰墙能将后者视同不具该异能地进行阻挡。

{红}: 乙太焰墙得+1/+0直到回合结束。

* 乙太焰墙可以阻挡具次元幽影异能的生物, 也可以阻挡不具次元幽影异能的生物。

* 若乙太焰墙获得次元幽影异能, 则它便无法阻挡任何生物(即使是具有次元幽影的生物也一样)。

天使恩典

{白}

瞬间

转瞬(只要此咒语在堆叠上, 牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。)

本回合中, 你这盘游戏不会输, 对手也不会赢。直到回合结束, 将使你的总生命减少至1以下的伤害, 改为将它减少至1。

* 只有在你的总生命因伤害而减少时, 最后一句才会生效。其它效应或费用(例如「失去1点生命」或「支付1点生命」)都可以如常让你的总生命小于1。

* 如果某效应要求你支付生命, 则你不能支付超过目前数量的生命。

* 如果你的总生命原本就小于1, 则就算受到了伤害, 也无法让它变回1。该伤害会单纯地没有效果

- 。
- * 如果你的总生命小于1，或是你得到第十个中毒指示物，则当此效应消失后，你依旧会输掉这盘游戏。
- * 最后一句并非防止效应，但就算碰上了无法防止的伤害，也确实可以让你的总生命不会小于1。
- * 最后一句并不会改变造成伤害的数量；它只会改变该伤害让你失去的生命值数量。诸如心灵羁绊之类的效应依旧能知道实际造成的伤害数量为何。

组装工人

{三}

神器生物~组装工人

2/2

{横置}: 目标组装工人得+1/+1直到回合结束。

- * 此异能会检查具有组装工人此副类别的生物，而非名称为组装工人的永久物。

带刺电击虫

{三}{红}

生物~昆虫

2/2

践踏，敏捷

每当带刺电击虫对牌手造成伤害时，该牌手弃掉所有手牌，然后抓等量的牌。

- * 该牌手所抓的牌数量，会等同于自己所弃掉的牌数量，而非带刺电击虫所造成的伤害数量。

博卡登残虐者

{六}{红}{红}

生物~龙

5/5

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

当博卡登残虐者进场时，它对任意数量的目标生物和/或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配。

- * 其目标数最少为1，最多为5。

盐湖元素

{四}{蓝}{蓝}

生物~元素

5/4

变身{五}{蓝}{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。）

当盐湖元素翻回正面时，每位对手略过其下一个重置步骤。

- * 所略过的「下一个」重置步骤将可累积。如果某牌手在同一回合中将两个盐湖元素翻回正面，则该牌手的每位对手都将略过下两个重置步骤。

梁氏蜡烛

{二}

神器

{四}, {横置}: 展示你的牌库顶牌。如果你的坟墓场中有与它同名之牌, 则将它置入你的坟墓场。若否, 则抓一张牌。

* 除非发生什么怪事, 否则通常以此法所抓到的牌会是所展示的牌。

骑兵领袖

{二}{白}{白}

生物~人类/骑士

3/3

侧面攻击 (每当一个不具侧面攻击之生物阻挡此生物时, 该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。)

由你操控、且具侧面攻击异能的其它生物都具有侧面攻击异能。(每个侧面攻击都会个别触发。)

* 骑兵领袖只会替每个生物赋予一个侧面攻击异能, 就算该生物已经有好几个侧面攻击异能也是一样。

* 如果某个不具侧面攻击异能的生物因其它效应而获得侧面攻击, 则此异能会赋予第二个侧面攻击。类似状况: 如果某生物失去侧面攻击异能, 则骑兵领袖不会替它赋予此异能。

寇利斯之子

{白}

生物~人类/反抗军/僧侣

1/1

牺牲寇利斯之子: 你获得若干生命, 其数量等同于你于本回合中所失去之生命数量。(伤害会导致失去生命。)

* 如果你的总生命掉到0或更少, 便来不及在你输掉这盘游戏前使用此异能。

* 你所获得的生命值数量, 是根据你的总生命在该回合所有减少量的加总来决定, 而不是总生命数量的改变。所以, 如果你失去5点生命, 获得3点生命, 然后在起动此异能前又失去2点生命, 则此异能会让你获得7点生命, 而不是4点。

时间学者

{五}{白}

生物~巨人

5/5

{一}{白}: 将时间学者从你的坟墓场横置进场。略过你的下个回合。

* 如果时间学者在你的坟墓场, 则你能以回应的方式来多次使用此异能。第一个结算的异能会让时间学者返回场上, 并且让你略过下个回合。其它的则只会让你略过更多回合。

扭转时钟

{蓝}

瞬间

购回{三} (你使用此咒语时可以额外支付{三}。若你如此做, 则结算此咒语时将它放入你的手牌。)

在目标永久物或已延缓的牌上选择一个指示物。将该指示物从该永久物或牌上移去，或在其上放置一个同样的指示物。

* 扭转时钟可以影响任何种类的指示物，不只是计时指示物而已。在结算时，才需选择指示物的类别为何。在结算时，才需选择是否要放置或移去指示物。

* 如果该目标为永久物，且当扭转时钟结算时，其上已经没有计时指示物，则什么都不会发生。

暴燃

{X}{X}{红}

法术

暴燃对任意数量的目标生物和／或牌手造成共X点伤害，你可以任意分配。

返照～{红}{红}，弃X张牌。（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。）

* 如果X大于0，则目标的数量必须至少为1，最多为X。

* 当暴燃在堆叠上时，就算你是以返照来使用它，且并未以法术力来支付X，则所选择的X数量依旧会反映在其法术力费用上。

钩爪易质师

{三}{蓝}

生物～鸟／法术师

3/1

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

当钩爪易质师进场时，将目标生物之力量与防御力互换直到回合结束。

* 当决定某生物的力量与防御力时，让力量与防御力对调的效应都是最后才生效；即使其它改变其力量／防御力的效应稍后才使用也是一样。

* 若将某生物的力量与防御力互换两次，便不会有效果。

单眼巨人

{二}{黑}{黑}

生物～灵俑／巨人

4/2

当单眼巨人从场上置入坟墓场时，目标地成为沼泽。将单眼巨人移出对战。

* 如果此延迟触发式异能被反击（举例来说，该目标地成为不合法的目标），则单眼巨人会留在坟墓场。

* 如果维苏瓦变形兽目前复制了单眼巨人，并且被置入坟墓场，则当此异能结算时，虽然变形兽已经不是单眼巨人，依旧会被移出对战。

拘留咒

{白}

结界～灵气

生物结界

受此结界的生物之起动式异能都不能使用。

{一}{白}：将拘留咒结附在目标生物上。

* 拘留咒会使得受此结界之生物上的法术力异能无法使用。

* 变身并非起动式异能，所以拘留咒无法阻止牌面朝下的生物翻回正面。

* 若为回应某生物的起动式异能而将拘留咒移到该生物上，则并不会影响到已经使用的异能。

吮咒蛾螺

{四}{蓝}{蓝}

生物~虚影

1/1

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

当吮咒蛾螺进场时，反击目标咒语。在吮咒蛾螺上放置X个+1/+1指示物，X为该咒语的总法术力费用。

* 如果此触发式异能被反击（举例来说，该目标咒语成为不合法的目标），则吮咒蛾螺不会获得任何+1/+1指示物。

巫妖领主卓尔努

{三}{蓝}{黑}

传奇生物~灵俑/领主

3/3

若卓尔努将受到伤害，则改为牺牲等量的永久物。

{横置}：目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。你使用该牌时，其返照费用等同于其法术力费用。（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。）

