

前言 我们为什么要玩薪传

写原创性的文章总是有点纠结。感觉脑子里有无数的火花，但就像夏天晚上的萤火虫，星星点点看起来很美，可是当你伸出手想去把它们抓住，便发现它们是那样捉摸不定，偶尔逮到一两个，手打开一条缝想看看战利品，它便忽地飞跑了。不断否定自我是写出精品文章的好方法，但也是个痛苦的过程。由此想到了一些牌友，他们在发表原创文章之前，会经历了很多测试，会热切地找人讨论，不断地否定自己。看他们一次次地回复牌友们的建议、一次次地发表自己的测试心得，我总是想笑，不是轻蔑也不是嘲讽，而是会心的笑。我觉得，这就是薪传赛的魅力所在。

从 2000 年接触万智牌到现在，Legacy 是我唯一喜爱的赛制。比起 Vintage 强大到变态的咒语和高昂的价格，比起 Standard 较小的牌池和巨大的时间投入，Legacy 让我感到舒适、放松。作为一个从那时候走过来的牌手，让我把那 12 张脑力激荡封存在箱子里就等于断送了万智生命。那些牌代表着我的历史，承载着我的记忆。翻开牌册，里面的牌值多少钱？全然不知，只看见满满装的都是书生意气、年少轻狂。平生第一包开出来的方向错误对我来说就是青葱岁月里懵懵懂懂的最好写照。如今有了自己的事业和家庭，上班，陪家人，累成狗一样。周末约上几个旧识，在牌店里坐坐打上两把，便是极大的享受。看着年龄几乎是我们一半的小牌手在撕包、对局、叫喊，我们只是微微一笑，仿佛看见旧日的自己。与我们同龄的一些大师如今还在怒卷比赛，或者在为大奖赛和职业赛拼杀，我们不敢，我们也不愿，我们只希望做散淡的自己。

最近闲聊的时候总有人说，Legacy 已经不行了，官方不推这个赛制，今后必然慢慢就萎缩了。还有人说北京玩 Legacy 的人越来越少了，想打个比赛连 16 个人都凑不齐。Legacy 的门槛在逐渐提高是客观现实，一些老牌手的精力被摩登赛制分流也属正常。或许有的牌手乐于卷比赛，他们享受胜利之后的心情，享受被人认可的感觉，但是我不。我所喜欢的是与朋友一起不走脑子的连打牌带聊天；如果认真起来，针尖对麦芒较量几把，分出胜负之后哈哈一笑，也惬意得很。这就是一种爱好，仿佛足球——我们不追求护球能像亨利，偶尔踢踢，时常看看，足矣。我看中的是与朋友聚在一起找乐儿的机会，醉翁之意岂在酒。

我跟牌友说起过，我一没巨款玩不起 T1，二没时间玩不转 T2，所以如果 T1.5 不在了，或许我就不再玩万智牌了。至于摩登，我不知道该怎么评价。我只能这样讲：说 Legacy 就那几套牌打来打去没意思的同学，你们可曾把 RU Burn、RUG Delver、RUW Delver、BUG Delver、BUG Shardless、Jund、Team Italia、EVA、Miracle、Esper Blade、Deathblade、Maverick、Death & Taxes、Deadguy、Fish、Zoo、NO Bant、Food Chain、Nic Fit、Landstill、Tezzeret、Aggro Loam、Turbo Land、Dark Depth、Enchantress、Tin Fins、All Spells、ANT、TES、High Tide、Belcher、Reanimator、Sneak & Show、Omni-Tell、Hive Mind、Dredge、Cephalid Breakfast、Painters、Aluren、Stiflenought、MUD、12 Posts、Affinity、Dragon Stompy、Stax、Pox、Burn、Elves、Goblins、Slivers、Merfolk、Blue Stompy 这些套牌都上手玩过哪怕一局？甚至都见别人玩过一次？远了不说，2011 年以来，在北京，上面这些套牌我都在比赛里遇到过。

四年多，碰一遍，听起来也没那么高级。如果再过四年依然是碰上一模一样的套牌，自然也就没什么意思了。其实真正的乐趣在于，每次碰到的版本都不太一样。我身边有不少喜欢乱改套牌的 Legacy 牌手，我也乐于加入其中。上班之余研究套牌是我们的习惯。我们不喜欢传统、不喜欢权威，我们无视成熟的牌表，愿意在如海洋般广阔的牌池里去挑选自己愿意用的东西。对我们来说，组牌的乐趣与打牌的乐趣是等同的，抄牌表去打比赛是了无生趣的。如果没有思考、测试、讨论的过程，说句实在话，从下午两点绞尽脑汁拼到七点拿那几

包就是一种折磨了，我宁愿喝着可乐听着音乐吃着薯片干点小活，有俩钟头那点钱就出来了。什么是玩牌？我觉得这才是玩牌，而不是别人玩了牌之后用牌表玩我。

在玩的过程中，新的点子层出不穷，甚至有的点子相当不错。RTR 发售一周后我就已经跟朋友的奇迹控原型套牌打上了；同样是这位朋友，在奇迹控的全盛时期又设计出了 4 精瓶 4 船夫 4 薇安留的埃斯波，把身边的奇迹打烂了。丧仪祭师这牌刚一出就有队友把祭师、亲信、愿望之力、杰斯、徘徊灵魂全塞进套牌里，在被嘲笑为脑残三周后用这套牌卷了。在我们的圈子里没有什么不可能，很多人都在 meta 中寻找缝隙以便突出重围，从而尽情挥洒着自己的聪明才智。我在下文里会讲到，小 meta 为大 meta 提供原创思路和测试机会，所以我们的发明是最新鲜的，我们的测试是第一手的，以至于很多在大赛中获得好成绩的“新”套牌，其核心思路在几周前就已经出现在我们的测试和比赛中了。

写这些不是想炫耀什么，也没有对比几个赛制优缺点的意思。我只想告诉那些没有接触过 Legacy 的牌手和那些在 Legacy 大门内外徘徊的牌手，我们为什么要玩 Legacy。如果你认可我们这种价值观，也有一定的消费能力，那就请加入我们的行列。如果你不了解这个赛制，或者短时间内还负担不起相对昂贵的入门费用，也可以和我们多交流，慢慢地去了解，用自己能承受、别人也能接受的方式来参与。好了，下面我就要来帮读者熟悉这个赛制、深入了解这个赛制。

我的文章在整体上分为三个部分。第一部分是围绕单卡所做的分析，我会带领大家巡视薪传赛里常用、难用的单卡，并且向大家讲解如何评价单卡的优劣。第二部分，我会把大家的视线从单卡引向套牌，分析单卡在套牌里的地位、作用，分析套牌的构组和操控技巧。第三部分，我要带领大家熟悉环境，也就是所谓的 metagame，让大家在更宏观的层面理解这个游戏。我的文章大多写成于 2012-2014 年，有比较强的时效性，虽经整理，但依然在个别地方显得不合时宜；再加上我本人水平有限，文中定会有诸多不妥甚至于谬误。请大家多多批评指正。谢谢。

第一篇 认识和理解单卡

在这一篇里，我会带领大家巡视薪传赛里常用、难用的单卡，并且向大家讲解如何评价单卡、单卡在套牌里的地位是怎样的。我先讲几张牌，告诉大家牌本身怎么用；然后我对比几张牌，告诉大家比较和鉴别的技巧；然后我讲怎么从整体上判别单卡的优劣；最后讲怎么从一张单卡出发形成一整套牌。

柯帮疗法

柯帮疗法（Cabal Therapy）：

Name a nonland card. Target player reveals his or her hand and discards all cards with that name.

Flashback—Sacrifice a creature.

乍一看柯帮疗法，你也许觉得这是一张很奇特的牌。首先，它具有一张黑色牌的典型特征：让对方弃牌，返照费用是牺牲生物。一点黑的费用也相当诱人。不过怎么用它呢？让我们设想：两位牌手狭路相逢，洗好牌，你很幸运地拿到了先手，起手又不用调度。下沼泽之后，端详着手里的这一张柯帮疗法，也许你会非常纠结——我到底要说哪张牌的名字呢？如果这是一张攫取思绪（Thoughtseize）该多好，逼从（Duress）也不错啊！

那么我们为什么要用这样一张牌呢？

首先，这是一张可以一换二的牌（关于一换二，我在下文会专门来讲解）。从直观上讲，能返照的牌都能够一换二，但前提是你第一次的盲喊能喊中，再返照还能喊中。对手此时经常会十分纠结：到底要不要康你呢？我们来算一算。康掉疗法，假设是用目眩（Daze）或者点破咒语（Spell Pierce），是手牌一换一，好处是没有让对手看到手牌；所以即使疗法进入坟墓场，对手也要付出一个生物的代价，何况返照时候是盲喊。但这样做的问题是用掉手里一张疗法可能喊不中的康，而且暴露你有关键张不想给人家看到。如果不康疗法，对手有可能喊不中，但也有可能让对手喊中最关键的一张，然后还把手牌看个底掉，返照时候又能稳稳搞掉一张。所以一般来说，面对疗法怎么都是亏，必须根据当时手牌和场上的情况来综合判断。这里我们的假设是一般情况，如果康用的是愿望之力（Force of Will）那就亏得更多了，如果手里的关键张不只一张，一旦被喊中要扔两三张手牌也要亏死。

第二，疗法是一张有能力一换多的牌。接着上文说，如果对方的关键张不只一张，那疗法的使用者真是好运气。一下子盲喊掉两个迅咒法师或者三个脑力激荡的事情笔者本人在实战中就达成过。如果再仔细看一番，那有可能一回合之内把对方的手牌完全破坏。

第三，疗法的返照费用是牺牲一个生物，这代价不小，但有些生物就是来求死的。有那么一些生物，它存在的唯一意义就是要死，它不死你怎么看它怎么别扭。这种生物的例子有：资深探险家（Veteran Explorer）、醒灵云雀（Reveillark）、学院教务长（Academy Rector）、任何被转生的典范（Pattern of Rebirth）所附结的生物等等。另有一些生物怎么死都死不了，死了还能活过来，例如冥府精灵（Nether Spirit）、可怖血妖（Bloodghast）、灵液妖（Ichorid）、帮厨奥夫（Kitchen Finks）等等（喂，各位演员，请注意自我修养）。这些资源都可以用来支持疗法的返照，有时相当于无损地破坏对方手牌，更有时候是既破坏了对手，又扩张了自己。

第四，能从坟墓场里施放咒语，会带来一些奇特的好处。比如在 Turbo Land 里面，我们可以用入土（Entomb）作为导师来找到柯帮疗法，牺牲场上的变人地来支付费用。如果你了解 Turbo Land 这套牌的运作模式，就会明白入土+黑土滋壤+变人地这个链条的战术意义。此外，Aluren 这套牌会用直觉（Intuition）作为导师。在大量炮灰生物的支持下，找来三张柯帮疗法真是太酷了。

正是因为有这些好处，所以柯帮疗法才能稳稳地占据薪传一线好牌的位置，也受到笔者在内的众多玩家的欢迎。下面我们就来探讨一下这张牌在实战中的用法。

第一，我们来看一下这张牌本身怎么用。你要宣告柯帮疗法这个咒语，然后为它指定目标（通常是对手，但也很可能是你自己），然后为它付费（一点黑色法术力或者牺牲一个生物），然后这个咒语进入堆叠。千万记住：在这个时候你是不能说你要喊什么牌的名字的，因为这时候还在施放咒语，咒语还没有结算。如果双方都让过优先权，那么疗法结算，这时候你再说牌名。（这里我要多说一句，规则里明确写了“说牌名”是说一张存在的万智牌的名字，你不能为了泄愤怒喷一句“傻 X”，然后辩解说你就是要说这个名字，这不仅缺乏教养，而且是要吃警告的。）假设你是疗法使用者的对手，别人嘴快说出了什么名字，你手上正好有，你就可以说我没有允许你的疗法结算，而且对方一旦说出这个名字，就不能再更改了。所以疗法的使用者千万要沉住气，好好完成好每一个动作，好好动脑子想一想。如果疗法的目标是使用者自己，别忘了，要展示手牌给对手看。

第二，我们来看一看什么样的套牌能用到柯帮疗法。简单地说，当你要破坏对方的手牌，而且疗法比逼从、比攫取思绪好用的时候，你就该用它。现环境里最能发挥疗法威力的就是渡桥、Nic Fit 和 Aluren。渡桥的生物能够死而复生，而且需要疗法来让场上的生物死从而制造更多的僵尸。Nic Fit 特别需要干扰对手手牌，而且资深探险家或者云雀一旦死去扩张极快，Aluren 有很多廉价生物，这些都为疗法提供了资源。如果你几乎要被自己的黑暗亲信

(Dark Confidant) 烫死，又觉得用一张手牌杀掉自己的生物太亏，那么疗法也是你的极佳选择。总之，当你有支持返照的资源时，就可以用柯帮疗法。

第三，我们来探讨一下疗法用于实战的细节。首先，“喊或者不喊，这是个问题”。当你第一回合有其他事情做的时候，是先扩张自己还是先用疗法毁对手一下，这是你需要抉择的。然后“喊什么”，这是个让所有人头疼的问题。遭遇战中，当你先手，或者对方下了一个找地地让过之后，你肯定是拿着疗法一片茫然。在这种情况下，我个人的经验是，等对手摆上第一块能产费的地之后再决定。一般而言，如果我预感对手第二回合有可能给我一发图拉柯的咏赞 (Hymn to Tourach)，我就会抢先使用疗法；否则在不太影响节奏的情况下，不妨看看对手的动向再说。如果对手第一张地下的是古墓 (Ancient Tomb) 之类无色加速地，要小心了，对手可能是 MUD 或者 Stax 类套牌，那就要先用疗法探路，喊个金属工人 (Metal Worker) 或者世间锤炼 (Crucible of Worlds) 之类的东西试试运气吧。如果怕打乱节奏，根据找地地的颜色蒙着喊一个也行，看看对方手牌心里可能也会有点底，毕竟你还有返照的机会。

过了第一回合之后，再从手上使用疗法就是两种风格。一种是猜对手手里有什么牌。根据对手的法术力资源、对手的节奏、对手对你咒语的响应情况等等信息，有时候你能大致猜出对手有什么货。另一种是不管上手几率，只喊对自己威胁最大的。例如有很多渡桥使用者直接喊手术摘除 (Surgical Extraction) 或托玛墓穴 (Tormod's Crypt)，而忽视上手率更高的化剑为犁 (Swords to Plowshares) 对灵液妖的威胁。这两种风格孰优孰劣众说纷纭，没有定论，读者们可以根据自己的实际情况来选择。顺便说一句，在牌名说出口之后，对手没有机会使用这张牌，因为疗法还在结算过程中。如果你看过了对方的手牌，返照疗法的时候忘了对手手里有什么……大哥，下次你敢用纸笔记一下么……