* 如果你将卓尔努牺牲给自己的第一个异能，你依旧必须牺牲其它永久物，使其数量与所受伤害等量。

槲林追猎人

{四}{绿}

生物~巨人

4/3

{一}{绿}，{横置}：若槲林追猎人在场，则它对目标进行攻击的生物造成等同于槲林追猎人力量的伤害。该生物对槲林追猎人造成等同于该生物力量的伤害。

* 如果槲林追猎人在自己的异能结算前离场，则此异能不会产生效应。如果该目标生物在此异能结算前离场，则此异能会被反击。

培育师恩德瑞克萨尔

{四}{黑}

传奇生物~人类/法术师

2/2

每当你使用生物咒语时，将X个1/1黑色索尔兽衍生物放置进场，X为该咒语的总法术力费用。

当你操控七个或更多索尔兽时，牺牲培育师恩德瑞克萨尔。

* 第二个异能为状态触发式。一旦触发之后，只要此异能还在堆叠中，便不会再度触发。如果此异能被反击、且触发条件依然符合，则它会立刻再度触发。

* 当第二个异能结算时，不论你在此时操控了多少个索尔兽，都必须牺牲恩德瑞克萨尔。

* 牌面朝下的咒语均为生物咒语，但其总法术力费用为0。

传扬福音

{四}{白}

法术

购回{二}{白}{白}（你使用此咒语时可以额外支付{二}{白}{白}。）若你如此做，则结算此咒语时将它放入你的手牌。）

获得由对手选择、且由其操控的目标生物之操控权。

* 当你将此咒语放入堆叠时，你选择一位对手，然后此对手选择其目标。并非在结算时才作此选择。

* 此咒语的目标是由所选择之对手操控的生物。于传扬福音结算时，如果该目标已经不是由该对手操控的生物，则传扬福音会被反击。如果传扬福音的目标改变（例如易辙），则新目标必须是由该对手操控的生物。

无面吞噬兽

{二}{黑}

生物~梦魇/惊惧兽

2/1

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

当无面吞噬兽进场时，将另一个目标具次元幽影异能的生物移出对战。

当无面吞噬兽离场时，将以此法移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。

* 场上没有其它具次元幽影异能的生物时，若连续使用三个无面吞噬兽，则会产生无限循环；如果没有牌手能打破此循环，这盘游戏将算作平手。

堕落理念

{二}{黑}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物具有飞行异能，且具有「牺牲一个生物：此生物得+2/+1直到回合结束。」

当堕落理念从场上置入坟墓场时，将堕落理念移回其拥有者手上。

* 是由该生物的操控者（而非堕落理念的操控者）来起动「牺牲一个生物」的异能。

明灭精怪

{三}{白}

生物~精怪

2/2

飞行

{三}{白}: 将明灭精怪移出对战, 然后将它在其拥有者的操控下返回场上。

- * 当此异能结算时, 明灭精怪会被移出对战, 然后立刻回到场上。它回来时会是个「新」的生物。其上任何指示物, 灵气等都会被移除。任何以明灭精怪为目标的咒语或异能都不再以它为目标。
- * 如果启动了明灭精怪的异能, 则任何为它「于...进场时」所作的选择都是由其拥有者决定, 而不是由其先前的操控者决定。

假死

{四}{蓝}

结界~灵气

生物结界

当受此结界的生物置入坟墓场时, 将该生物在你的操控下返回场上。

当假死从场上置入坟墓场时, 将假死移回其拥有者手上。

- * 如果假死与所结附的生物同时从场上进入坟墓场, 则两个异能都会触发。

佛绿耶斯拦截者

{三}{白}

生物~人类/士兵

0/5

闪现 (你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。)

守军

佛绿耶斯拦截者可以额外多阻挡一个生物。

- * 第三个异能通常会让佛绿耶斯拦截者可阻挡两个生物。如果有其它效应也让它额外多阻挡一个生物, 这些效应可以累加。
- * 若某效应让佛绿耶斯拦截者不能进行阻挡, 则它便无法阻挡任何生物。

佛绿耶斯图腾像

{三}

神器

{横置}: 加{红}到你的法术力池中。

{四}{红}: 佛绿耶斯图腾像成为4/4红色, 具践踏异能的巨人神器生物直到回合结束。

只要佛绿耶斯图腾像是生物, 它便可以额外多阻挡一个生物。

- * 第三个异能通常会让佛绿耶斯图腾像可阻挡两个生物。如果有其它效应也让它额外多阻挡一个生物, 这些效应可以累加。
- * 若某效应让佛绿耶斯图腾像不能进行阻挡, 则它便无法阻挡任何生物。

幸运盗贼

{四}{红}

生物~人类/浪客

0/1

将使你的总生命减少至1以下的伤害, 改为将它减少至1。

变身{红}{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。）

* 只有在你的总生命因伤害而减少时，第一个异能才会生效。其它效应或费用（例如「失去1点生命」或「支付1点生命」）都可以如常让你的总生命小于1。

* 如果某效应要求你支付生命，则你不能支付超过目前数量的生命。

* 最后一句并非防止效应。如果碰上了无法防止的伤害，它可以让你的总生命不会小于1。

* 此异能并不会改变造成伤害的数量；它只会改变该伤害让你失去的生命值数量。诸如心灵羁绊之类的效应依旧能知道实际造成的伤害数量为何。

* 如果你的总生命为0，或是某些其它效应让你输掉此盘游戏，幸运盗贼也无法让你不输。

正义逼视

{白}

法术

横置三个由你操控且未横置的白色生物，以作为使用正义逼视的额外费用。

将目标生物移出对战。

返照{五}{白}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用与任何额外费用，然后将它移出对战。）

* 如果以返照方式来使用正义逼视，你也必须支付其额外费用。

宝石洞穴

传奇地

若你起手的手牌包含了宝石洞穴，且你并非先手，你可以让它在场来开始游戏，且上面有一个运气指示物。若你如此作，将你手上一张牌移出对战。

{横置}：加{一}到你的法术力池中。如果宝石洞穴上面有运气指示物，则改为加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 等到所有牌手都决定不要再调度之后，牌手开始决定是否要放_十会盟_的地脉和/或宝石洞穴进场；由将先手进行游戏的牌手开始，依回合进行的顺序逐一作决定。每位牌手可以选择任意数量的地脉和/或宝石洞穴。这些牌会同时展示并放置进场。