在实战中，疗法的使用者要熟悉“优先权”怎么来把握。一定要记住：每个咒语或异能结算后，主动牌手会获得优先权。有不少朋友打了多年牌仍然不理解心灵塑师杰斯 (Jace, the Mind Sculptor) 进场之后为什么不能直接一个闪电击打死，非要眼睁睁地看着对手加到 5 个豆。如果你也在这个地方很糊涂，那么你该好好补补课了。当你施放的资深探险家结算进场之后，优先权在你这里，如果你坟墓场里有疗法，那么你牺牲探险家给疗法付费这个动作谁也不能打断，不存在对方响应你先化剑探险家的说法。如果对方真这样做了，那太好了，你在叫裁判过来给他解释之后，可以开开心心地用疗法说“化剑为犁”——显然他手里是有的。注意，这个过程中不要让过优先权。

疗法在面对锻石秘教徒 (Stoneforge Mystic) 的时候是神卡。当对方把某种管制刀具找进手之后，你可以华丽丽地给他一发柯帮疗法。近来，大学院废墟 (Academy Ruins) 出场的几率越来越低了，武具套牌里面的刀剑数量有限，无论你干掉了哪一把，都意味着敌人的胜算大大降低了。对于所有把东西找进手的导师来说，柯帮疗法都是极大的威胁，因为那意味着你必然能喊中 (Grim Tutor 笑了)。

总的来说，想要用好柯帮疗法，除了组牌的时候要考虑清楚以外 (你是抄牌表一党……算我没说吧)，关键是对场上形式的判断，以及对敌人套牌的熟悉。尤其是面对一些比较偏门的套牌，比如说咒术师、Stax、神器泰兹瑞等等，如果你不知道该喊什么，那就悲剧了。如果你面对的是 High Tide、TES、Painters、SNT 等等组合技套牌，完全不知道对方核心张和出牌节奏是什么，那更加悲剧，因为很可能你连返照的机会都没有就 GG 了。当笔者在实战中看到有人第二回合用疗法怒喊一声“祖神兽”的时候，心情真的是十分复杂。所以，想要把疗法的效用发挥到极致，是要经过大量实战训练的。正是因为它如此强大、又有如此多的变数，我们才觉得它有魅力。

阻抑

阻抑是笔者最喜欢的牌之一。它的用法非常灵活，对新手来说也很难掌握。你能用阻抑来干什么？首先，它是一张蓝色牌，可以被喂给愿望之力（汗--!）。显然，这不是它最应该做的。“反击目标起动式或触发式异能（法术力异能不能被反击）”到底有多么灵活和强大？为了弄清这个问题，我们要搞清楚什么是起动式异能，什么是触发式异能。

简单地说，形如“费用：效果”的异能是起动式异能。例如“{1}{G}：重生图伦。”

触发式异能有个特点，即以“当……”、“每当……”、“在……”开头。对应的英文分别是 when、whenever 和 at。

法术力异能既可以是起动式的，又可以是触发式的。

起动式法术力异能要满足 3 个条件：1，产生法术力；2，不指定目标；3，不是忠诚异能。例如：“牺牲狮眼钻（Lion's Eye Diamond），弃掉你的手牌：加 3 点任意颜色的法术力到你的法术力池中。”触发式法术力异能要满足两个条件：1，产生法术力；2，触发条件必须是另一个法术力异能。例如野地丛生（Wild Growth）的异能：“Whenever enchanted land is tapped for mana, its controller adds {G} to his or her mana pool”。

搞清楚这些东西，我们来看看你能用阻抑反击掉什么，不能反击掉什么。当然，我不会一一枚举，只挑容易被忽视、容易被混淆的讲。以下这些是你能阻抑的：

1 延迟触发式异能。

例 1：圣沙弗的游魂——每当圣沙弗的游魂攻击时，将一个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生生物横置放进战场且正进行攻击。在战斗结束时放逐该衍生物。

显然，如果你是游魂攻击的对象，你可以阻抑“每当圣沙弗的游魂攻击时，将一个 4/4 白色，具飞行异能的天使衍生生物横置放进战场且正进行攻击”这个触发式异能。但如果你是游魂的操控者，那么你可以阻抑“在战斗结束时放逐该衍生物”这个延迟触发式异能。这样战斗结束后你就多出一个天使了。

例 2：逸散条约——逸散条约是蓝色。反击目标咒语。在你下个维持开始时，支付 {3}{U}{U}；若你不如此作，则你输掉这盘游戏。

不要以为逸散条约一旦结算，你就必须支付那 {3}{U}{U}。这是一个延迟触发式异能，你可以在下个维持开始时阻抑掉它。

2 延缓。

延缓是一个包含了三个异能的词。第一个属于静止式异能：“在你施放法术咒语的时机，如果你可以通过将此牌从手上放入堆叠的方式施放它，你可以支付延缓费用并将其放逐，且上面有 N 个计时指示物。此动作不用到堆叠。”第二个与第三个异能都属于触发式异能，于这张牌在放逐区的时候生效，分别是：“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，若它目前被放逐，且如果你能使用它，则使用它且不需支付其法术力费用。如果你不能使用它，则它持续被放逐。若你以此法施放了一个生物咒语，则它获得敏捷异能，直到你失去该咒语或其成为的永久物之操控权为止。”

因此，如果你不想被时缝之雷（Rift Bolt）打中，那么你可以用阻抑指向第三个异能。这样，这个咒语就永远停留在放逐区了。如果你用阻抑指向第二个异能，那么很不幸，它只是不能移去指示物而已，下回合仍然可能打中你。

3 消逝、疯魔。

与延缓异能类似，你可以让带有消逝（vanishing）的永久物多停留一回合，但是让它永久留在场上往往会更好的选择。但是消退（fading）可完全不一样，你只能让拥有它的永

久物多停留一回合。阻抑与时空震脉波（Parallax Wave）的互动则较为复杂。你既可以让她在战场上多停留一回合，也可以在它牺牲后阻抑掉它的最后一个异能。第二种方式似乎会让对手更加绝望，不是吗？

至于疯魔，由于它包含了“当此牌以此法被放逐时，其拥有者可通过支付疯魔费用来施放之，而不是支付其法术力费用。若该牌手未如此做，则将此牌置入其坟墓场”这样一个触发式异能，你可以拒绝对手施放这个咒语。如果这个异能被阻抑反击了，那么这张牌会停留在放逐区。

4 循环。

循环是一个起动式异能。它的意思是“【费用】，弃掉此牌：抓一张牌。”如果你施放阻抑，那么敌人就抓不了牌了。晶掌放火鬼（Gempalm Incinerator）是一个较为复杂的例子。它既包含循环异能，又包含了“当你循环晶掌放火鬼时，你可以使它对目标生物造成 X 点伤害”的触发式异能。如果你不想让它造成伤害，则你可以阻抑它的触发式异能；但反击掉循环异能并不会同时也反击掉后面的触发式异能，伤害还是会造成。

5 风暴。

风暴是一个触发式异能，即“当你施放此咒语时，本回合于此咒语之前每施放过一个咒语，便将此咒语的一个复制放入堆叠。若此咒语需要目标，你可以为任意复制品选择新的目标。”如果你成功结算了阻抑，那么霰散弹（Grapeshot）就只能造成 1 点伤害了。

6 留存/不息。

这是两个触发式异能，即“当此永久物从战场置入坟墓场时，如果其上没有……指示物，则将它在其拥有者的操控下返回战场，且其上具有一个……指示物”。

7 夺冠。

夺冠代表了两个触发式异能，分别为“当此永久物进入战场时，除非你将另一个由你操控的【物件】放逐，否则牺牲之”以及“当此永久物离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。”阻抑的用法就很明确了。

8 奇迹

奇迹：当你抓此牌时，如果它是你于本回合抓的第一张牌，你可以支付其奇迹费用来施放它。这是一个触发式异能。如果你反击掉这个异能，对手就不能支付奇迹费用施放它，这张牌就和其他手牌一样在他手里。

见得比较多的就是这些类型，下面说一些单卡。这些是你可以用阻抑来针对的：

各种找地地、力夏达港、毒契、密设爆裂物、烟囱、银光树丛、虚位印记、集体心智、精灵魁首、精灵女舍监、闪电艺师、裂镜奇奇几奇、狰狞熔岩术士、脑冻结、痛苦卷须、森林图书馆（Sylvan Library）、最终巨魔图伦、夸撒群法师（颂威和牺牲技能都可以被反击）、锻石秘教徒（找武具、放武具都可以反击）、炽寒剑（等等武具，可以阻抑佩戴，也可以阻抑触发式异能）、迅咒法师、薇安留聚群、遗忘轮、得享安息（进场清坟的触发式异能）熔天顶瓦拉库、分裂双身、师范占卜陀螺、资深探险家（Veteran Explorer）、乙太精瓶、梦生阿米巴、灵液妖、阴界渡桥、抵销、振翼机锻炉、黑暗亲信、偷袭、万世创伤伊莫库（额外一回合、歼灭 6、进坟场洗回牌库都是触发式异能），等等等等。要注意的是，永久物带有帷幕或辟邪是不会影响阻抑的，阻抑的目标是异能，不是那个永久物，不要被图伦或者伊莫库吓到自己。

下面说说你不能用阻抑来针对的。

不能用阻抑的对象主要是静止式异能和法术力异能，例如：

画家仆役、真名宿敌（True-Name Nemesis）、伊美黎之盾艾欧娜之流，异能是“于……进场时，……”，对应英文是 As……。这类异能是静止式的，不能被阻抑反击。

发掘。你不能用阻抑阻止对手发掘。它的开头是“若……”，对应英文是 if。

返照。这是个静止式异能。

死触/系命。这两个异能现在是静止式异能了，不再像以前一样“当……造成（战斗）伤害时……”是触发式异能了，所以阻抑无效。

背水战。这也是个静止式异能。

变身。变身是静止式异能，不使用堆叠，不能用阻抑反击。

非瑞克西亚高塔、莲花瓣、狮眼钻、猿猴精怪向导等牌的异都是法术力异能，不能阻抑。

另外需要注意几件事，有几个东西，是阻抑的合法目标，但你不要用阻抑去搞它们。第一个是滞留（Standstill）的触发式异能。它可以被阻抑，但是施放阻抑会又一次触发滞留的异能，你无法避免让对手抓这三张牌。第二个是黑暗深渊（Dark Depth）的触发式异能。“当黑暗深渊上没有寒冰指示物时，将之牺牲。若你如此作，……”是一个状态触发式异能，也就是说只要黑暗深渊保持着“没有寒冰指示物”这个状态，它就会不断触发。所以即便你用阻抑反击了一次，它马上还会触发，所以阻抑没用。斑岩筛检（Porphyry Nodes）的“当场上没有生物时，牺牲斑岩筛检”与之类似。第三是锻石秘教徒，我们一般不会用阻抑去反击它的进场异能，因为虽然你可以不让它找颅击槌，但你并不知道对方是不是已经把颅击槌抓到了手里。你也不要阻抑{1}{W}的放剑异能，因为这件事对方每回合都能干一次，你不可能永远跟着去干。你要做的是阻抑颅击槌的活化武器异能，也就是“当此武器进战场时，将一个 0/0 黑色病菌衍生生物放进战场，然后将它装备上去”这个异能。这样颅击槌就没有生物，对手想要用它的话还需要 3 费回手 2 费再放出来，你就争取到了大把的时间。

在阻抑在实战中的用法非常多变灵活，我不过是给读者提个醒，希望读者自己多思考多总结。

脑力激荡

蓝色是最受人爱戴的一个颜色了。薪传里面蓝色的精髓是什么？是反击咒语？是 Force of Will？都不是。是脑力激荡……也不是。其实是海岛。不过我们不讨论海岛的用法。

书归正传。说到脑力激荡这张牌，那简直是经典的不能再经典了。如果说不到长城非好汉，那么没用过这张牌的人就算不上万智牌玩家。它的用法不像阻抑一样有很多规则需要熟悉；它的出场率也不像柯帮疗法一样有限，而是泛滥于各种套牌，每个人都有自己的认识。但不是所有人都能认识到脑力激荡到底有多强大，也不是所有人都明白脑力激荡究竟有什么用、该怎么用。

我们先来看看这张牌。U，瞬间，抓三张牌，然后把你手牌中的两张放回牌库顶。这是蓝色套牌、甚至所有薪传套牌里，出场率最高的一张牌，也是蓝色套牌无可替代的第一选择。如果你的蓝色套牌里没有这张牌，那你干脆还是别组了（Merfolk 欲哭无泪……）。它的厉害之处就是每人起手 7 张牌，而你用掉它抓 3 张、放回两张暂时用不到的牌，就相当于抓了 9 张起手。在中后期，如果俩人都打到 topdeck 的阶段，那么一张脑力激荡能让你看到下面 3 张牌，并拿到你最想要的那一张。换句话说，经常是谁先掏到脑力激荡谁就赢。

这就是所谓滤牌深度。薪传里控制套牌常用的滤牌器有脑力激荡、沉思（Ponder）、注定（Preordain）、师范占卜陀螺（Sensi's Divining Top）、冲动（Impulse）、细心钻研（Careful Study）等等。除了细心钻研有这样功能特殊的滤牌器以外，咱们可以比一比其他这几个。滤牌深度最深的是沉思，它给你 4 次机会拿到你最想要的一张，但是如果你一开始看到的 3 张里有 1 张你想要，而另外两张不想要，那就纠结去吧。冲动也是 4 张，但是多一费。多这一费就天差地远了，所以它只在特定套牌里使用。注定给你 3 次机会，但是你要在一开始的两张和 topdeck 那一张里面抉择一下。师范占卜陀螺虽然是一费出，但是再有一费才能用，用出来是滤 3 张。虽然它每回合都能用，但是别忘了，出它的那一回合你是亏了一张手牌的，

相当于那回合你用了一点费、一张手牌但是什么利益都没得到，所以陀螺算是长期投资，后来每回合滤牌是它应收的利息。差一回合的区别，老玩家都太清楚了，因此单纯比起来（不讲与其他牌的配合），陀螺不比沉思要赚。

所以我们来小结一下，冲动最无力是举世公认的。沉思和陀螺各有好处，注定比它们俩稍逊。我们还要注意到，上面说的后三者都不能在瞬间施放，而且上述任何牌都不能让你把手牌放进牌库里。有的时候，把手牌放回牌库非常重要。当对手施放逼从、薇安留聚群（Vendilion Clique）等手牌破坏咒语时，你可以响应使用脑力激荡，不一定要掏到康，而很可能只是要把手里的关键牌放回牌库让对方看不到。这个技巧在实战中是非常有用的。变境-瓦拉库这套牌需要同时从牌库里找出若干张山脉，如果山脉在手上怎么办？惟一的方法就是用脑力激荡把它们放回牌库。配合找地地这样的洗牌神卡，你可以多次操控你的牌库。

看起来，几种滤牌咒语各有所长，但脑力激荡是其中最优秀的。当你起手使用它时，抓三张，然后把暂时用不上、或者必须放回去的两张牌放回去，几乎就相当于你一下子抓了三张牌。这也就是为什么脑力激荡在 Vintage 赛制中要限制使用。

正因为脑力激荡可以调整手牌，所以很多牌手经常会遇到一个困境：起手 7 张牌，其中一张地、一张脑力激荡，keep or not？这是个问题，关于会不会卡地的问题。这个问题在这里只能简单地说一说。你需要考虑如下几个问题：

1 你的套牌是快攻反击类、组合技类还是控制类？换句话说，你需要几块地才能正常运转？你的套牌里地牌一共有多少，颜色、找地地是如何配置的？

2 你的起手牌曲线是高是低？如果脑激之后很不幸仍然只有一块地，你前三回合能运转吗？

3 你手上的地是基本海岛、圈地还是找地地？会在找地的时候中阻抑吗？圈地会被荒原干掉吗？你手里余下的牌要求你必须冒险找地、而且找圈地而非基本地吗？

4 对手是什么套牌？你卡地与否对他的影响大吗？他干扰你法术力的能力强吗？他是否也需要调度？你是否已经到了背水一战、经不起一次调度的境地？

我不必把每套牌可能引发纠结的起手、不同 matchup 都细说一遍。但是你可能真的要把以上因素都考虑一下再做出决定。我相信，对于需要使用脑激的控制套牌来说，超过半数的情况下你都会为了稳妥起见选择一次调度。但无论如何，这不影响脑力激荡的地位——有它你可以拼一下，没它你连拼的机会可能都没有，不是吗？

然后我们来聊聊使用脑力激荡的时机。我看到很多牌手一回合的动作都是 land-go，然后在对手回合末脑力激荡。其实对于一部分牌手来说，这样做有明确的战术目的；而对另一部分人来说，这只是一个不假思索的习惯动作，因为他们经常看到别人这样做——但这并不是一个很好的习惯。我们要明白，脑力激荡的作用是你调整手牌，并且压缩牌库。也就是说，在你资源极其有限的时候，除非你想立刻拿到某张牌、或者某类牌，否则你没有必要使用脑力激荡。脑力激荡不会让你凭空多出一张手牌、也不能让你洗牌，所以当你抓三、放二完成之后，你已经预知了你牌库顶的两张牌。如果接下来就是你的回合，你还要抓起一张，那么效率就太低了。假设你没有洗牌手段，如果剩下的牌库顶那一张牌有用，你刚才为什么浪费脑力激荡把它放回去呢？如果它没用，那又为什么在没有洗牌手段的时候使用脑激，让它下一回合不得不又抓上手呢？有的牌手会觉得，如果一回合不脑力激荡，就浪费了第一回合那一点法术力，或许会影响到后面几回合的节奏。但是如果你没有洗牌手段，手牌条件又不错，那你就浪费了一张关键咒语。比如说，如果你的起手 7 张牌是两张白蓝圈地、脑力激荡、目眩、锻石秘教徒、化剑为犁（Sword to Plowshares）、Force of Will，那么在一般情况下，你在对手回合末使用脑力激荡意义不大，因为你手里基本都是你想要的牌，没有什么可往牌库顶扔的东西，你又没有高效的洗牌手段，抓上来的牌不过是又放回去了而已。（或许你会说有曾哥可以洗牌，但是一般来说，如果没有前三回合能够连续下地、手中有足够康牌

这样的资源来支持，第二回合硬挺曾哥经常不是很好的选择。）我上文说过，两套控制套牌 PK 到中期，输赢可能就取决于谁能先结算脑力激荡。你可能后来的操控都很完美，却输在第一回合这个习惯性操作上。

我要强调，我不反对在对手第一回合末使用脑力激荡，但在这个时机使用脑力激荡是最有学问的，你一定要明白你的战术意图，为什么必须要在這時候使用这样一个咒语。否则你浪费的就不是这一点法术力，而可能是一盘比赛的胜利。

脑力激荡结算之后，手里留什么牌也有点小技巧。有的同学习惯于把一把好货留在手里，不大有用的还回牌库。但是，如果你是在对手回合结束前脑力激荡，不打算做什么，下回合马上又要抓牌库顶牌，那么不妨把好货先放在牌库顶，下回合再抓起来。在你 tapout 使用脑激的情况下，要尤其注意这个问题，以防对手闪现一个薇安留聚群搞走你的关键张。备牌局情况更具复杂性，因为对手可能有手术摘除迫使你洗牌。

你可以响应触发式异能使用脑力激荡，例如掘密师（*Delver of Secrets*）和抵销（*Counterbalance*）的异能。它们的异能触发之后，你可以使用脑力激荡调整牌库顶牌，使得触发式异能结算时达到你想要的结果。

最后，说一下脑力激荡与沉思的配合问题。一回合先使用沉思还是先使用脑激，很多同学不是很明白。如果你想留费用干扰一下对手，那么选择在对手回合末用脑激可能会是你的好选择。抛开战场不说，单纯来比一下滤牌深度，我们来看一下情况：

先沉思（看 A、B、C 三张牌）——洗牌——抓起 D——脑激（抓 E、F、G 三张牌）——放回两张——滤牌深度=7；

先脑激（抓 A、B、C 三张牌）——放回两张——沉思（看 B、C、D 三张牌）——洗牌——抓起 E——滤牌深度=5；

先沉思（看 A、B、C 三张牌）——不洗牌——抓起 A——脑激（抓 B、C、D 三张牌）——放回两张——滤牌深度=4；

先脑激（抓 A、B、C 三张牌）——放回两张——沉思（看 B、C、D 三张牌）——不洗牌——抓起 B——滤牌深度=4。

这样我们就知道，沉思洗牌要比不洗牌滤牌深度大，先沉思要比先脑激滤牌深度大。所以如果你的目的仅仅是找到一张关键牌，那么应该先使用沉思后使用脑力激荡。实战中调整手牌的机会很多，具体问题还要具体分析。

沉思与注定

上一章我们说的是脑力激荡，这是最常用的一张滤牌咒语。滤牌咒语的使用非常吃功夫，水平不同的牌手用起来效果可能会差很远。薪传赛里还有两个常用的滤牌咒语，分别是沉思（*Ponder*）和注定（*Preordain*）。这两个谁更好，每位牌手肯定有自己的想法。但是鉴于使用率和使用规则，二者谁更好其实早就有定论。这一章的我们就把沉思和注定的用法稍微再说细一点，并做个比较。

我们要注意到，沉思在 T1，也就是 *vintage* 赛制中，是限用牌，与脑力激荡一样；而注定不是。然后，如果你去旅法师营地上翻翻成熟的牌表，就会注意到，大多数蓝色套牌只用脑力激荡，一部分用脑激+沉思，少数用脑激+沉思+注定。换句话说，没有哪套牌只用注定不用沉思，或者只用沉思+注定而不用脑力激荡。从这种使用习惯来判断，我们可以很清楚地给这三张滤牌咒语排个顺序。在大赛中取得好成绩的套牌，一般都经过大量测试，这种使用频率已经很说明问题了，这可不是在白蓝武具里面多放一张薇安留聚群还是多放一张迅咒法师的问题——后者是偏好问题，而前者是实打实的效率高低问题。在脑激专题里我们说过滤牌深度。沉思的滤牌深度为 4，超过了脑激。但是法术和瞬间这两者区别实在是太大，导

致沉思不如脑激，这点我相信没有任何争议。那么同为法术，沉思和注定的优劣到底怎么判断？

我们来看什么样的套牌需要使用沉思和注定。滤牌咒语的作用不必细说了，肯定是为了调整手牌、压缩牌库。最需要调整手牌、压缩牌库的套牌是什么？一类是组合技，另一类是反击快攻，也就是 **tempo** 和 **combo**。组合技追求用最少的组件达成最快的胜利，所以急于抓到那些组件。反击快攻类套牌依赖于前期的表现，每个回合都要给出压力，很多牌到了中后期效率大大降低，所以也需要调整手牌和压缩牌库。这两类套牌最明显的特点，是你能找出制胜最快、不可替代的手牌（牌库）组合。为了帮助理解，我们来举例说明。

偷袭是典型的组合技套牌。如果牌库没有 60 张的最低要求，我们需要什么呢？我们可以列举：谆谆教诲、偷袭、棘泽边、万世创伤伊莫库，若干法术力，没了。剩下的所有牌，都是为这几张牌服务，所以我们需要愿望之力、点破咒语这样的牌来减少对手给我的干扰，需要莲花瓣提供额外法术力。除了这些以外，我们需要的就只有手牌调整咒语了，帮助我们拿到法术力爆发源、生物进场通道、优质生物、反击保护这四类牌。一旦这四类牌同时上手，我们就有把握稳稳赢得比赛。

RUG 掘密师是典型的反击快攻类套牌。如果牌库没有 60 张的最低要求，我们需要什么呢？我们可以列举：掘密师、伶俐猫鼬、塔莫耶夫、闪电击、若干地，没了。剩下的所有牌，都是为这几张牌服务，所以我们需要荒原、阻抑、目眩、点破咒语、分叉雷击这样的牌来减少对手给我的干扰，需要吉塔厦探刺获取信息并填充坟墓场。除了这些以外，我们需要的就只有手牌调整咒语了，帮助我们尽量快、尽量多地抓到上面的组件，保证我们在游戏前期解决战斗。

白蓝武具是典型的控制类套牌。如果牌库没有 60 张的最低要求，我们需要什么呢？我们可以列举：心灵塑师杰斯，锻石秘教徒，若干武具，若干地，没了。我们需要手牌调整工具来帮助我们尽快抓到大杰斯和曾哥吗？不需要。因为我们在前期没有足够的法术力和保护性咒语来让大杰斯和曾哥站稳。我们需要的是稳住形势，慢慢积累节奏、场面和手牌的优势，在游戏中后期解决战斗。我们会放入大量的化剑为犁、点破咒语之类对抗敌人。颇击槌攻守一体，梅泽的十手灵活又不失稳健，薇安留聚群侵略性强，迅咒法师让我们充分利用资源。有了这些东西，控制类套牌里经常是不需要沉思和注定的帮助的。

尽管我们拿偷袭和 RUG 作为例子，但是 RUG 不用注定，偷袭可能会用一两个注定，但它们一般都用多张沉思。当我们命悬一刻，需要某种特别的组件，掏不到就输掉，掏到就翻盘，那我们必然会用沉思。沉思是在已知的三张牌和未知的一张牌里面挑一张，而注定是在已知的两张牌和未知的一张牌里面挑一张，差别非常明显。目前主流套牌里能用到两张以上注定的，除了 ANT、Spiral Tide 和 Omni-Tell，基本上剩不下什么了。大多数牌手高估注定，主要是他们认为注定能把一张废牌拿下去，保证自己不会抓到。所以，我们就主要针对这种情况来展开分析。

我们先问一下自己：你是不是需要注定这样的手牌调整咒语？有什么东西是你很想掏到的吗？如果没有，你为什么要用这样一张法术来拖自己的节奏呢（关于这个，下文还会细讲）？你可能说，我没有很想掏到的牌，但是我追求套牌效率，凑不够 60 张，想在沉思和注定里面选一个，能不能选注定放弃沉思。好，假设这个理由很充分，那么我们看看用沉思效果最差的一种情况，即牌库顶有一张好牌、两张废牌。我们把情况再设计得极端一些，那就是场上或者手里没有找地地，也就是干脆没有洗牌的手段。假设我们是白蓝控，对手是 Spiral Tide，我们牌库顶依次是点破咒语、化剑为犁、荒原。显然，对我们有用的只有点破，化剑和荒原都是废牌。注定的支持者会说，如果这时候用沉思，那就特别尴尬，点破想要留，但是后两回合抓到的全都是废牌。换做注定，就可以拿点破，把化剑放到牌库底。这样想是没错：沉思让我们抓起点破，留下两张废牌；如果手牌一换一，那么接下来两个回合我们只

能任人宰割。注定让我们放弃化剑、抓起点破，牌库顶留下了荒原（虽然我们没看见这张牌）；手牌一换一后，下个回合任人宰割是必然的，但是再下面的回合我们不知道，因为荒原下面的牌我们没看见。这样，用注定就比用沉思少浪费一回合。如果在沉思的环节我们选择了洗牌，那之后我们不知道会抓到什么，所以也不好说。

其实我把情况搞复杂了。因为一般来说 **Spiral Tide** 不会在乎我们手里是不是有一张点破，或者说面对有一大把康保护的 **Spiral Tide** 来说，我们抓到的是点破或者化剑意义都不太大，关键的在于时间漩涡结算之后双方抓到的那各 7 张牌，那时候我们也没有机会使用沉思或者注定。我们在乎的是一个结论，即在牌库顶有一张好牌、两张废牌，且没有洗牌能力时，注定要比沉思好，因为少浪费一回合。

但即便是在这种极端情况，这个结论是不是总成立依然有问题。上文我们说过了，需要沉思和注定做手牌调整的主要是两类套牌：组合技和反击快攻。出于滤牌深度不同，在满编沉思之前，组合技不会选择注定，因为滤牌深度差 1 就可能导致差一个回合发动组合技。反击快攻套牌典型的是 **RUW**、**RUG** 等掘密师系套牌。对于这类套牌来说，慢一个回合就可能输掉，至少 **tempo** 上差很多，所以追求最高的效率。如果我们操控 **RUG**，场上没货，牌库顶一张闪电击两张废牌（注意，必须是废牌，就像化剑对于高潮那样废），一个闪电击又打不死人，那么沉思之后的结果绝不会是拿起闪电击然后放空接下来两个回合，必然是洗牌，然后去赌 **topdeck**，因为不赌的话放空两回合就基本上输掉了。而注定的结果就是很可能是拿起闪电击，把废牌放到牌库底，然后由于没有看到下面那另一张废牌而放空一回合。由于沉思洗完牌是赌博，所以可以说，在这种情况下，沉思和注定的效果差不多——甚至，如果能让我看到第三张，我宁愿去赌一下，也不愿意在已知必然会放空一回合的前提下苟且。这里为了简化，我们还没有提到沉思会帮助掘密师翻面这件事，也没有提到 **RUG** 经常卡地而沉思能帮你掏地，如果再算上这些，那注定就更没得比了。

所以说，“在牌库顶有一张好牌、两张废牌，且没有洗牌能力时，注定要比沉思好”这个结论也不是经常成立。对于 **control** 套牌来说或许成立，但是对于 **beatdown** 套牌来说，很多时候都不成立——当你场面陷入僵持，靠那一张好牌不足以取胜时，你需要的是沉思带来的洗牌，而不是注定带来的“少浪费一回合”，因为你一回合都浪费不起；当你靠某一张好牌就足以取胜时，你需要的是沉思的滤牌深度 4，而不是注定带来的滤牌深度 3。综上所述，结论变成了：当且仅当你操控控制类套牌，在牌库顶有一张好牌、两张废牌，且没有洗牌能力时，注定要比沉思好。