* 如果在本盘游戏开始之前，场上已有数个宝石洞穴，则要等到先手进行游戏的牌手即将在他的第一个维持步骤中获得优先权之前，「传奇规则」才会将它们都置入坟墓场。它们完全没有机会横置来产生法术力。

基图炎息

{一}{红}

结界~灵气

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

生物结界

{红}：受此结界的生物得+1/+0直到回合结束。

{红}：将基图炎息移回其拥有者手上。

* 当基图炎息的+1/+0异能在堆叠上时，如果你将它移回其拥有者手上，则该异能依旧会结算。

玻璃角奎

{一}{绿}{绿}

生物~蛇

2/1

每当玻璃角奎对牌手造成战斗伤害，则在该牌手的下一个抓牌步骤开始时，除非他在该步骤之前支付{二}，否则他失去2点生命。

* 在玻璃角奎的触发式异能结算后，受到影响的牌手可以支付{二}；这属于特殊动作。只要该牌手有优先权时，就可以执行此动作，且它不用到堆叠。它只能执行一次。一旦该牌手的下一个抓牌步骤开始，他便不再能够执行此动作。如果该牌手执行此动作，则延迟的「失去2点生命」触发式异能不会触发。若否，则会触发。

狮鹫引领

{二}{白}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+2/+2并具有飞行异能。

当受此结界的生物置入坟墓场时，将一个2/2白色，具飞行异能的狮鹫衍生物放置进场。

* 如果狮鹫引领与所结附的生物同时从场上进入坟墓场，则狮鹫引领的异能将会触发。

泛音裂片妖

{一}{绿}{白}

生物~裂片妖

1/1

所有裂片妖具有「当此生物进场时，消灭目标神器或结界。」

* 是由进场之裂片妖的操控者来选择目标，而非泛音裂片妖的操控者。

* 泛音裂片妖进场时会触发此异能。

母巢石

{二}

神器

由你操控的生物额外具有「裂片妖」此生物类别。

* 如果某生物已经是裂片妖，则母巢石不会对它生效。

多重创生

{无}

法术

多重创生是绿色。

延缓3~{一}{绿}{绿}

由你开始，每位牌手可以将一张神器，生物，结界或地牌从其手牌放置进场。重复此流程，直到没有人将牌放置进场为止。

* 若有N位牌手参与游戏，则在所有N位牌手都依序（由任何人开始均可）决定不将牌放置进场之后

，此流程便结束。它不会在首度有牌手不将牌放置进场时便结束。如果某牌手决定不将牌放置进场，而此流程继续进行，则当流程下一次轮到该牌手时，他可以将牌放置进场。

精灵战术家依部哈夫哈特

{三}{红}

传奇生物～精灵／参谋

3/2

每当另一个由你操控的精灵被阻挡时，将它牺牲。若你如此作，它对每个阻挡它的生物造成4点伤害。

牺牲两个山脉：将两个1/1红色精灵衍生物放置进场。

* 如果你并未实际牺牲该精灵（举例来说，它在此异能结算前就被移出对战），则不会造成伤害。

铁爪兀鹰骑兵

{二}{红}

生物～半兽人／斥候

2/2

铁爪兀鹰骑兵不能阻挡力量大于或等于2的生物。

{红}：铁爪兀鹰骑兵获得飞行异能直到回合结束。

* 「不能进行阻挡」的异能只在宣告阻挡者时生效。在铁爪兀鹰骑兵进行阻挡后，就算增加被阻挡之生物的力量，也不会让它变成未受阻挡。

意塑影

{三}{蓝}{蓝}

生物～虚影

/

于意塑影进场时，将场上所有非衍生物的其它生物翻为牌面朝下。它们是2/2生物。

意塑影的力量与防御力各等同于场上牌面朝下生物的数量。

* 如果某个具有变身的生物以此法翻转为牌面朝下，则其操控者可以如常支付其变身费用，好将它翻转为牌面朝上。

* 如果某个不具变身异能的生物以此法翻转为牌面朝下，便再也无法翻转为牌面朝上（除非受到砸开之类的效应）。

* 如果意塑影与另一个生物同时进场，则后者会如常地牌面朝上进场。

* 即使某个牌面朝下之生物不具有变身异能，其操控者依旧可以随时查看它。其它牌手则不能查看；但由于牌面朝下之永久物的规则注记着：「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。」因此，所有牌手都要能够知道被意塑影翻为牌面朝下的生物分别是些什么。

* 「于」意塑影进场时，你将这些生物翻为牌面朝下。「意塑影在场且这些生物牌面朝上」的时机并不存在。如果场上某个生物具有「每当另一个生物进场时」的异能，则由于意塑影进场前，它已经被翻为牌面朝下，此异能便不会触发。

* 若将牌面朝下的生物翻转为牌面朝下，则不会有效果；该生物的状态并未改变。

圣玄云骑士

{白}{白}

生物~人类/反抗军/骑士

2/2

侧面攻击（每当一个不具侧面攻击之生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

如果圣玄云骑士将被消灭，则重生之。

{二}：圣玄云骑士本回合不能重生。只有对手可以使用此异能。

* 第二个异能基本上是指：圣玄云骑士上一直都有重生盾。就算用过了，也依然会有重生盾。

* 在第三个异能结算后，直到该回合结束为止，圣玄云骑士的重生盾都不会生效。这包括了其自动产生的重生盾，以及其它来源所产生者。

暗渊王侯

{五}{黑}{黑}{黑}

生物~恶魔

7/7

飞行，践踏

在你的维持开始时，牺牲一个暗渊王侯以外的生物。若你无法如此作，则暗渊王侯对你造成7点伤害。

变身{黑}{黑}{黑}{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。）

* 你不能将暗渊王侯牺牲给自己的异能。你可以将暗渊王侯牺牲给另一个暗渊王侯。

* 如果当此异能结算时，你在场上还有另一个生物，则你必须牺牲之。你不能选择要承受7点伤害。

闪电斧

{红}

瞬间

你可以弃一张牌或支付{五}，以作为使用闪电斧的额外费用。

闪电斧对目标生物造成5点伤害。

* 这是可选择的额外费用。基本上，此咒语的费用会是{五}{红}，或是{红}与弃一张牌。但其法术力费用都会是{红}，且总法术力费用都会是1。

死灵术士林杜

{五}{黑}{黑}

传奇生物~人类/法术师

4/4

每当一个由对手操控的生物从场上置入坟墓场时，你可以支付{一}{黑}。若你如此作，将该牌在你的操控下返回场上。若它是生物，则它额外具有「灵俑」此生物类别。

{一}{黑}：重生目标灵俑。

* 如果由对手操控的某个衍生物从场上进入坟墓场，则你可以支付{一}{黑}，但就算你这么作，也不会发生什么事。

* 如果由对手操控的某个生物从场上进入坟墓场，且其一般状况下的类别并不是「生物」（例如变成生物的光蛾连结点），则你可以支付{一}{黑}。此牌会在你的操控下回到场上，但不会是个灵俑。