结论变成这样，就没问题了？不是。我们说它对控制类套牌或许成立，是因为控制类套牌的场上可能会有米斯拉的工厂、滞留、大杰斯、曾哥武具这样的控制要素，或者有手牌优势。没有任何一套控制套牌能够每回合都做事，因为它本身需要大量法术力支持，需要各种解，打的回合也多，所以掏到废牌或者下地过特别正常。但是由于场上有控制要素，或者有手牌优势，放空一回合也不伤——都没有？那还控制什么，搞笑呢？万一真的什么都没有，比如碰到渡桥，手牌被柯帮疗法干光了场上压力还特别大，必须 **topdeck** 一张最高裁决解场，那沉思的滤牌深度优势又显现出来了。如果再考虑这类情况，注定就更无容身之地了。

这下子，结论变成了：当且仅当你操控控制类套牌，在牌库顶有一张好牌、两张废牌，没有洗牌能力，且场面或手牌有优势，不需要解场时，注定要比沉思好。好吧，这样的场景……大家自己判断吧。

如果大家看到这里认为结论已经很明显了，那就是被误导了，因为情况其实很复杂。我们把场景换一下。我们操控 **RUG**，对手随便是什么套牌，只要有互动性的套牌就好。现在是主牌局，进程正常；双方战场上都只有地没有货，法术力相对充足；对手生命值为 8 且没有手牌，我们有一张或为沉思或为注定的手牌；我们牌库顶的三张牌依次是闪电击、火山岛、闪电链。大家别着急读下面的文字，先自己思考一下，这种场景下是不是注定要比沉

思好,因为注定必然会使我们滤掉那一张无用的火山岛?请你在这个场景下分别使用沉思和注定,然后记住使用结果。

注定可能会让我们过滤掉火山岛,抓起闪电击,留下闪电链(注意,我们没看到闪电链这张牌),然后我们等着闪电链下面那张 topdeck。对于一般牌手的实战心理来说,注定多半是这种后果。有没有读者会这样想:闪电击虽然很优质,但是拿着它不会赢,下一张牌是赌博,晚赌不如早赌,干脆我把闪电击和火山岛都放下去掏下一张好了。如果你真这样想,那你一定有相当的牌力了。当我们滤掉火山岛、拿起闪电击的时候,对手的预期生命值是 5,接下来我们最希望拿到什么牌?肯定不会是闪电链,而是掘密师、伶俐猫鼬、塔莫耶夫这类能提供稳定攻击输出的牌。那么,不考虑对手,当我们在下一回合抓起那张闪电链的时候,甚至本回合就抓起那张闪电链的时候,是该高兴还是沮丧呢?

如果我们用的是沉思,我们会不会抓起闪电击,留下闪电链和火山岛,放空第三回合?我想经验丰富的牌手都不会这样选择。一套反击快攻套牌,知道自己本回合以及接下来两个回合没有取胜的可能,这种绝望是根本不能忍受的,何况还不知道对手接下来要干什么。这时候最好的做法就是洗牌,然后去赌。这时候我们再回头看看刚才注定造成的结果。如果我们胆子小,肯定就拿了闪电击;如果胆子大,就会拿到闪电链——但无论如何,我们都没有达到这种情况下最应该达到的目的:洗牌。

所以,就这个场景来说,注定制造了滤掉一张废牌的假象,但实际上没有达到最佳的结果。如果牌库顶三张牌依次是闪电击、沸腾山湖、塔莫耶夫,那注定可能真的会让你滤掉沸腾山湖而占到便宜;但即使这样,也是我们敢赌才能拿到耶夫,不敢赌一样是拿到闪电击。而用沉思,我们就能稳稳拿到耶夫。话说回来,你在用注定的时候其实看不到第三张牌,如果它不是塔莫耶夫而是一张愿望之力之类的废牌,那么滤掉沸腾山湖的结果突然就变得很差劲,所以你真的敢赌吗?你还可以设想对手是各种套牌,但在上文的场景里,绝大多数情况下,对手只会影响你的胜率,不会影响你的选择。沉思毫无疑问给了你更多的信息。无论场面如何复杂、牌库顶牌如何多变,你的信息越多,做决定就会越容易。哪怕你一时糊涂、或者情况特殊,在刚才那个场景里没有洗牌,沉思也毕竟告诉你牌库顶牌是什么,让你提前有个心理准备。所以我们说,相比于沉思,注定制造的滤掉废牌在很多时候是一种假象,沉思总体上比注定优质很多。我们不能把眼光放在“在某些情况下”如何如何,而应该注重“在大多数情况下”如何如何,否则就没法全面地评价一张牌。

如果我们再多考虑一些,就会想到对手如果是丧仪剑,我们是不是需要解决可能登场的曾哥或者丧仪祭师;如果我们的生命值已经很少而且对手是红烧,我们是不是需要把他的生命值变得比我们还低以防止天火断空,等等。更有意思的是,如果对手生命值不是 8 而是 7,意味着 6 点伤害后不能找地、不能替费使用 FOW,情况又是什么样?有兴趣的读者可以把这个场景逐渐丰富,然后和牌友们讨论自己的判断。

至于有些朋友说,沉思洗完牌之后,抓到的经常是洗掉的那三张之一,我只能回答说这是错觉。除了错觉之外,你只能从组牌方面反思了,为什么废牌经常会这么多;或者,如果对手切牌方式保持不变,也没准是因为你洗牌习惯不好。无论怎么说,沉思比注定多看了一张牌,这就是最大的优势。

赚与赔

上面我们说了几张常见的单卡,下面我们来说怎么评价单卡,于是来聊一个很大的话题:赚与赔。打万智牌的时候,我们经常听到这两个形容词。但是什么是赚,什么是赔,见仁见智,众说纷纭。我想把一些东西归纳起来,供读者们参考。首先,这些东西是个人心得。由于我水平有限,所以观点难免有偏差,甚至是错误。其次,通常的原理不适用于特殊场合。

而所谓“特殊”，或许在薪传赛的实战中并不少见。

话题太大，得梳理一下思路。

首先要说清楚，这里要说的是一张牌的赚与赔，或者说在一般情况下怎样用一张牌。我不想讨论战场上每一个操作细节，不会给各位读者设定一个具体场景，把场上的十几个永久物一一摆出来，然后讨论你的异形地窖（Mutavault）该不该变人、应该踢还是不踢。另外，在讨论赚与赔的问题时，有一个前提，那就是“合理的”法术力费用。什么叫“合理的”？上面我们谈到过“滤牌深度”这个概念。我们说，沉思和冲动的滤牌深度都是4。相对于沉思，冲动的法术力费用就是“不合理”的。真伪莫辨（Fact or Fiction）是老玩家都非常熟悉的一张牌。它的滤牌深度达到了恐怖的5，而且换来的很可能不止一张手牌。为什么它在Lagacy里没有位置呢？就是因为相对于它的效果，它的费用显得“不合理”。关于这个问题不想再多说了，合理或不合理，实战是检验的唯一标准。这章里如果对比几张牌，那么它们要么功能相近，但费用不同，要么就是费用相似，但功能不同。这样，我们才好分析赚与赔。

要理解赚与赔，我们先来换换脑筋。圈套咒语（Spell Snare）是薪传里面的常见牌，费用U，作用是反击目标总法术力费用为2的咒语。它现在多少钱一张大家心里自然有数。现在有这样一张牌，同样是1费，作用是“反击目标总法术力费用小于或等于3的咒语”。这样一张牌怎么样？你可能会说：我靠，这牌是神，100块钱一张也不为过。但如果我告诉你，它不过就是改了一下叙述方式的寇基雷的审讯（Inquisition of Kozilek），你会不会觉得有点上当呢？寇基雷的审讯的确是个法术，而且只能在对方的咒语还在手里的时候使用，但是它能躲开转瞬、帷幕和辟邪，还合法偷看对方手牌，也是很大的优势。这么看来，寇基雷的审讯比圈套咒语要优质，至少相对于它们各自的颜色来说是这样。如果你能明白这个例子，那么恭喜你，在理解赚与赔的问题上你已经入门了。

那么我们先来分析最一般的情况：一换一。

一换一的牌很多，但主要是这几种：生物、滤牌、导师、反击、弃牌、去除。这里的生物，指的是那些没有独特异能的普通生物，其代表就是塔莫耶夫。塔莫耶夫没有任何异能，仅仅是个大而已。但是仅仅是个大一条，就能让它稳稳占据主力位置，因为它的费用实在是太低廉了。它的登场意味着场上的其他生物可能都没有它大，敌人必然要用一张手牌来去除它、或者反击掉它。因此，它是一张稳定一换一的牌。在法术力费用合理的前提下，稳定一换一的生物都是很不错的，但除了塔莫耶夫出场率较高以外，其他生物还是难以作为一线主力。鬼怪向导（Goblin Guide）、天任斯人（Figure of Destiny）、野群拿卡地（Wild Nacatl）由于有优秀的异能和可观的身材，都可以算稳定一换一的生物，但是它们的舞台也只有Burn和Zoo。在战斗初期，它们低廉的费用让牌手一回合可以施放若干，而对手的资源难以一一和它们对换掉，这是它们的优势期；可是一旦战争打到中期，它们很可能都没有一换一的资格。掘密师（Delver of Secrets）也是一张很优秀的牌，它对于蓝色有着重要的意义。对于反击快攻类套牌（例如RUG），赢得比赛最好的手段之一就是迅速立住一个打手，然后手里攥着一大把反击类咒语。有无数盘比赛，RUG就是仅仅用一只飞虫踢爆对手的。所以，掘密师也是一张稳定的一换一生物牌。在薪传赛里面，稳定一换一的生物一般都是1费，最多2费。更高费用的生物，必然有一换二甚至一换多的能力。因此如果你想自己设计一套薪传套牌，千万记住：不要放入任何费用高于2费的一换一生物牌，否则就赔了。

除了上面说过的生物以外，有一类生物是非常特别的，那就是加速生物。其代表有天堂鸟（Birds of Paradise）、贵族大主教（Noble Hierarch）、资深探险家（Veteran Explorer）等等。这类生物经常能成为稳定一换一的生物，特别是在游戏初期。高费用的咒语必然有更大的威力，这些生物就是为施放有更大威力的咒语而准备的。因此作为对手，用一张闪电击（Lightning Bolt）杀死天堂鸟经常是很明智的选择，这样经常可以拖慢对手一回合。而面对着资深探险家，RUG甚至不得不用一张分叉雷击（Forked Bolt）外加一张阻抑（Stifle）去

解决。

这里我们又要插一句。在法术力费用相同的情况下，我们可以看一看什么样的咒语效率更高。个人观点大致是：

多给你一个回合【例如时间行走（Time Walk）】>给你一张特定的手牌【导师类咒语】>增加你的手牌【先人的召还（Ancestral Recall）】>法术力加速【黑暗祭礼（Dark Ritual）】>直接破坏、干扰【反击、打血、去除、弃牌类咒语】>给你一张不特定的手牌【滤牌咒语】>给你一只简单生物【菁英先锋（Elite Vanguard）】>保护/膨胀一只生物或回血【疗伤药膏（Healing Salve）】。

有些读者可能看到这个效率顺序表会一头雾水，但是你或许会有这样的体会：在开局阶段，你可能会用点破咒语（Spell Pierce）去反击黑暗祭礼、用化剑为犁（Swords to Plowshares）去杀天堂鸟，但不会用 Flusterstorm 去康一个脑力激荡（Brainstorm），也不会用寇基雷的审讯去搞掉对手的狂暴术（Berserk）。只有在特殊情况下，上述顺序才会逆转，比如说掘密师这样的牌就是值得用一张化剑为犁去搞定的。所以，如果你想用那些稳定一换一的生物牌，那就用那些必须让敌人反击或杀掉的生物，也就是用那些可能让循序表逆转的生物。这个原理在之后的论述中也同样适用。

滤牌咒语是典型的一换一咒语。相比于生物是用自己的手牌换对手的手牌，它们的效果是用自己的一张手牌换取另一张手牌。乍一看，滤牌咒语很亏，因为它不像导师一样可以找到特定的牌，何况你还要付费才能滤牌。但是，手牌调整的作用是非常之大的，这一点我在讲脑力激荡已经说明过了。如果你是新手，那我问你这样一个问题：为什么构筑套牌有 60 张的下限？如果你不清楚，那就去试着组一套只有 30 张的 ANT、或者只有 20 张的 Sneak Attack 吧，你会看到它们有多么恐怖。我们经常会谈到的“完美起手”，你的牌库越少，达成“完美起手”的几率自然也就越高。你应该知道你效率最高的组合是什么，其他牌只是为了辅助或减少干扰。经常会有人为套牌里放不下某张牌而纠结，以至于最后定下来的牌库超出 60 张。但如果你很清楚你的套牌是靠什么制胜，那么很多时候，你应该纠结于如何才能凑够 60 张，而不是纠结于如何减肥到 60 张，对于 beatdown 类套牌尤其是这样。

导师是又一类典型的一换一咒语。导师类咒语之所以强大，是因为它们可以带给你特定的手牌，而那张特定的手牌是可能直接带给你胜利的，或者至少也是有一换多能力的。所以，导师类咒语可以排在循序表非常靠前的位置上。也正是因为导师类咒语过于赚，所以万智牌历史上可用的导师没有几个，好用一点的也难逃被禁的命运。即便是炼狱导师（Infernal Tutor）和直觉（Intuition）这样副作用很明显的导师，在薪传赛里面也像香饽饽一样。如果未送出的礼物（Gifts Ungiven）从费用到用法不是那么蛋疼的话，恐怕在摩登赛制里也难逃与绿阳当空（Green Sun's Zenith）同样的命运，更何况礼物是直接一换二的咒语。在摩登赛制中，可用的导师本已经凤毛麟角，原先诞生荚（Birthing Pod）还算是一个。诞生荚本身是一张手牌，出来用不了是亏，使用一次异能就够本，使用两次就赚到了（这里我们假设炮灰生物有不息异能，或者出场的生物有很牛叉的本领，否则你就不这么组牌了，是吧）。我曾经跟朋友们说，如果环境内有诞生荚这样的驻场导师而你围绕它来构筑套牌，那是一件很遗憾的事，现在官方连它也没放过。如果你的套牌正好有适用的导师，那就偷着乐去吧，太赚了。更赚的当然是一费抓三，没错我说的就宝船巡游（Treasure Cruise），再见。