如果它稍后变成生物，它也不会变成灵俑。

* 第二个异能可以选择任何灵俑为目标，而不只是被其第一个异能返回场上的生物。

走骨行尸

{无}

法术

走骨行尸是黑色。

延缓3~{二}{黑}{黑}

每位牌手将其坟墓场中所有生物牌移出对战，然后牺牲由他操控的所有生物，然后将他以此法移出对战的所有牌放置进场。

* 「他以此法移出对战的所有牌」仅指被此效应之第一部分移出对战的牌。如果某替代性效应（例如虚空地脉）将某些被牺牲的生物移出对战，而不是将它们置入坟墓场，则这些牌不会回到场上。

昨日坠饰

{一}

神器

对你使用的咒语而言，你的坟墓场中每有一张与该咒语同名的牌，其费用便减少{一}来使用。

* 昨日坠饰只会减少你用来支付某咒语的法术力。该咒语的法术力费用与总法术力费用都不会受影响。

* 此效应不能减少具颜色的费用。举例来说，费用为{二}{红}的咒语不会因此而只需支付{二}。

* 如果你是从坟墓场中使用此咒语，它并不会减少自己的费用。在实际减少费用的时候，该咒语已经放在堆叠上。

崇碟贤者

{二}{白}{白}

生物~人类/法术师

2/4

崇碟贤者须横置进场。

{一}，{横置}：消灭所有神器，生物，与结界。

* 如果某效应让崇碟贤者不会毁坏或是将它重生，则它便不会被其异能消灭。

崇镜贤者

{四}{黑}{黑}

生物~人类/法术师

4/2

{横置}，牺牲崇镜贤者：与目标对手交换总生命。你只可以于你的维持中使用此异能。

* 当交换总生命时，每位牌手同时获得或失去必要的生命量，以使得自己的总生命与另一位牌手之前的总生命相同。举例来说，如果在交换前，A牌手有5点生命，B牌手有3点生命，则A牌手会失去2点生命且B牌手会获得2点生命。替代性效应可能会改变这些获得或失去的量，而触发性异能也可能因此触发。

寇朗多的曼格拉

{一}{白}{白}

传奇生物～人类／法术师

1/1

{横置}: 将寇朗多的曼格拉与目标永久物移出对战。

* 如果在此异能结算前，寇朗多的曼格拉已离场，则该目标永久物依旧会被移出对战。

* 如果该目标永久物变成不合法目标，则此异能会被反击，且曼格拉会留在场上。

瞬时闪动

{一}{白}

瞬间

将目标由你操控的生物移出对战，然后将它在你的操控下返回场上。

返照{三}{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。）

* 当瞬时闪动结算时，该生物会被移出对战，然后立刻回到场上。游戏会将这张回场的牌看作另一个永久物，而不是离场的那一个。其上任何指示物，灵气等都会被移除。任何以该生物为目标咒语或异能都不再以它为目标。

* 是由受影响的生物之拥有者来作任何「于…进场时」的选择，而非其过去的操控者。

苍月纹饰

{蓝}

瞬间

目标咒语或永久物成为无色。

* 苍月纹饰的效应不会终止。

* 如果苍月纹饰使用在会成为永久物的咒语上（生物咒语，神器咒语，或是结界咒语），该永久物进场时便会是无色，且持续到此生物离场为止（或持续到另一个效应改变其颜色）。

阴间叛徒

{黑}{黑}

生物～精怪

1/1

敏捷

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

每当另一个生物从场上置入你的坟墓场时，你可以支付{黑}。若你如此作，则将阴间叛徒从你的坟墓场返回场上。

* 如果阴间叛徒与另一个生物同时从场上进入你的坟墓场，则阴间叛徒的异能不会触发。

龙葵杀手

{二}{黑}{黑}

生物～人类／杀手

2/1

先攻

当龙葵杀手进场时，你可以从你手上展示X张黑色牌。若你如此作，则目标生物得-X/-X直到回合结束。

疯魔{一}{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

* 不论你是否要展示手上的黑色牌，都得选择目标生物。

* 你可以选择从手上展示X张黑色牌，然后决定X为0。

谨慎的诺林

{红}

传奇生物~人类/战士

2/1

每当任一牌手使用咒语，或是任一生物攻击时，将谨慎的诺林移出对战。在回合结束时，将它在其拥有者的操控下返回场上。

* 如果谨慎的诺林进行攻击，就会把自己移出对战。

蛋白石守护者

{白}{白}{白}

结界

当任一对手使用生物咒语时，若蛋白石守护者为结界，则蛋白石守护者成为3/4，具飞行与反红保护异能的石像鬼生物。

* 蛋白石守护者的效应不会终止。

* 在蛋白石守护者的触发式异能结算后，它便不再是结界。

* 牌面朝下的生物咒语会触发蛋白石守护者的异能（只要它还是结界）。

欧菲迪安蛇眼

{二}{蓝}

结界~灵气

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

生物结界

每当受此结界的生物向对手造成伤害时，你可以抓一张牌

* 第三个异能触发的条件，是当受此结界的生物向操控欧菲迪安蛇眼之牌手的对手造成伤害时。

寇族前导兵

{二}{白}

生物~寇族/反抗军/骑士

2/2

侧面攻击（每当一个不具侧面攻击之生物阻挡此生物时，该阻挡生物得-1/-1直到回合结束。）

{零}：于本回合中，寇族前导兵将受到的下1点伤害改为对目标由你操控的生物造成之。

* 如果在用掉伤害转移护盾之前，该目标生物已经离场，则该伤害不会转移。

* 如果该伤害是战斗伤害或无法防止的伤害，则在转移之后，它依旧会是战斗伤害或无法防止的伤害。

* 当寇族前导兵将受到伤害时，其操控者在该回合所制造的所有转移护盾之间选择要让哪一个生效。这与它们产生的顺序并无关联。

奇诡迷雾

{二}{蓝}

结界~灵气

牌手结界

在受此结界的牌手每回合第一个维持开始时，该牌手在此步骤后额外得到一个维持步骤。

* 使用奇诡迷雾时便需选择该目标牌手，且进场时会结附在该牌手上。

* 如果两个奇诡迷雾结附在同一个牌手上，则该牌手每回合第一个维持开始时，这两个结界都会触发。该牌手会得到两个额外的维持步骤。

* 「在[你的]维持开始时」触发的异能，也会在这些额外的维持开始时触发。

* 如果在第一个维持中触发了返响，则由于它并非在你前一个维持开始后才进场，便不会在第二个维持中触发。

* 如果某效应让被结附的牌手略过其维持步骤，此异能便不会触发。

痲病

{三}{黑}{黑}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。其操控者失去等同于其力量与防御力加总的生命。

延缓5~{一}{黑}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{一}{黑}并将此牌移出对战，且上面有五个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当你移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。）

* 即使该生物并未被消灭（举例来说，它不会毁坏或是被重生），该生物的操控者依旧会失去生命。

* 如果该生物的力量为负值，在处理此效应时会视为0。举例来说，若该生物为-1/3，则其操控者会失去3点生命。

非瑞克西亚图腾像

{三}

神器

{横置}: 加{黑}到你的法术力池中。

{二}{黑}: 非瑞克西亚图腾像成为5/5黑色，具践踏异能的惊惧兽神器生物直到回合结束。

每当非瑞克西亚图腾像受到伤害时，若它是生物，则你牺牲等量的永久物。

* 于非瑞克西亚图腾像是生物的期间，当它受到伤害，其触发式异能便会触发。当此异能结算时，会牺牲与此伤害值等量的永久物。如果此异能结算时，非瑞克西亚图腾像已不在场，则只要非瑞克西亚图腾像离场时是个生物，此异能便如常生效。如果以此法牺牲的永久物包括了非瑞克西亚图腾像本身，则依旧需要牺牲所要求数量的永久物。

疫病裂片妖

{二}{黑}{黑}

生物～裂片妖

5/5

所有裂片妖具有「在你的维持开始时，此生物对你造成1点伤害。」

* 每个裂片妖都会对其操控者造成伤害（而不是对疫病裂片妖的操控者）。

板甲飞马

{二}{白}

生物～飞马

1/2

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

若任一咒语将对生物或牌手造成伤害，则防止此咒语将对该生物或牌手造成的1点伤害。

* 如果某咒语会对数个生物和／或牌手造成伤害，板甲飞马会替每一个都防止该咒语将造成的1点伤害。

拽入来世

{白}

瞬间

将目标牌面朝上、且被移出对战的牌置入其拥有者的坟墓场。

* 拽入来世是以移出对战区的牌为目标。

* 如果拽入来世影响到已延缓的牌，则该牌会失去所有计时指示物，并且不再视为已延缓。（这不会触发延缓的最后一个异能。）

* 如果拽入来世影响到缠身在生物上的牌，则缠身效应会终止。

终归浮尘

{二}{白}{白}

瞬间

将目标神器或结界移出对战。如果你在你的行动阶段使用此咒语，则你可以将至多另一个目标神器或结界移出对战。

* 不论是在什么时机使用终归浮尘，其操控者都可以选择一个或两个目标。就算只有一个合法目标，依旧可以使用它。如果不是在其操控者的行动阶段使用它，且选择了第二个目标，则该目标不会发生什么事。

莎妃艾力克斯朵特

{绿}{白}

传奇生物～人类／斥候

2/2

牺牲莎妃艾力克斯朵特：当目标生物本回合从场上置入你的坟墓场时，将该牌返回场上。

* 若其目标是衍生物，则它不会回到场上。

* 如果该生物是从场上置入「你的」坟墓场，它才会在你的操控下返回场上。而莎妃选择它为目标时，它的操控者是谁则并不重要。

* 莎妃可以选择本身为目标，但无法让自己回到场上。当此异能结算时，它已经在坟墓场了，因此这异能会被反击。

太初龙后裔

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

传奇生物~龙/圣者

4/4

飞行

{二}: 从你的牌库中搜寻一张龙牌并将它置入你的坟墓场。若你如此作，太初龙后裔成为该牌的复制直到回合结束。然后将你的牌库洗牌。

* 当太初龙后裔成为另一个龙的复制时，直到该回合结束，它会失去自己的复制异能。

* 若将置入坟墓场的那张龙牌从坟墓场移走，也不会影响到太初龙后裔。

辛格氏吸血妖

{三}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

4/4

飞行

{一}{黑}, 将辛格氏吸血妖移出对战: 将一个1/2黑色, 具飞行异能的蝙蝠衍生物放置进场。它具有「{一}{黑}, 牺牲此生物: 将一张名称为辛格氏吸血妖、且被移出对战的牌在其拥有者的操控下移回场上。」

* 用蝙蝠之异能返回场上的辛格氏吸血妖, 并不一定要是创造此蝙蝠的那一个, 甚至也不一定要由同一位牌手所拥有。

撒拉复仇者

{白}{白}

生物~天使

3/3

本盘游戏中, 你在你的第一, 第二, 或第三回合都不能使用撒拉复仇者。

飞行, 警戒

* 如果有其它效应让你在其它牌手的回合使用撒拉复仇者(例如维多肯星像仪), 你便可以在其它牌手的第一, 第二, 或第三回合使用它。

* 如果有牌手获得额外回合, 则撒拉复仇者会记得你已进行了几个回合, 而不是目前游戏进行了几个回合。

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(且无法看到其它牌手选了哪一张), 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，牌手可以看到其它牌手选了哪一个），并且同时牺牲。然后，把替生物所进行的流程适用于地。

孢舞散绿菌

{二}{绿}{绿}

生物～真菌

4/4

在你的维持开始时，在每个由你操控的真菌上放置一个芽孢指示物。

从孢舞散绿菌上移去三个芽孢指示物：将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

* 名称不包含散绿菌的真菌生物，也会因孢舞散绿菌的触发式异能而获得芽孢指示物；虽然这些指示物通常对它们并没有用处。

人多力量大

{一}{绿}

瞬间

直到回合结束，目标生物获得践踏异能并得+X/+X，X为进行攻击的生物数量。

* 此咒语结算时，才会决定此加成的数量。

瞬息腐坏

{一}{黑}{黑}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。）

直到回合结束，由目标牌手操控的生物成为0/2且失去所有异能。

* 瞬息腐坏不会反击已经触发或使用的异能。具体来说，你没办法先一步使用它来让「在你的维持开始时」与「当此生物进场时」这类异能无法触发。

* 瞬息腐坏结算时，只会影响到此时场上由该目标牌手所操控、且是生物永久物。它不会影响稍后才进场的生物，或是后来变成生物的非生物永久物。

* 如果瞬息腐坏结算后，由该目标牌手操控的某生物获得了异能，则它会保有该异能。

* 如果某个牌面朝下的生物受瞬息腐坏影响，则依旧可以支付其变身费用来将它翻转为牌面朝上。若这么作，则它牌面朝上后仍是个0/2生物，且不具有异能。其上「当此生物翻回正面时」或「于此生物翻回正面时」的异能都不会生效。

赛费尔法师泰菲力

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物～人类／法术师

3/4

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

由你所拥有、且不在场上的生物牌都具有闪现异能。

每位对手只可以于他能使用法术的时机下使用咒语。

* 最后一个异能基本上是指：对手若想要使用咒语，就必须在对手回合的行动阶段中，且堆叠为空才行。而就算该牌手并没有可用的法术，或是某规则或效应让某咒语可以在其它时机使用，都不

会有影响。

- * 如果你场上有泰菲力，便可以在能够使用瞬间的时机下，从手上将具延缓异能的生物牌移出对战。
- * 如果某异能在结算的中途让对手使用咒语（例如等时权杖的异能），则由于目前结算的异能还在堆叠上，该对手就无法使用该咒语。
- * 对手无法使用自己具延缓的牌，不论其上最后一个计时指示物是在哪个阶段移去都一样。对手也无法以疯魔异能来使用牌，不论该牌是在哪个阶段弃掉都一样