生物、滤牌和导师类咒语是主动性咒语，而反击、弃牌、去除类咒语是干扰性咒语。这体现了思路的不同：在没有能力取胜的时候，要么我主动寻求制胜手段，要么我干扰对方的制胜手段。反击类咒语也是典型的一换一咒语。它们之所以强大，因为它们可以说是万能解，毕竟不能被反击的牌是极其稀少的。对比一下反击咒语（Counterspell）和雪恨（Vindicate）这两张牌，我们就能看出端倪。反击咒语是瞬间万能解，但使用时机极其有限；雪恨是法术半万能解（对非永久物无力），而且比反击咒语高 1 费、需要两色法术力，但是可以搞定地

牌，而且使用时机稍微灵活一些。两相对比，似乎反击咒语比雪恨要赚一些。雪恨算是去除的典型了，类似的还有众议裁定（Council's Judgement）、消除魔障（Disenchant）等等。考虑这样一个问题：如果你操控 RUG，对手操控白蓝曾哥剑，你有一张塔莫耶夫。你希望对手用一张圈套咒语反击掉它，还是希望对手用化剑为犁干掉它？都一样么？显然不一样。你的套牌里 2 费的咒语很有限，但是生物除了 4 张耶夫以外，至少还有 4 张掘密师。耶夫和化剑、圈套都是一换一，但是圈套并不能解决掘密师，而且耶夫的地面攻势很可能不具备穿透力，更不用说你孤注一掷的烧牌可能会遭遇到对方化剑自己人给自己加血的操作。所以，你如果用耶夫换到一张化剑，就比用耶夫换到一张圈套要赚。

毒气阻碍（Vapor Snag）比反召唤（Unsummon）要赚，这应该所有人都明白。但荒原（Wasteland）和魂魅城区（Ghost Quarter）的差别就不那么明显了。为什么薪传里面很多套牌都有荒原，而只有 Stax 用到魂魅城区？显然是因为荒原比魂魅城区要赚得多。荒原的出场非常频繁，而且无论 control 还是 beatdown 都要用到它，这是不多见的。荒原达成的一换一是赚是赔，取决于很多方面。简单地说，如果你自己需要铺开，就先别惦记着去限制别人，除非干扰对手法术力是你的制胜手段之一，或者对手的法术力实在紧张。尤其是在后手第一回合，面对对方的圈地，有些选手会不假思索地下荒原炸对手的地，而不是自己下有色地干活。要明白，一张荒原可能拖慢对手一回合，却也很可能让你自己卡在三块地上以至于心灵塑师杰斯（Jace, the Mind Sculptor）这样的 4 费大厉害憋在手里几个回合。在一个典型的 60 张牌库包含 24 地的配置中，你第四回合拥有四张地（我的意思是如果荒原不去炸别人）的几率是 63%，而第五回合拥有五张地的几率只有不到 47%。滤牌咒语的确会增加你抓到地的几率，但使用找地地也会降低抓到地的几率。所以如果你想依赖旅法师取胜，或者有曾哥、迅咒这样吃法术力的牌，那么荒原的异能一定要慎用。关于这个，你也可以想一想为什么 Goblin 套牌更喜欢力夏达港（Rishadan Port）而非荒原。反过来说，RUG 的阻抑和荒原就是专门为卡住对手法术力而设计的，本身曲线又超低，有目眩和点破咒语做配合，所以可以疯狂地对换掉对方的地牌。总之，在任何对局中，你都要清楚限制手段和制胜手段这两者的区别，并通过这一点来判断每一个交换的赚与赔。

相比反击类和去除类咒语，弃牌类咒语是很赚的，因为无论攫取思绪（Thoughtseize）、逼从（Duress）、还是寇基雷的审讯，都是用 1 费解决了大威胁。攫取思绪从手牌数量上看是一换一，而且还要付出两点生命的代价，那么是不是可以算作二换一的亏牌呢？不能这样考虑问题。在文章的一开始我就讲到了转换思路的问题。如果寇基雷的审讯要比圈套咒语优质，那你一定能理解攫取思绪的优质性。相比于反击咒语这张 2 费万能解，攫取思绪也可以看做是一张 1 黑 1 非瑞黑的 2 费咒语，效用是“反击目标咒语，检视对手的手牌”。对于黑色来说，这张牌就是精髓所在。逼从的作用在于可以迅速清理掉对手的 combo 组件，或者在自己达成 combo 之前拿掉对方手里的康。相对来说，鄙视（Despise）并不是一张很赚的牌，因为所有套牌里面几乎都会有生物去除咒语，而鹏洛克可不是前两三回合就能轻易登场的，登场也不是就能活下来的。所以逼从和鄙视虽然互补，但是一个在屋顶花园看风景，另一个只能在地下室里当屌丝。食脑胃口则更是垃圾——你觉得对方的奇迹牌卡在手里用不出去，替他难受是吗？那好，你花一张手牌把它扔了吧……它简直是只有吃了翔之后才会使用的牌。

至此我们把一换一，也就是看起来不赚不赔的情况大致说了说。下面聊一聊显然赚的情况。操作方面的赚我以后再说，现在要说的是牌本身的赚，也就是一换二甚至一换多的牌。在构筑自己的薪传套牌时，你可以尽量利用这些明摆着赚的牌。

首先来看看一换二的牌。所谓一换二，是指用一张手牌换取自己或对手的两张手牌，或者相当于换取两张手牌的情况。

图瑞斯赞美诗，又称图拉柯的咏赞（Hymn to Tourach），是最典型的一换二咒语。能简

单粗暴达成一换二效果的弃牌咒语有很多，例如老玩家都很熟悉的心之衰（Mind Rot）、腐沼沉沦（Bog Down）、杰拉尔德的决断（Gerrard's Verdict）等等；但是在薪传里面能立足的也就只有图赞了，原因就在于费用低廉和“随机”。一般来说，给对手选择的机会都不是什么好现象（类似地，一部分玩家始终不明白为什么恼人魔鬼看似强大而几乎没有套牌愿意使用它，其原因就在于对手总是会做出对自己相对更有利的选择）。虽然图赞颜色封闭，但是它的作用非常之大。对于黑色来说，一回合逼从、二回合图赞就可以奠定比赛胜利的基础。弃牌咒语的问题在于它只有在游戏初期才能发挥最大的威力，中后期比掏，需要的是解场或者制胜张，弃牌就没什么意思了。为了追求初期上手的几率，不得不满编 4 张；但是满编 4 张以后中后期抓到这张废牌的几率又大了很多，这就是图赞这样的牌矛盾之处。但无论如何，图赞、柯帮疗法这类弃牌咒语的一换二能力是相当突出的。我们曾经说过，即使是一换一，弃牌咒语经常比反击咒语效率高，更何况是一换二。这种说法有一定的片面性，因为在实战中，节奏是不得不考虑的问题，我们在讨论二换一的时候再说这个问题。除了蓝色的反击以外，黑色的弃牌手段可以算是薪传里面最好用的干扰方式了（后面还有一章专门讲手牌破坏），你无法指望一套完全以我为主、毫无干扰的套牌能稳定地取得比赛胜利。所以图赞和疗法是你可以考虑的组件，而且基本上稳赚不赔。

你可以选择两种模式的咒语都是一换二的手段。最为我们熟知的是地下指命（Cryptic Command）等指命牌。在万智牌历史上，能选择两种模式的牌也就只有这几张指命。虽然稀少，但是它们在薪传赛里面暂时还没有立足之处。北京牌手白羽自创的间歇泉（Temporal Spring）套牌把原初指命（Primal Command）的功能发挥到了极致，娱乐性非常强，但是指命如此之高的费用需要太多资源的支持，一般套牌是没法使用的。一般来说，在薪传赛制里 1 费和 2 费为主流，3 费就必然至少一换二，4 费就要有制胜的能力。所以，尽管指命的一换二显而易见，但估计也就是在摩登里面能混混日子了。

有一些红烧牌是一换二的好手段，典型的的分叉雷击（Forked Bolt）和热火（Fire）。曾经的日子里，判断红烧牌好坏的标准是每一点法术力造成的绝对伤害值，因此闪电击（Lightning Bolt）和闪电链（Chain Lightning）是最受欢迎的。热火由于是连体牌，其另一半寒冰也有独特的功效，所以也受到一部分玩家的欢迎。分叉雷击的异军突起，是因为有越来越多的优质 1 防生物在薪传赛舞台上占据主力，例如符文之母（Mother of Runes）、斯特巡林者（Scryb Ranger）、艾文核灵师（Aven Mindcensor）、瑟班守护者莎利雅（Thalia, Guardian of Thraben）、迷宫精怪（Spirit of the Labyrinth）等等。另外，徘徊灵魂（Lingering Souls）这样的优质咒语也步入了薪传赛环境，使得分叉雷击的一换二潜力大大被开发出来了。弧光曳迹（Arc Trail）也是很好的一换二牌；但是由于高了一费，想要进入薪传赛只能期待环境发生巨变。

顺着上一段的话说，徘徊灵魂曾经一度成为薪传赛套牌的明星。原因就在于返照异能。返照异能让你从坟墓场施放咒语，显然是相当于多给了你一张手牌——类似的还有破坟异能，例如 Burn 的代表性生物之一狱燎元素（Hellspark Elemental）。在奥德赛系列刚刚出现返照异能的时候，兽群的呼唤（Call of the Herd）成为了当时市场价格最高的单卡，崔纳的勒令（Chainer's Edict）也曾经红极一时。虽然兽群的呼唤在薪传赛中难觅踪影，但是返照异能仍然备受玩家的青睐，因为这是一个一换二的异能。一般来说，返照异能都能给你带来一换二的效果。最牛叉的是，返照异能与直觉（Intuition）配合起来达到了恐怖的效果，让本来是一换一的直觉变成了一换四。如此大的手牌优势是难以抵御的诱惑，何况徘徊灵魂能攻能守非常全面，可以说在很大程度上影响了薪传赛环境，迫使其他套牌补充面杀能力。

除了返照/破坟以外，留存/不息异能也是典型的一换二异能。帮厨奥夫（Kitchen Finks）是它们的优秀代表。进场加血让它在关键时刻能够苟住场面，3 攻能够对死相当一部分生物，死后回场又是一只 2 攻生物并带来额外两点生命。别看不起这一共四点生命，多少快攻类套

牌直接被这玩意苟死。夺魂红帽客（Murderous Redcap）在摩登套牌里面也有十分优异的表现。分析这两张牌的设计思路，我们就可以印证上一篇里提到的效率顺序表：厨子只要 3 费就可以有 3/2 和 2/1 的身材，外加回 4 血；而小红帽需要 4 费，却只能拥有 2/2 和 1/1 的身材，外加打 3 点。可见主动伤害的效率要高于被动回血，这两张牌才会这样设计。但是由于厨子是一换二的牌，所以它才能逆转效率顺序表，使得对手寇基雷的审讯经常会优先拿掉它。当然，由于留存异能是非常典型的一换二，很容易搞得过于强大而破坏平衡，所以能在永久赛事里面曾经出场过的生物也就只有厨子和摧木督长（Woodfall Primus）了，而带有不息异能的生物还没等到自己的出场机会。

说起类似的异能，不得不提一句，活化武器也是一个一换二的异能。它既免费给了你一个生物，又给这只生物身上加上了一层光环——或省去了一张生物手牌，或省去了佩戴费用。如果没有这个异能，颅击槌（Batterskull）就会变得异常垃圾；而有了这个异能之后，颅击槌就变成了武具之中的翘楚，有肆虐全场、一锤定音的能力。也正是因为“活化”这个异能过于强大，大锤成了孤军混迹在薪传赛里面的活化武器。如果想多看它们一眼，也就只能回顾当年翻腾鞭（Lashwrithe）和迫炮荚（Mortarpod）在标准构筑里的表现了。另外再次提醒各位，活化武器是一个触发式异能，你可以用阻抑反击掉。

除了这几个有固定简称的异能以外，有些生物拥有的进场/离场异能使它们成为一换二的典范，有的甚至成为薪传赛界的明星级人物。追忆这类牌，笔者最早见到的东西是近卫队（Imperial Recruiter）。这张牌如今卖到一千多块，而且就算你肯出一千多块也未必在市场上见得到。但是当年，它显然没有如今这般风光。它不仅是个出场下崽儿的玩意，而且最厉害的是，它是一个导师，可以找你想要的崽儿。像这样的牌，都是随着牌池的逐渐丰富越来越厉害的牌，所以只要还有万智牌比赛、在环境里不被禁、不再重印，就会一直涨价。作为一换二的经典，为老玩家们所津津乐道的是焰舌卡甫（Flametongue Kavu）。由于玛凯迪亚-大战役环境是在国内呈现的第一个完整的标准构筑环境，所以大多数牌手还是第一次见到这样火爆的进场异能，以至于纷纷询问如果场上只有焰舌卡甫会发生什么。如今焰舌卡甫还因为其一换二的能力在 EDH 赛制中发挥着余热。

怀旧时刻先告一段落。花墙（Wall of Blossoms）和银鳃专家（Silvergill Adept）是 Nic Fit 套牌和 Merfolk 套牌里面补充手牌的手段。作为仅有的一套没有脑力激荡（Brainstorm）的奇葩蓝色套牌，人鱼补充手牌显得很重要。不朽见证人（Eternal Witness）的进场异能更为突出，因为相比于抓牌，从坟墓场拿回一张牌有时候相当于一张导师。同理，迅咒法师（Snapcaster Mage）和精灵女舍监（Goblin Matron）也有类似的作用。它们强大不仅在于本身是一换二的牌，更在于它们带来的那张额外牌很有可能也是一换二甚至一换多。除了这些具有进场异能的生物以外，离场异能也能带来一换二的效果，例如醒灵云雀（Reveillark）和学院教务长（Academy Rector）。在一些套牌里也能看到樱宗长老（Sakura-Tribe Elder）的身影。薇安留聚群的一换二效应有点特殊。它本身 3/1 的身材和飞行异能让它成为一个优秀的打手，而闪现和拿牌的异能也相当优质。与激流实验室（Riptide Laboratory）或者卡拉卡斯（Karakas）配合起来，几乎相当于每个回合瞬间给敌人一个攫取思绪，实在是过于变态。

锻石秘教徒（Stoneforge Mystic）或许我不用过多介绍了。像这样能成为一套牌引擎的生物，在万智牌历史上是很少见的。万智牌里面最废物的永久物类别是什么？恐怕是生物结界，因为杀掉所附结的生物它也就 over 了，算是给了敌人一换二的机会。不稳定性突变（Unstable Mutation）出场的机会都寥寥无几，象灵引领（Elephant Guide）和仇视（Rancor）也就是在 cube 里面还能凑合使使。武具嘛，比灵气强多了，最不济的时候自己也能独立地摆场上。曾哥进场能把武具带进手牌，还能把难以入场的武具放置进场（例如上文说的颅击槌），这一下可不得了。它同时解决了有人没武具和有武具没人的两种尴尬情况，算得上是一个优质的导师，也就继共鸣之后，成为了从标准转向薪传最平滑的案例。难怪有人戏言，