海温森的瑟隆

{绿}{绿}

传奇生物～地精／德鲁伊

2/2

对每个真菌而言，其上每有一个芽孢指示物，它便得+1/+1。

{黑}{绿}，将一张真菌牌从任一坟墓场移出对战：在场上每个真菌上放置一个芽孢指示物。

- * 所有名称中包含「散绿菌」的生物都碰巧具有「真菌」此生物类别，但并不是所有真菌的名称里头都有散绿菌。

皮厚精灵

{一}{红}

生物～精灵／祭师

2/1

你可支付{零}，而不支付由你操控的永久物之返响费用。

{红}：皮厚精灵获得反红保护异能直到回合结束。

- * 当由你操控的返响异能结算时，你有三个作法可选：支付返响费用，支付{零}，或是牺牲该永久物。

诈缚

{一}{蓝}

瞬间

转瞬（只要此咒语在堆叠上，牌手便不能使用咒语或不是法术力异能的起动式异能。）

反击目标起动式或触发式异能。如果某永久物的异能以此法被反击，则本回合中不能使用该永久物的起动式异能。（其目标不能是法术力异能。）

- * 如果以诈缚来反击永久物上的某个起动式异能，则直到本回合结束为止，该永久物的所有起动式异能都不能使用。这包括了该永久物在被反击之异能以外的所有起动式异能，以及该永久物上的任何法术力异能。而该永久物上的其它异能，包括了触发式异能与静止式异能，都不会受影响。
- * 诈缚能用来反击风暴的触发式异能。如此一来可以让复制品无法产生，但不会反击原本的风暴咒语。
- * 诈缚能用来反击疯魔的触发式异能。受影响的牌会持续被移出对战。
- * 诈缚能用来反击延缓的「移去一个指示物」异能。若是如此作，则该指示物不会被移去，但此异能之后依旧会如常触发。诈缚也可以用来反击延缓的「使用此牌」异能。若是如此作，则该牌会持续被移出对战（此异能不会再度触发）。「以延缓来将牌从手上移出对战」此事并非起动式或触发

式异能，所以不会因此被反击。

* 诈缚能用来反击返响的触发式异能。若是如此作，则该返响异能不会再度触发，也就不需要支付其返响费用。

* 诈缚能用来反击侧面攻击的触发式异能。

* 至于支付变身费用来将牌面朝下之生物翻回正面，诈缚则不能用来反击或阻止它。

重踩领土

{五}{绿}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能，且由你操控的地之中每有一种基本地类别，这些生物便得+1/+1直到回合结束。

* 这些生物会获得一次践踏异能；它们并不会因为有几类基本地类别就获得几次践踏。

* 此效应检查的是基本地「类别」之数量，而不是基本地之数量。因此本加成最多可到+5/+5。

(_拉尼卡_环境的双重地都具有两种基本地类别。)

* 当重踩领土结算时，是哪些生物被影响，以及力量/防御力的加成数值便固定下来。

虚实难解

{一}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌，并分成两堆。由任一对手选择其中一堆。将该堆中的一张牌置于你手上，然后将以此法展示的其它牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 方法如下：

第1步：你展示自己牌库顶的五张牌。

第2步：你将这些牌分成两堆。（一堆可以有零张牌。）

第3步：你选择一位对手，让他来选择其中一堆。

第4步：你从所选的那堆里挑一张牌。

第5步：你将所选的那张牌放入你的手牌。

第6步：你将所有其它已展示出来的牌（也就是这两堆）以任意顺序置于你的牌库底。

克撒的工厂

地~克撒的

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{七}，{横置}：将一个2/2组装工人神器生物衍生物放置进场。

* 虽然克撒的工厂具有「克撒的」此地类别，但它并不会与克撒的塔，克撒的矿脉，克撒的动力炉产生互动。

吸血裂片妖

{三}{黑}

生物~裂片妖

3/3

所有裂片妖具有「每当本回合中曾受到此生物伤害的一个生物置入坟墓场时，在此生物上放置一个

+1/+1指示物。」

* 如果某裂片妖造成伤害时具有此异能，但在受到伤害的生物置入坟墓场时已不具此异能，则什么都不会发生。

* 如果某裂片妖造成伤害时并不具此异能，而是在受到伤害的生物置入坟墓场时才具此异能，则此异能会触发。

* 如果吸血裂片妖从场上进入坟墓场时，受到其它裂片妖伤害的另一个生物也同时进入坟墓场，则吸血裂片妖的异能会在后者裂片妖上触发。该裂片妖会得到一个+1/+1指示物。

新绿之拥

{三}{绿}{绿}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+3/+3并具有「在每个维持开始时，将一个1/1绿色腐生物衍生物在你的操控下放置进场。」

* 该衍生物进场时的操控者，会是新绿之拥所结附的生物之操控者，而不是新绿之拥的操控者。

* 请注意，Oracle牌张参考文献中的新绿使者触发条件已有更正，好让此牌在双头巨人赛制中合理运作。新绿之拥便是以此更正过的语法印制。

维苏瓦

地

于维苏瓦进场时，你可以选择场上的一个地。如果你如此作，则维苏瓦需横置进场，且为该地的复制。

* 维苏瓦本身没有法术力异能。

* 如果你并未选择场上的地，则维苏瓦会以重置的状态进场，且是本来的样子。

维苏瓦变形兽

{三}{蓝}{蓝}

生物~变形兽

0/0

于维苏瓦变形兽进场或翻回正面时，你可以选择场上的另一个生物。若你如此作，则直到维苏瓦变形兽翻为牌面朝下为止，它成为该生物的复制，且获得「在你的维持开始时，你可以将此生物翻为牌面朝下。」

变身 {一}{蓝}

* 基本上，维苏瓦变形兽每次翻回正面时，都会变成一个新的生物复制品。在你的维持中，你可以将它翻为牌面朝下，好准备复制别的东西。

* 如果维苏瓦变形兽是以牌面朝上的方式使用，则它会像是个仿生妖，只是会替自己赋予一个触发式异能。

* 如果维苏瓦变形兽翻回正面，将它翻回正面的流程会包括选择（也可以不选）场上的另一个生物。维苏瓦变形兽翻回正面时就会是该生物的复制，再加上替自己赋予的触发式异能。它并非「先翻面成为维苏瓦变形兽后才变成别的生物」。如果被复制的生物具有「当此生物翻回正面时」的异能，维苏瓦变形兽会具有此异能且触发它。

* 当维苏瓦变形兽翻为牌面朝下时，其复制效应便终止。当它牌面朝下时，它是个牌面朝下的维苏瓦变形兽，且具有变身{一}{蓝}。

* 如果另一个生物复制了牌面朝上的维苏瓦变形兽，则此新的生物会变成维苏瓦变形兽目前正复制的对象，并获得「你可以将此生物翻为牌面朝下」的异能。它不会获得变身{一}{蓝}。如果该生物稍后翻为牌面朝下，则其复制效应会持续下去，且它会成为所复制的生物之牌面朝下版本。如果它所复制的生物具有变身，就可以将它翻为牌面朝上。如果它所复制的生物不具变身，则它会永远被卡在牌面朝下的状态，除非有其它效应（例如砸开）将它再度翻为牌面朝上。

* 如果维苏瓦变形兽复制了牌面朝下的生物，它会成为牌面朝上的2/2无色，没有名称，且只具有它赋予自己之异能的生物。

* 当维苏瓦变形兽复制了具有返响的生物，则如果你在上一个维持开始后才开始操控维苏瓦变形兽，此返响异能会在你的维持阶段触发。如果你在上一个维持开始前便操控了维苏瓦变形兽（不论它当时是否具有返响异能），此返响异能便不会触发。

* 若在你的维持中将维苏瓦变形兽翻为牌面朝下，并不会让你无须支付所要求的维持费用，例如返响。

* 如果你不想，或不能替维苏瓦变形兽选择场上的另一个生物，它就不会获得能将自己翻为牌面朝下的触发式异能。它只是个0/0，具有变身{一}{蓝}的生物。

历艰保镖

{五}{白}

生物~人类/士兵

2/5

只要历艰保镖未被横置，所有未受阻挡的生物将对你造成的战斗伤害都改为对历艰保镖造成之。

变身{三}{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。）

* 历艰保镖只会影响未受阻挡的生物将造成的战斗伤害。它不会影响非战斗伤害，也不会影响践踏伤害。

晴苗图腾像

{三}

神器

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

{二}{绿}{绿}{绿}: 晴苗图腾像成为5/3绿色，具践踏异能的树妖神器生物直到回合结束。

当晴苗图腾像从场上置入坟墓场时，若它当时是生物，则将此牌移回其拥有者手上。

* 晴苗图腾像从场上置入坟墓场的时候，若它是个生物，就会被移回其拥有者手上。

亚维马雅树灵

{一}{绿}{绿}

生物~树灵

2/1

树林行者

当亚维马雅树灵进场时，你可以从你的牌库中搜寻一张树林牌，并将它在目标牌手的操控下横置进

场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 你可以选择自己来当成亚维马雅树灵的异能之目标。

维克黜人狂信者

{二}{白}

传奇生物~人类/反抗军

1/1

次元幽影（此生物只能阻挡具次元幽影异能的生物，亦只能被具此异能的生物阻挡。）

每当维克黜人狂信者进行攻击且未受阻挡时，你可以让它对目标生物造成1点伤害。若你如此作，则防止维克黜人狂信者于本回合中将造成的所有战斗伤害。

* 当维克黜人狂信者进行攻击且未受阻挡时，你必须为其异能选择一个目标，就算你不打算使用它也是一样。

* 如果你选择让维克黜人狂信者对某生物造成1点伤害，且该伤害被防止或被替代掉，则维克黜人狂信者的战斗伤害依旧会被防止。

「时间转移」牌之单卡解惑

斗竞技场

地

{三}，{横置}：横置由你操控的目标生物，与由对手选择、且由其操控的目标生物。这两个生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。

* 如果在此异能结算前，这两个生物中任一个已经离场，则此异能没有效果。如果两个目标都离场，则此异能会被反击。

天界曙光

{一}{白}{白}

结界

由你操控的地都是平原。

由你所拥有、且不在场上的非地牌，由你操控的咒语，以及由你操控的非地永久物都是白色。

你可以将白色法术力视为任意颜色的法术力来支付。其它颜色的法术力只能视为无色法术力。

* 由你操控的咒语所产生之法术力，以及由你操控的非地永久物并不会被天界曙光影响 举例来说，罗堰地精依旧会产生{绿}。不过，任何有色法术力都只能拿来支付费用中的无色部分。

* 由你拥有且不在场的地牌并不会变成平原。

* 当天界曙光进场时，如果你的法术力池中有非白色的法术力，则它们会继续存在，但只能拿来支付费用中的无色部分。

* 你使用的地牌上「当它进场时」所触发之异能并不会触发，因为它们进场时已经是平原。不过，那些影响它们会如何进场的效应依旧会生效。举例来说，如果你使用底密尔下水道，则它会是个横置进场的平原，但你不用将地牌移回你手上。

* 如果你只拿白色法术力来使用_拉尼卡公会城_之活死人这类「增效」咒语，则它不会管你为它支付法术力时宣称它是什么颜色。此咒语会检查你实际用来支付的法术力颜色，并且能够知道这些法术力都是白色。你无法获得其加成。

* 如果你把曲解心意这类改变内文的效应用在天界曙光上，并将平原改为别的地类别，则你的地都

会是该新类别，并且所产生之法术力的颜色为该类别应当产生者。

* 如果某永久物于天界曙光在场时进场，且天界曙光于稍后离场，则该永久物的颜色会变回其法术力费用所包含的颜色。

众志成城

{三}{白}{蓝}{黑}{红}{绿}

法术

若由你操控的地包含每一种基本地类别，且由你操控的生物包含每一种颜色，你便赢得这盘游戏。

* 当众志成城结算时，它会检查五种基本地类别（平原、海岛、沼泽、山脉、树林）与五种颜色（白、蓝、黑、红、绿）。如果某个地具有数个类别且/或某生物具有数个颜色，则这些类别或颜色都会全部算进去。

祝圣大地

{白}

结界~灵气

地结界

受此结界的地不会毁坏，且不能被其它灵气结附。

* 如果祝圣大地进场时结附在已结附了其它灵气的地，则这些灵气都会被置于其拥有者的坟墓场。

* 不会毁坏的永久物虽然不会被消灭，但依旧可以将它牺牲，移出对战，以及置入坟墓场等。

同谋

{三}{黑}{黑}

结界

于同谋进场时，选择一种生物类别。

由你拥有且不在场上的生物牌，由你操控的生物咒语，以及由你操控的生物都是该类别。

* 所选择的类别会盖掉被影响之牌与生物通常该有的。

分解

{X}{红}

法术

分解对目标生物或牌手造成X点伤害。该生物于本回合中不能重生。若该生物于本回合中将被置入坟墓场，则改为将它移出对战。

* 就算分解并未对目标生物造成伤害（例如X为0，或伤害被防止），或是对另一个生物造成伤害（由于转移伤害效应），第二句与第三句都会适用于该目标生物。

永续新机

{二}{白}{白}

结界

你以展示手牌的方式进行游戏。

如果你将抓一张牌，则改为展示你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则将它置入你的坟墓场。若否，则抓一张牌。

每当一个生物从场上置入你的坟墓场时，将它移回你手上。

* 除非发生什么怪事，否则通常因第二个异能所抓到的牌会是所展示的牌。

* 如果在最后一个异能触发后，有牌手以回应的方式将该生物牌从你的坟墓场移出对战，则它不会回到你手上。

无面屠夫

{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。

* 场上没有其它生物时，若连续使用三个无面屠夫，则会产生无限循环；如果没有牌手能打破此循环，这盘游戏将算作平手。

火热正义

{红}{绿}{白}

法术

火热正义对任意数量的目标生物和/或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配。目标对手获得5点生命。