在曾哥杰斯横行于标准赛的时代里，每个人都有半套薪传。

提到曾哥杰斯，我们会想到白蓝武具套里面的另一个元素：米斯拉的工厂（Mishra's Factory）。工厂作为控制套常用的元素，在薪传赛里面占有重要的地位。在你需要地的时候，它可以提供法术力；到你需要生物的时候，它又可以变成打手。类似的东西还有异形地窖（Mutavault）、树顶村落（Treetop Village）、恶心焦油坑（Creeping Tarpit）等等。虽然它们在比赛里的归宿很可能是换掉对手的一张荒原或者化剑，但是对于你来说，它们可以勉强算是一换二。当然了，就地牌来说，遍野林冠（Horizon Canopy）比变人地更像是一换二——仅仅是像也就够了。

既然提到异形地窖，那么，什么套牌需要异形地窖呢？所有种族套？错。你见过 Goblin 用异形地窖的吗？异形地窖的业绩之一是曾经成功地支持了纷咒仙灵（Spellstutter Sprite）。2 费、1/1、飞行、闪现，这些特点已经算是中规中矩，进场还能够有条件康掉目标咒语，这使得纷咒仙灵成为一换二的经典。薪传赛套牌曲线普遍偏低，所以纷咒仙灵的进场异能经常可以收到奇效。再加上异形地窖的辅助，纷咒仙灵加上激流实验室有时候能把对手锁死。人鱼套恐怕是最喜欢异形地窖的了。各种光环加在异形地窖身上可不是盖的。人鱼能一换二的东西除了上面说过的银鳃专家以外，玻璃名手绮罗（Kira, Great Glass Spinner）算是典型。绮罗的异能使得点杀生物非常蛋疼，所以一般需要对手两张杀先解决掉它；而人鱼主牌的阻抑又盯死了毒契、爆裂物这样的清场，这就让小鱼们的生活环境大大改善了。这也是绮罗作为出现在这套牌里的仅有的非人鱼生物的意义。

上面说过真伪莫辨的费用显得“不合理”，而历时挖掘（Dig Through Time）基本上算是用 2-4 费达到了滤牌深度 7，而且还是拿两张牌，这个费用相对于效益来说就是合理的。薪传赛传统的组合技都是两张牌 combo，比如偷袭+伊莫库、入土+活尸法、画家+石碾、魔法阵+近卫队等等。历时挖掘这样一张瞬间一换二带给牌手的经常就是直接胜利，再不济也能找个愿望之力加上一张蓝牌救命。一换二构成了薪传赛的主流配置，需要读者们多去钻研。

比一换二更赚的就是一换多。一换多的咒语，我们最熟悉的的就是清场了。清场基本上可以分两种，一种是咒语清场，另一种是永久物的异能清场。这两种清场各有优势。神之愤怒（Wrath of God）可以算是万智牌历史上最经典的清场了。这张牌从 Alpha 版就存在了，一直到 2011 年，都算得上是最给力的清场咒语。当你施放这个咒语时，仿佛自己就变身成为了神，谈笑之间，樯櫓灰飞烟灭。在 Legacy 的历史上，从没有哪张清场像神之愤怒这样经典和高效，基本上是白色套牌所必备的备牌。但是，进入 21 世纪第二个十年之后，环境速度逐渐加快，留给 4 费咒语的位置越来越少了，神之愤怒出现在备牌的几率也变小了。到了 2012 年，AVR 系列里终始（Terminus）横空出世，终于把神之愤怒请下了神坛，摇身成为白色清场的不二之选。有人认为是抵销陀螺成就了终始，但恰恰相反，应该说是终始重新唤醒了抵销陀螺。Meta 里的曲线越低，抵销陀螺发挥的余地越大。从 2012 年月份到 2013 年第一季度，RUG Tempo 一直保持极高的出镜率，RU Tempo 也曾经风靡一时。在这种情况下，抵销陀螺一直没有挺身而出，反而是到了灵魂洞窟出场、Maverick 红极一时的时候突然跳了出来，从常理上讲是不应该的。其中的原委很复杂，但是终始无疑是最重要的因素之一。准确理解甚至预测 meta 的变化是一种很高超的技艺，这里不再细说。话题转回来，神之愤怒在短时间内怕是没有用武之地了。我相信，一些从旧时代走过来的老牌手偶尔打开牌夹，端详着自己精心收藏的神之愤怒的时候，一种英雄迟暮、虎落平阳的沧桑感肯定会油然而生。让我们再挥挥手，送别我们曾经最爱的咒语，送别 Kev Walker 永恒的神作。

在 Legacy 中，目前在控制套牌里最热门的清场除了替代神之愤怒的最高裁决（Supreme Verdict）以外，密设爆裂物算是一个。辉映这个异能使得爆裂物的使用很灵活。有些套牌为了爆裂物能够多一个指示物甚至冒险多混一个颜色。当然作为用于清场的永久物，最害怕的就是阻抑（Stifle）。另外，辉映这个异能很特殊，瑟班守护者莎利雅和磁石魔像会造成意想

不到的干扰。清场永久物的另一个经典是毒契（Pernicious Deed）。这张牌在启示录环境刚一推出，就立即受到了热捧。它的叙述曾经让笔者非常困惑：“消灭所有总法术力费用小于或等于 x 的神器、生物、以及结界”，为什么不说是“消灭所有总法术力费用小于或等于 x 的非地永久物”呢？后来，秘罗地环境出现了神器地，洛温环境出现了旅法师，毒契的叙述一下子变得非常微妙，它的强度让很多人大呼 R&D 小组莫非有预知将来的能力。毒契的一换多能力实在是过于强大，幸亏它是黑绿色，而黑绿这个色组不是 Legacy 的主流色组，一般都要混蓝或混白。2013 年，丧仪祭师（Deathrite Shaman）这个 1 费就有潜力一换多的东西彻底释放了黑绿色组的能量，我们下文还要专门去谈。

黑绿色组不只有毒契，涡心鼓动（Maelstrom Pulse）也是暴力的一换多咒语。但是就黑绿色组而言，基本上涡心鼓动还是用来解各路旅法。经典的清场咒语还有全数抹煞（Obliterate）。在它出现之前，大洪水（Jokulhaups）就已经成为了不少套牌的清场神卡。全数抹煞由于其不能被反击的特性立即在当年的标准构筑里面站稳了脚跟。但是由于费用过高，之后的日子里它一直默默无闻。直到 2012 年 M13 给我们提供了全知全能（Omniscience），它才又一次进入了我们的视野。

除了清场咒语和永久物以外，其他一些异能也可以达成一换多。典型的异能是风暴和复诵。苦痛卷须（Tendrils of Agony）、脑冻结（Brainfreeze）和霰散弹（Grapeshot）、粉碎无歇（Shattering Spree）都是薪传赛里面可用的组件。风暴和复诵都是触发式异能，可以被阻抑反击。指挥官包给我们带来的 Flusterstorm（俗称风暴康）也是个好东西。对于法术或瞬间来说，风暴康至少相当于一个点破咒语，而且比点破咒语要难缠得多，你需要干掉堆叠里所有那些讨厌的力之钉才行。追溯异能也勉强可以算是一换多。虽然需要额外弃掉一张地牌，但是乌鸦恶行（Raven's Crime）、蠕虫收成（Worm Harvest）都是搭配黑土滋壤（Life from the Loam）来使用，所以不会让使用者吃亏。

在前文我们谈到过，返照是一个一换二的异能。那么如果一张牌让你所有的牌获得返照异能，那显然就会让你爽透了。约格莫夫的意志（Yawgmoth's Will）就是这样一张牌。我的一些朋友这样说：约哥的意志也就是面世比较晚，如果是出现在 U 版之前，估计就得算个 P10 了。当然，这样强大的单卡被关进了小黑屋，在可以预见的未来，应该是放不出来了。这种东西可不像时间漩涡（Time Spiral）、梦之回廊（Dream Hall）和抽地税（Land Tax）一样——后三者虽然强大但用途有限，而意志是个超级原子弹。ISD 出现了阉割版的意志，那就是过往成焰（Past in Flames）。过往成焰虽然只能返照法术和瞬间，但是它自己本身有返照异能。在它出现之前，ANT 最怕的就是手牌破坏，因为一旦被破坏的太厉害就凑不够风暴数了。过往成焰很好地解决了这个问题，使得 ANT 又多了一个大杀器。

一张牌因其一换多的能力而决定战局的还有梅泽的十手（Umezawa's Jitte）。只要是生物套，无一例外地惧怕这个十手。它集膨胀、去除和回血一体，是所有以打掉对方生命为目的的套牌的噩梦。所以，几乎没有生物套放弃十手，即使真放弃了，也不敢不放能解掉它的牌。当然，它本身是传奇武器，所以它自己就是最好的解自己的东西。说实在的，十手在薪传赛生物套中的泛滥程度已经让笔者感到厌倦。有时候，对它的这种感觉很像当年还在 T2 中的心灵塑师杰斯（Jace, the Mind Sculptor）。虽然旅法师都是一换多的典范，但毕竟杰斯、游侠艾紫培（Elspeth, Knight-Errant）都需要 4 费、两点纯色，每个回合用一次技能，可是十手呢？两费出、两费戴，解不掉就是等死……这种感觉太糟糕了。说起这种感觉，宝船巡游恐怕更令人厌烦。这个一换多简直不能忍，禁了最好。

Goblin 是生物套牌里面少有的不用十手的。虽然它特别忌惮十手，但是能解神器的也牌有很多。鬼怪套牌作为一套纯色套牌，之所以能在薪传赛里打拼，原因就在于它的组件太赚。精灵跟班（Goblin Lackey）、精灵魁首（Goblin Ringleader）、精灵神射手（Goblin Sharpshooter）、攻城指挥官（Siege-Gang Commander）、闪电艺师（Lightning Crafter）这些东西都能做到一

换多，何况它还有万能的大婶精灵女舍监（Goblin Matron）在。相比起来，纯黑的 Pox 单卡效率就远远落后了。

有些牌一换多的能力未必能决定战局，但能对战局带来重要影响。冥府精灵（Nether Spirit）作为 Pox 套牌仅有的生物，其战术地位可想而知。黑暗亲信（Dark Confidant）对黑色的价值丝毫不逊于塔莫耶夫对绿色的贡献。它登场至少是一换一，活过召唤失调就稳赚不赔。因为有了黑暗亲信这面旗帜，所有的黑色牌都必须在这个体系下找到定位。比如说，为什么 AVR 里面单单黑色牌没有奇迹？不考虑背景故事的话，从某种程度上说，奇迹牌的高费没法跟亲信配合，如果没有陀螺会极端悲剧，所以没有也是应该的。如果这样考虑问题，那么你就能深刻理解亲信在黑色中的核心价值。还有三个家伙活过召唤失调就让人头疼，它们分别是狰狞熔岩术士（Grim Lavamancer）、符文之母（Mother of Runes）和圣物骑士（Knight of the Reliquary）。对于 Maverick 这类以小生物为主体的套牌来说，术士简直就是机关枪，场上的各种东西都难逃一死。术士之所以没有太高的地位，一是因为红烧不是薪传的主题，二是因为其异能要大量消耗坟墓场资源。符文之母就没有这些弊病。无论在 Maverick 还是 DNT 里面，符文之母都是最让人挠头的东西，除了杀戮（Massacre）、终始、狂热压迫（Zealous Persecution）、硫磺元素（Sulfur Elemental）这种横货能解以外，几乎是肆虐一整场。圣物骑士是 Maverick 的精髓，在某些黑土、动物园套牌里面也能担当主力。

生物虽然能一换多，但毕竟是一个化剑带走的事。结界可就没那么容易解了。结界造成的一换多，典型的是苦涩花开（Bitter Blossom）和抵销（Counterbalance）。抵销是近两年的大热门。上文中谈到了终始作为清场神技的效能。类似的，敦请天使（Entreat the Angels）也就成为了恐怖的终结技。既然用奇迹牌，那么陀螺就成了必需品。既然用了陀螺，干嘛不干脆加上它的好基友抵销呢？抵销这张牌与反击咒语（Counterspell）法术力等同，但是抵销出来的时候算是亏了一张手牌什么都没做，如果后来仅仅康掉对手一个咒语，只能算是不赔不赚，跟陀螺和脑力激荡配合起来反复使用才能做到一换多。对于法术力曲线很低的套牌来说（它们基本上都是快攻套牌），抵销陀螺这个配合是难以跨过的障碍，所以整个薪传的环境被拖慢了不少。苦涩花开在标准和扩充环境里也曾经大红大紫，其地位甚至不亚于当年的非瑞克西亚斗技场（Phyrexian Arena），虽然现在没有套牌能搭配它，但它终究潜藏着巨大的力量。

到此我们把一换一、一换二和一换多都大致说了一下。回顾我们的论述，我们谈到了效率顺序表。在等效的费用的前提下，单卡的效率从高到低大致顺序是：

多给你一个回合【例如时间行走（Time Walk）】>给你一张特定的手牌【导师类咒语】>增加你的手牌【先人的召还（Ancestral Recall）】>法术力加速【黑暗祭礼（Dark Ritual）】>直接破坏、干扰【反击、打血、去除、弃牌类咒语】>给你一张不特定的手牌【滤牌咒语】>给你一只简单生物【菁英先锋（Elite Vanguard）】>保护/膨胀一只生物或回血【疗伤药膏（Healing Salve）】

在很多情况下，用效率低的牌换取效率高的牌是赚的。所以，如果你想用稳定一换一的牌，就要用那些可能让循序表逆转的牌。除此之外，你可以尽量多地使用能够一换二、甚至一换多的牌。

当然，单卡效率高不代表套牌效率高。把各种颜色效率最高的单卡拼起来组成一套牌击败对手，其典范就是 Threshold RUG。但是更多的套牌需要讲求牌张之间的配合，而且为了提高套牌的效率，经常需要编入单卡效率看起来不高的牌。下面，我们就要来分析一下那些看起来是多换一的牌，也就是理论上的赔牌。这些牌在套牌里会起到独特的作用，有的甚至是不可替代的作用。

多换一最明显的例子就是替费康。目眩（Daze）和愿望之力（Force of Will）在手牌一换一的同时，都需要付出额外的代价——甚至是额外一张手牌。但是我们换来的是什么？是

速度和节奏，也就是 tempo。第一回合海岛+掘密师（Delver of Secrets）+目眩的组合，相比于海岛+掘密师+点破咒语的组合哪个更好？我想稍有判断力的牌手都能明辨。替费康让我们在自己的回合可以放心做事，不必留费等着狙击对手，所以在 tempo 上几乎是领先了一个回合。