* 此伤害效应之目标数最少为1，最多为5。

* 为获得生命之效应所选择的目标对手，也可以是为伤害效应所选择的那一位。

盖亚的王侯

{三}{绿}{绿}{绿}

生物~圣者

/

盖亚的王侯之力量与防御力各等同于由你操控的树林之数量。只要盖亚的王侯进行攻击，便改为其力量与防御力各等同于由防御牌手操控的树林之数量。

{横置}：直到盖亚的王侯离场为止，目标地成为树林。

* 此起动式异能不会影响该地是否为基本地。它会覆盖其它的地类别。被影响之地成为树林后，会自动获得「{横置}：加{绿}到你的法术力池中。」

宝石矿脉

地

宝石矿脉进场时上面有三个采矿指示物。

{横置}，从宝石矿脉上移去一个采矿指示物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。如果宝石矿脉上没有采矿指示物，则牺牲之。

* 如果移去宝石矿脉的最后一个采矿指示物时，并不是由于起动其异能，而是因其它原因（例如汪洋之心致清），则宝石矿脉不会被牺牲，但其异能已无法使用。

巨型牡蛎

{二}{蓝}{蓝}

生物～牡蛎

0/3

你可以选择于你的重置步骤中不重置巨型牡蛎。

{横置}: 只要巨型牡蛎持续被横置, 目标已横置的生物于其操控者的重置步骤中便不能重置, 且在你的每个抓牌步骤开始时, 在该生物上放置一个-1/-1指示物。当巨型牡蛎离场或成为未横置时, 移去该生物上所有的-1/-1指示物。

* 此起动式异能只可选择已横置的生物为目标。

* 起动此异能后, 会创造出一个只在巨型牡蛎持续被横置时才有效的静止式异能, 一个只在巨型牡蛎持续被横置时才有效的触发式异能, 以及一个只在巨型牡蛎重置或离场时才有效的延缓触发式异能。

* 巨型牡蛎的异能可以在你的维持中使用, 而该生物会在紧接着的抓牌步骤获得一个-1/-1指示物。

微笑图腾像

{四}

神器

{二}, {横置}, 牺牲微笑图腾像: 从目标对手的牌库中搜寻一张牌, 并将它移出对战。然后该牌手将他的牌库洗牌。直到你下个维持开始, 你可以使用该牌。在你下个维持开始时, 若你尚未使用它, 则将它置入其拥有者的坟墓场。

* 你可以选择搜寻任意种类的牌, 包括地牌。你必须将一张牌移出对战 (除非该对手的牌库已空); 你不能找不到东西。

* 「直到你下个维持开始」意指此效应在你的下一个维持开始时立刻消失。通常来说, 你最后一次使用该牌的机会, 将是回合顺序排在你之前的那位牌手之回合结束步骤。

* 使用移出之牌时, 仍需遵循使用该类别牌的一般时机与优先权, 以及其它适用的限制。你必须支付其法术力费用。唯一不同之处, 在于你是从移出对战区域来使用它。

梅丽可里柏莉

{白}{蓝}{黑}

传奇生物～人类

1/1

梅丽可里柏莉于你的重置步骤中不能重置。

{横置}: 只要你操控梅丽可里柏莉, 便获得目标生物的操控权。当梅丽可里柏莉离场或成为未横置时, 消灭该生物。它不能重生。

* 假设你利用梅丽可里柏莉的异能来操控某生物。如果梅丽可成为未横置状态, 则它的「消灭」效应会触发; 但你在实际消灭该生物之前, 并未失去该生物的操控权。

* 假设你利用梅丽可里柏莉的异能来操控某生物。如果另一个牌手操控了梅丽可, 你将立刻失去先前靠她偷来的生物, 但梅丽可的「消灭」效应不会触发。被影响的生物将会由原本应操控它的牌手所操控。

* 假设你利用梅丽可里柏莉的异能来操控某生物。如果梅丽可离场, 你将立刻失去先前靠她偷来的生物, 且梅丽可的「消灭」效应会触发。被影响的生物将会由原本应操控它的牌手所操控, 然后就被消灭。

雾幻宗师

{三}{蓝}

传奇生物～虚影

3/3

雾幻宗师具有所有的生物类别（不论此牌是否在场上）。

* 在生物类别栏所印制的「虚影」，纯粹只为了塑造此牌的形象。宗师同时具有所有其它的生物类别。

* 正如任何生物，如果雾幻宗师因咒语或异能而「成为」某个生物类别，便会失去其它所有的生物类别。

* 雾幻宗师是裂片妖，是真菌，也是腐生物。

* 即使某效应将雾幻宗师的异能移除，它依旧具有所有的生物类别。瞬息腐坏这类效应会在第五层生效，而改变类别的静止式异能会早一步在第四层生效。

大混乱

{三}{红}

结界

每当一个生物进场时，该生物的操控者可以令它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

* 如果当由B牌手操控的某生物进场时，A牌手操控大混乱，则是由A牌手来操控其触发式异能，但其目标与是否让该生物造成伤害等决定则是由B牌手决定。

辛格氏独裁者

{三}{黑}

生物～人类

2/2

辛格氏独裁者进场时，将三个0/1黑色农奴衍生物放置进场。

当辛格氏独裁者离场时，将所有农奴衍生物移出对战。

* 最后一个触发式异能会将所有农奴衍生物移出对战，不只是辛格氏独裁者之操控者所操控的，也不只是这个辛格氏独裁者所制造的。它不会将具有农奴此生物类别的非衍生物移出对战。

辛巴达

{一}{蓝}

生物～人类

1/1

{横置}: 抓一张牌并展示之。如果它不是地牌，将它弃掉。

* 如果该次抓牌被其它效应替代掉，则辛巴达其它的异能都不会生效，就算该次抓牌是被另一个抓牌效应替代掉也一样（例如永续新机）。

* 为避免混淆，应先展示你所抓的牌，然后才把它与你的其它手牌放在一起。

喷吐蛞蝓

{一}{绿}{绿}

生物～蛞蝓

2/4

每当喷吐蛞蝓阻挡或被阻挡时，你可以支付{一}{绿}。若你如此作，则喷吐蛞蝓获得先攻异能直到回合结束。若否，则每个阻挡喷吐蛞蝓，或被喷吐蛞蝓阻挡的生物获得先攻异能直到回合结束。

* 这与喷吐蛞蝓先前在Oracle牌张参考文献上的用词相较之下，有明显的功能改变。

达奥黜人瓦提

{二}{黑}{绿}

传奇生物～人类／战士

3/3

{横置}：目标生物的力量或是防御力成为1直到回合结束。

直到此异能结算时，你才选择是要影响该目标生物的力量或是防御力。

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。(c)2006威世智。