NPH 出现了一张替费康——心灵失足（Mantel Misstep）。这张牌在标准赛制里面没什么大作为，但是在套牌曲线普遍非常低的 Legacy 里成为了近年来出现的最大问题，最终被禁掉。非瑞费用看起来导致了多换一，即一张手牌+若干生命换对手一张手牌，但是在 tempo 上赚得太多。关于这一点，对标准赛制比较熟悉的牌手可以参考打击内脏（Gut Shot）和肢解（Dismember）在环境内横行的状况。在这张牌刚刚印出的时候，北京知名牌手石嘉就谈到过，心灵失足是用 0 费康掉对手 1 费咒语，加上 1 费康 2 费的圈套咒语（Spell Snare）和 2 费康 n 费的反击咒语，蓝色的整个反击链条变得完美无瑕。有了心灵失足，先手时可以安全做事，后手时完全能追上对手的 tempo。再加上灵活的目眩和愿望之力，许可咒语成了挡在所有其他咒语面前不可逾越的山峰。当对手一回合安然地用一张荒原（Wasteland）下了师范占卜陀螺（Sensei's Divining Top），而你的乙太精瓶（Aether Vail）、贵族大主教（Noble Hierarch）、逼从（Duress）、符文之母、鬼怪向导（Goblin Guide）、脑力激荡等等全都不能结算的时候，你会有一种欲哭无泪的绝望感。更何况 2 费的迅咒法师的加入让心灵失足有机会把效用极大化，从而导致 1 费咒语全陷入黑洞。对付心灵失足最好的办法就是你自己也用心灵失足，所以它在薪传赛制里面泛滥成灾。当动物园、红烧这样的套牌也编入心灵失足的时候，它的末日就必须要到来了。

既然我们提到了肢解和化剑，就来说说它们。这两张牌都是用生命+手牌换 tempo 的典范，只不过肢解是掉血，化剑是给对手加血。我们来对比一下这两张牌。

特点	肢解	化剑为犁	对比
使用时机	瞬间	瞬间	等同
牌颜色	黑色	白色	等同
法术力底线	1 点无色	1 点白色	肢解好
生命值	自己掉血	对手加血	化剑好
法术力灵活性	可以用黑色而不损血	没有灵活性	肢解好
泛用性	不能杀 6 防（以上）的生物	不限	化剑好

经过这样对比，我们就可以知道，考虑到泛用性的因素，化剑是优于肢解的，但化剑比肢解更常见并不只因为泛用性。自己掉血相当于给了对手一张免费的直接杀伤，而给对手加血相当于给对手一张免费的回血。根据效率顺序表，杀伤要优于回血，所以肢解比化剑造成对手的效率更高，反过来说就是化剑为犁自己的效率更高。虽说肢解能让荒原、工厂这样的地牌效率大增，但是黑色本身不缺乏优质去除，所以综合比较来说，能用化剑的套牌一般是不会用肢解的。

使用非瑞费用的另外两张牌的效用就很难说了。手术摘除（Surgical Extraction）用 2 点生命和一张手牌，经常只能换对手牌库里不知道能不能抓到的几张牌——除非对手的手牌里正好有若干张。手术摘除的用法相当讲究，这是一张多换零、运气不错才能多换一的牌，所以亏得不是一点半点。关于它是不是进备、该怎么用，以后会专门讨论，在这里就不多讲了。恶毒复生（Noxious Revival）目前的用处有两个，一是躲手术摘除，二是配合奇迹异能。躲摘除是以亏换亏，所以打个平手；奇迹牌基本上都一换多，所以恶毒复生配奇迹也能算是不

赚不赔。

把东西放到牌库顶的东西有不少，很多都是用在特定套牌里的导师。由于导师类牌是很赚的，所以这样亏手牌的咒语也是经常能用的。银光树丛（Sterling Grove）就是典型。更为常见的是启蒙导师，尤其是用在抵销陀螺里，或者是画家石碾、安息头盔这样的组合技套牌里。恶魔意图（Diabolic Intent）也是优质导师，它虽然把牌找进手，但是需要牺牲一个生物。不过，如果牺牲的是资深探险家（Veteran Explorer）或者帮厨奥夫（Kitchen Finks）又当如何呢？其实万智牌的魅力很多的时候都体现在这方面，即通过套牌的构组和操控来让随机性可控、或者扭亏为盈；前者如抵销配陀螺、脑激配奇迹，后者如柯帮疗法（Cabal Therapy）配可怖血妖（Bloodghast）、玛珂钻石（Mox Diamond）配天门石通道（Riftstone Portal）、用流放之径（Path to Exile）打 MUD、用细心钻研配活尸法等等。

话说到这里，赚与赔的故事可以告一段落了。这章文字主要帮助大家回顾一些牌，从赚与赔的角度讨论我们为什么要用这些牌，这些牌如何与其他牌进行配合，又如何与对手的牌互换。在比赛中犯错误，有一类是低级错误，例如找错地、漏算场上的莎利雅、忘记对手的颂威异能等等，这些错误有时候当场就能纠正，而且牌手自己回想起来也容易汲取教训。另一类错误则隐蔽得多，但致命性一点也不比头脑短路要弱，那就是错误地判断一张牌的赚赔，在构组套牌或比赛中做出不正确的选择。笔者本人是见过主牌三手摘二根除的牌手的，更不用提在比赛中见过的林林总总的选择错误。这类错误经常是旁观者清，却很不容易被当事人发现；但是如果多动脑、多总结，把赚与赔的关系想清楚，就能从根本上提高水平。对于入门不久或者在比赛中总难取得成绩的牌手而言，请你们再回顾一下上文中的效率顺序表，再理解一下“通过套牌的构组和操控来让随机性可控或者扭亏为盈”这句话，希望对你们有些许帮助。

手牌破坏的战术价值

手牌破坏咒语是黑色系的独门绝技。我在《赚与赔》的第一篇里面谈到过，手牌破坏咒语的效率是相当高的。在 Legacy 的混黑色套牌中，几乎都要用到手牌破坏。那么，如何理解黑色咒语的精髓、如何充分发挥手牌破坏的战术价值，我来做一个浅显探讨。文章的大致思路是这样：首先阐述一下手牌破坏的战术意义；然后把所有手牌破坏列出来，比较一下它们各自的特点和使用方法。

首先我们分析一下手牌破坏的战术意义。

第一个战术价值在于获取信息。比赛刚开始的时候，没有什么比知道对手用什么套牌更重要的信息了。第一回合就能施放的手牌破坏咒语，能让你知道对方的套牌和目前的手牌，由此来决定你自己的发展路线。如果星际、魔兽等 RTS 游戏有个种族一上来就具有一个功能是“花 50 金钱、摧毁自己的一个建筑：打开对手老家的战争迷雾 5 秒，你选择一个非基地的建筑，将其摧毁”，那将是多么的 imba 啊。

紧接着的第二个战术意义就是打乱对手的节奏。一回合的手牌破坏选择有很多，可以拿掉对手的加速，可以拿掉对手的杀保护自己的加速或者亲信，可以拿掉对手最厉害、你最难解的东西（例如真名宿敌、丧仪祭师、面纱莉莉、大杰斯），也可以在备牌局拿掉对手的针对咒语。对手的起手可能不是那么完美，有了某张牌才选择了接而不调度，你却无情地干掉了他唯一的希望，残念……

第三个战术意义是对战术单元的灵活性的影响。很多牌手会有这样一种感觉：如果对手没有黑色，那么心里会很踏实，手里的东西可以一直留着等候最佳的时机。比如说，对手有个真名宿敌在场上，你抓了一张最高裁决。在场面压力不大的情况下，你不必急于用，可以等到对手再出一个生物，这样会比较赚一些。但如果对手有黑色，那么还是尽快用掉以免夜

长梦多，等下个回合没准就被扔了。只要不是瞬间，都存在这种问题。在均衡的对局中，在手牌里保留更大的选择余地是非常必要的，但是一旦对手有手牌破坏，这种选择优势就会被降低。其造成的心理震慑力是不可小视的，经常逼迫对手在一个并不好的时机施放咒语，从而降低对手的效率。我会告诉你说我面对 Jund 的时候每次曾哥找大锤之后都会心惊肉跳吗？对于拥有手牌破坏的牌手而言，如果你想要做出关键性的动作，例如施放核心咒语或者生物 all in，那么先用手牌破坏去探一下路是非常好的操作，看看对手有没有 trick 来回应你，提前解决掉这个问题。很多蓝色牌手会捏着康等着你最关键的咒语进入堆叠，而你在出大招之前先一发破坏过来，他的蛋会很疼的。

最后一个战术意义在于拖延时间。所有打万智牌的人都清楚：弃牌再高，也怕神掏。你扔了一个对手接着掏一个这种事是没办法的，但故事并非每次都这样发展。黑色对抗组合技最靠谱的办法就是手牌破坏，拖延时间，争取在对手凑齐组件之前推倒。何况，很多牛逼货色整个套牌里也就一两张，扔掉了就彻底踏实了。

正因为手牌破坏有很高的战术价值，我们才会在沾黑的套牌里放进它们。下面我们看一看薪传赛制里常用的手牌破坏，根据它们的特点来谈谈套牌的构组。

攫取思绪：目标牌手展示其手牌。你选择其中一张非地的牌。该牌手弃掉该牌。你失去两点生命。

逼从：目标对手展示其手牌。你选择其中一张非生物且非地的牌。该牌手弃掉该牌。

寇基雷的审讯：目标牌手展示其手牌。你从中选择一张总法术力费用小于或等于 3 的非地牌。该牌手弃掉该牌。

乌鸦恶行：目标牌手弃一张牌。追溯（你可以从你的坟墓场使用此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

柯帮疗法：说出一张牌的名字。目标牌手展示其手牌，并弃掉所有该名称的牌。返照~牺牲一个生物。

图瑞斯赞美诗：目标牌手随机弃掉两张牌。

揭开真相：你可以从手上放逐一张黑色牌而不支付揭开真相的法术力费用。目标牌手展示其手牌。你选择其中一张非地的牌。该牌手弃掉该牌。

潮窟渡船夫：神器生物 2/2。当潮窟渡船夫进场时，目标对手展示其手牌且你选择其中一张非地的牌。将该牌放逐。当潮窟渡船夫离场时，将以此法移出对战的牌移回其拥有者手上。

面纱的莉莲娜：鹏洛客 1BB。+1：每位牌手各弃一张牌。

这些手牌破坏的作用各有不同。攫取思绪是泛用性最强的。跟逼从比起来，有很多生物是值得拿掉的，例如祭师、术士、曾哥、耶夫、亲信、迅咒、游魂、真名宿敌、图伦、血辩、圣物、符文之母、流浆、倾曳人等等。就组合技使用者而言，莎利雅、提格、乙金盟法规师、迷宫精怪、断念妖这类东西也是万万不能给留的。跟审讯比起来，4 费以上的愿望之力、苍鹭天使、歼智陷阱、谦卑、偷袭、杰斯、艾紫培、倒胃口、时间漩涡、颠击槌、自然秩序、历时挖掘等等哪个都不好对付。所以这两点血也是非常值得的。但是由于比较烫、也由于薪传套牌曲线比较低，套牌里也没有必要满编思绪。特别是蓝黑泰兹瑞、掘坟、ANT 这些牌，生命值要贡献给古墓、活尸法、倒胃口等等，所以有时候两点血还是不太舍得。一般套牌里放 3 个思绪就够了，再有一两个审讯也就行了，如果感觉需要的话可以在备牌里放两个逼从。一般来说，在主牌里放 4-6 个手牌破坏咒语就足够了，多了后期抓到经常就是废牌了。

后期废牌最受人诟病的是图赞。但是图赞在初期的威力奇大。随机弃掉两张经常能让你赢一半。不过 BB 的颜色会很难受，如果没有祭师的保障，调色会有问题，而且后手的话被圈套或者点破康掉也比较赔 tempo。所以，图赞出场率不是很高。就我个人的想法，没有祭师的支持还是不要用图赞的好，而且最好配上亲信弥补中后期手牌质量不高这个缺陷。另外

就是不必追求二回合一定要图赞。你可以让对手出一些小东西，等他手里剩三四张牌的时候再图赞，那时候他手里剩的很可能都是费用较高、比较厉害的玩意。但是这样做你就不可能做到二回合扔俩地的 free win 了。自己考虑好就行。

另一个不常用到的手牌破坏是乌鸦恶行。这张牌基本上是用在黑土控制里。在主黑绿的黑土里，乌鸦恶行的效用还是蛮大的。但是黑土控制最大的问题也是怕对手掏，因为它不像主红绿的黑土一样有蹂躏之梦来破坏对手的法术力资源。

柯帮疗法的使用方法比较独特。近一年多来 ANT 的手牌破坏配置从思绪+逼从转向了探刺+疗法。就我个人的经验而言，我不是很喜欢这种转变。特别是当对手先手下海岛之后，完全没法判断对手的应对到底是圈套、点破还是愿望之力。如果是一发思绪，可以稳稳干掉一张康。如果你拥有一合杀的基础、对手是一张康起手，那么思绪后就赢了，但是疗法喊错就郁闷了。面对白绿也是一样，你不知道对手二回合到底是莎利雅、提格还是法规师，蒙着喊是很不靠谱的。何况，ANT 并没有生物来支持你返照疗法。现在很多牌表是混绿在备牌放突发衰败来解决，但是这势必还要冲击本来就比较薄弱的法术力基础。

此外有个小提示：疗法、思绪和审讯是可以指自己为目标的，逼从不行。有时候你需要弃掉自己的手牌，比如你是掘坟或者渡桥。

船夫是我个人很喜欢的一张牌。用船夫主要是两种情况：第一种是对手的去杀比较少，我用船夫基本上是纯赚的；第二种情况是我的威胁太多，仇恨大都比船夫高，吸引掉仇恨之后用船夫。第一种情况下的对手基本上都是组合技，比如说面对掘坟、教诲、ANT 等等，对手几乎没有去除，所以船夫纯赚，而且两点攻击力加速了对手死亡。第二种情况主要是自己操控黑白武具或者 Junk 武具，祭师亲信曾哥耶夫的仇恨都很高。特别是对上康多杀少的套牌，船夫会让对手极其头疼。

面纱莉莉是个同损的东西。我个人觉得它的弃牌功能对组合技和大控制杀伤力都非常大，前者需要手牌凑组件，后者旅法解不多。

黑色破坏基本上说过一遍了，小片毒疹这样的不值得一说了。有个蓝色的手牌破坏值得提一下，那就是薇安留聚群，蓝色玩家的最爱之一。有人说用薇安留会上瘾，我看也是。卡拉卡斯和激流实验室无限弹薇安留是所有对手的噩梦，祝愿读者多在实战中用出来。

上限和下限

这个话题最初的火花，来源于我和朋友们关于奇迹机制的讨论。在 AVR 开始预览的时候，奇迹机制就引发了我们极大的兴趣，进而就谈到了上下限的问题。我感觉我们对上下限的理解并不完全统一，但基本上，一张牌的上下限指的是它的最好表现和最差表现，即它的 potential。我先用终始来举例。终始的最佳表现就是在对手铺了一桌子生物的时候你掏到它触发奇迹异能然后用一费施放，拥有强大的翻盘能力，因此上限非常之高——这似乎没什么争议。争议点在于它的下限怎么来定义。有些人认为，它最差表现是面对风暴类组合技的时候是一张死卡，也就是下限所在。我感觉这样评价一张牌有失偏颇，因为毕竟 Legacy 是套牌多样性最好的赛制，面对不同的套牌出现死卡也正常。化剑为犁面对风暴也是死卡，但你不能因为这个就说化剑为犁不够优质。我的理解是，我们要充分理解这张牌的设计思路——既然它预设了奇迹机制，那下限就应该理解为不用奇迹机制所能达成的效果，也就是 4WW 的一张清场。达成同样的效果，而由于奇迹机制导致法术力费用不同，这就是我理解的这张牌的上下限。

不过，这个理解仅仅对奇迹机制适用。塔莫耶夫就是另外一个例子。同样的施放费用，效果（它的身材）就是上下限的衡量依据。北京知名牌手徐涛涛的勇德主牌有一张火焰之绒印。这个消耗性的结界会帮助塔莫耶夫增加身材。它的上下限非常明确，但评价它的时候要

考虑一个平均水平。一般来说，它的攻防是 4/5，即地、生物、法术和瞬间。所以，它属于上限高、下限低、但一般值比较集中且比较高的单卡，并且具有比较大的改善空间。

话题还拉回到奇迹机制。终始、敦请天使、精研时序、寂灭浪潮、重塑灵魂，这些牌好用不好用，我们现在都已经有了成熟的意见了，但在 AVR 刚开始预览时，我想没有多少人能准确判断它们在日后的表现。当初看好精研时序的人有多少？现开之后一张平卡超过 150 元，一张中文闪价格超过 600 元，我想足以说明问题。我当初也觉得这张牌相当厉害，排在这几张奇迹卡的第二位，第一是重塑灵魂，第三是终始。一个多月之后，所有铅华褪净，价格最高的是敦请天使。于是我就质疑自己对牌的评价标准，反思自己为什么会犯错误（当然这里有稀有度的影响）。我感觉自己没有很好地理解奇迹这个机制。每一张奇迹牌的效果不用讲，都是非常棒的，但是奇迹机制框定了它们的上下限。就上限而言，这些牌的上限都非常高，一旦以奇迹费用施放，都如神一般；就下限而言，可就不是那么回事了。简单地说就是：不要奇迹，在最差的条件下正常付费出，哪张最好用，哪张就最好。按照这个标准，显然敦请天使是最好的，因为最差也是 5 费出一个 4/4 会飞的生物。也就是说，上限都很高的这几张牌，谁的下限高，谁就胜出。Legacy 确实有杰斯和脑力激荡可以帮你把精研时序放回牌库顶，但这只是用套牌的构组来提高单卡价值的手段，并不完全代表单卡本身的强弱。就单卡本身来说，敦请天使确实优于其他几张奇迹牌。

如此，你能理解先人的预视在 Legacy 里面的地位了吗？它的下限是{U}你在四个回合后抓三张牌，于是相当于你先被对手 Time Walk 了一次，四个回合后你再 Ancestral Recall 很可能已经不赶趟了。

由此也引申出另外一个话题，即我们该用什么样的牌。我的好几个朋友都认为，要用上限高的牌，下限低一点没关系。或许读者们不同意这种看法，但我个人是表示支持的。我喜欢较为激进的组牌方式，认为上限高就是王道，下限低没关系，咱们可以通过调整套牌的构组来尽量避免触及各个组件的下限。比如说用陀螺来配终始就是一个例子。再比如说，用直觉找三张拥有返照或者发掘异能的牌扔进坟场，你就可以制造手牌优势。

这样，我们就可以对一张牌的上下限的含义有一个基本的了解。了解这个有什么用呢？当然是为了正确评价单卡的价值，进而指导我们去构组套牌。

Legacy 里有那么一些牌拥有很高的上下限，于是就成为代表性的单卡，是构组套牌的首选组件。比如说脑力激荡、沉思、心灵塑师杰斯、真名宿敌、锻石秘教徒、闪电击、荒原等等，就广泛受到牌手的喜爱。更多的牌属于上限很高但是下限较低的类型，也就是在游戏设计上相对更为平衡的单卡。最主要的三大类分别是弃、康和杀。杀在这里边算是下限相对较高的，虽然面对多数组合技是死卡，但使用的时机非常灵活，能够提供大量变数，例如突发衰败、化剑为犁、最高裁决、雪恨、众议裁定等。弃和康的下限就偏低了。首先是这两类牌不能解场，使用的时机也相当有限，对战时卡在手里的几率比较大。例如目眩和愿望之力，我想常用这两张牌的牌手都很清楚它们的弱点。在上一章里，我对弃牌咒语做过分析，在此就不赘述了。资源控制类的牌也属于下限较低的，原因在于它们是很不好的 topdeck，而且场上有一个基本就够用了，抓多了没有意义。虚空圣杯、腥红之月、三定法球、窒息、返璞归真等等都属于这一类。死锁能力最强的或许当属静态平衡，但它的下限也最低——你很可能根本就养不活它。

上下限都比较低的牌当然是很难用了，但有那么一些牌，上限不高，下限也不算低，稳定在一个较高的水平上，这样的牌是我们可选的。比如说潮窟渡船夫，它作为一张手牌破坏和信息源的表现可能不那么突出，但它毕竟能压住所有非地牌，而且拥有攻击力。这类牌有他们特殊的用途。前一段时间有几个哥们讨论红烧的构组，有些人提到了年轻烈焰术士和 BNG 的舞火羊蹄人。这两张牌能不能进入红烧呢？既然文章讨论的是上下限，那么就请各位读者从这个角度去判断这两张牌的价值。

红烧是一套结构非常松散、或者说毫无结构可言的套牌。同样是争取在最快时间内打掉对手的生命值，它的构组方式与倒胃口是非常不同的。倒胃口的思路是爆费、凑风暴、用导师找出卷须取胜，是一个完整的链条。而另一方面，红烧则是把所有低费高伤害的咒语堆砌起来，每一张单卡都要单独发挥作用，每个回合都争取最大程度的输出。它打不了几个回合，手牌消耗又快，所以不能追求配合，一旦没配合上差一两个回合，可能就输了。所以，它的组件必须是单兵作战有一定强度的牌，也就是上限不一定特别高，但是上下限比较集中的牌。更直观地说，就是牌一出来就要求掉血。这样我们就能理解，为什么年轻烈焰术士和舞火羊蹄人不能进入 Legacy 的红烧。这两张牌都需要时间、需要手牌配合，而时间和手牌是红烧最紧缺的资源，所以它们的下限太低了。还差 1 血打死对手的时候，掏个羊蹄人，几乎等于什么都没干，坐等被翻盘。把红烧看个遍，出来那回合不见血的只有猙獰熔岩术士（时缝之雷可以直接用）。所有人都明白术士的持续输出能力很强，但就算能力这么强的东西，也放不下 4 枚，就因为出来不能当时见血。志丞在评价它的时候说过这样一段话：“猙獰熔岩术士满编与否的问题，你考虑以下三种情况：第一回合下一个鬼怪向导，然后第二回合再下两个鬼怪向导；第一回合下一个恼人魔鬼，然后第二回合再下两个恼人魔鬼；第一回合下一个熔岩术士，然后第二回合再下两个熔岩术士。前两种都能接受，第三种简直是灾难性的。没有多少套牌会因为起手有三个很厉害的一费生物而选择调度，术士不幸就是反例之一。”总之，下限低的牌不适合红烧，即使上限再高也不行——比上限，雷霆之怒和重塑灵魂还不够高吗？它俩在红烧里都没位置，其他的就可以无视了。

一套牌取胜的思路不同，它所能容纳的单卡也就不同。红烧没有配合，所以选用的单卡效用较为平均。有些套牌十分讲求配合，选用单卡就有自己的特点。RUG 掘密师套牌把红绿蓝三种颜色上限最高的单卡组合在一起，来制造极强的战斗力。30 个法术瞬间（其中 8 张手牌调整咒语）能帮助掘密师翻面并提供保护，通过控制资源、增加前几个回合的有效咒语数来迅速填充坟墓场支持猫鼬和耶夫。这样它就能力争躲开每个组件的下限，让它们尽量发挥出自己最大的能力。于是我们可以说，套牌也有上下限，这套牌的上限就非常高。读者自己也可以去尝试类似的方法。比方说，把白蓝黑三色上限最高的咒语拼凑起来，就能得出一套 Death Blade。当然事情并不是这么简单。比如说，黑色牌里面的黑暗亲信上限就很高，蓝色牌里面的愿望之力和心灵塑师杰斯、白色牌里面的锻石秘教徒（考虑到颅击槌）上限也很高，但这三张牌恰恰触及了黑暗亲信的下限。所以 Death Blade 里面很难容下亲信，除非你用师范占卜陀螺去配。可是由于曾哥武具宿敌杰斯比较消耗法术力，不能像 RUG 门槛一样只放 18 地，咒语的位置过于拥挤的现状最终把亲信拒之门外。所以并不是每种颜色的牌都有很高的契合度。从我个人的喜好来讲，我喜欢 ANT 和 Dredge 两套牌的构组思路。这两套牌的大多数单卡的上下限都很低，单拿出来几乎是垃圾牌，但是套牌的结构紧密、战术路线清晰，把单卡整合在一起，瞬间发挥出极大的力量。这样的套牌充满了美感，即使有一天像今天的 Aluren 一样成为没落贵族，也永远是万智牌的经典之作。

Legacy 有着巨大的牌池，可以发挥的余地还很大。希望读者们也能根据自己的经验去理解单卡和套牌的上下限，设计出优质的套牌；或者至少在修改套牌时，尝试着从这个角度去思考。哪怕是目光短浅一些，我们也可以通过单卡的上下限来评判它的价值。虽然单卡的价值与环境有很大的关联，但本身的功能强大毕竟有好处，它很有可能在更大的牌池里或在环境发生更迭时体现出更大的能量。

阴界渡桥和发掘套牌

上文我们讲解和对比了几张单卡，也了解了如何评价单卡。下面我们要聊的内容是如何从单卡向套牌发展。我首先来介绍阴界渡桥及其套牌。对于在薪传赛赛场里拼杀过的人来说，

渡桥是一套常见牌，但是对于坑外人和准备跳坑的人来说，渡桥是具有神秘色彩的一套牌。很多玩标准赛制的人都知道薪传赛里有一套跟普通套牌操作很不一样的牌——它甚至可以不用地——但是很少有人能说出个所以然。它的价格也是薪传赛入门级的——不算狮眼钻只要一千多块，和一套标准构筑套牌的价格相当，而这样低廉的价格却能带来令人倍感恐怖的战斗力的。渡桥到底是怎么回事，我觉得有必要向大家展示，作为跳坑薪传赛必要的知识。

一、渡桥套牌的组法和运作方式。

我们先来看阴界渡桥这张牌。它拥有两个触发式异能。首先，这两个异能在结算时检查阴界渡桥的位置，如果触发时阴界渡桥在坟墓场，而结算时阴界渡桥已经不在坟墓场，则异能将不会产生效果。第二，如果这两个异能同时触发，那么阴界渡桥的操控者决定先结算哪一个。第三，明确一下，一张牌上出现这张牌的名字，指的是这张牌本身，而非任何同名的其他牌。

讲清楚规则之后，我们来说一下套牌。要围绕这样一张牌组成一套牌，我们的目的就是在尽量少的回合之内完成三项任务：把尽量多的阴界渡桥扔进坟场，有大量生物进场，有大量生物死去。只有完成这三项任务，我们才能一下子生产出足够多的僵尸衍生生物。接下来具体分析一下这三项任务。

想要把尽量多的阴界渡桥扔进坟场，我们的选择其实有很多，比如用入土、直觉等等。但是这些都不够快。由于阴界渡桥的第二个异能，它自己过于脆弱，对手很容易让自己的生物死掉从而清除掉它。我们需要的是在非常少的回合里把尽量多的渡桥扔进坟墓场。相对来说，生物进场和死去这两件事不太难做，但是如果在渡桥进坟墓场的时候，也能完成生物进场、死去的操作，那就太完美了。综合分析以上情况，我们选择了一个优秀的异能：发掘。

一张牌的发掘异能是指：若该牌在你的坟墓场，且你将要抓一张牌，你可以把牌库顶上的正好若干张牌置入你的坟墓场。若你如此做，将该牌从你的坟墓场移回你的手上；若你不如此做，则正常抓一张牌。这是一个静止式异能，产生一个替代性的效应。

用发掘异能体现了一个精彩的思路转换：我很难在一回合内把许多牌扔进坟墓场，但是我在一个回合内抓若干张牌应该容易得多。那么我选择在一个回合内抓若干张牌，然后用发掘异能让抓牌转化为几倍数量的牌置入坟墓场。于是我们可以理解，我们把这套牌称之为“渡桥”，而其实它的英文名字是 Dredge（发掘）。

在这个目的达成后，我们要考虑另外两件事。第一，如果能在牌库进坟场的时候，实现生物进战场，那就太好了。第二，生物进战场以后，怎么能在同一个回合马上就死掉呢？我们想到了绝妙的组合：梦生阿米巴+柯帮疗法。梦生阿米巴拥有一个触发式异能，让它在从牌库置入坟墓场时回到战场上。柯帮疗法不必多讲了。

加入这两个组件之后，整套牌的运作有了眉目：抓牌改为发掘，把大量牌扔进坟墓场——在这个过程中，阴界渡桥和柯帮疗法进坟墓场，梦生阿米巴进战场，然后返照疗法牺牲阿米巴，制造僵尸衍生生物。最重要的是：所有这些操作可以在同一回合完成。

架子搭起来了，得把细节填充好。由于起手抓了 7 张牌，那么我们需要手段，让该进坟场的进坟场，该留手上的留手上。于是我们想到了细心钻研和丧信掠夺。它们能完美地完成调整手牌、弃牌和发掘三项任务。套牌里面只有 4 个梦生阿米巴，我们还需要一些不需要法术力支持就能进场的生物，于是灵液妖就是我们的好选择。灵液妖不仅每回合能进场，而且每回合还能自然死亡，这简直是帅爆了。4 个疗法作为牺牲源太少了，我们还需要颤栗再现作为牺牲源以及致命一击的手段。法术力支持嘛，由于我们已经至少有了蓝、黑、红三色，为了发掘不断档又不能加入太多地牌，那么我们还是用魔力聚流、宝石矿脉、未知天堂（Undiscovered Paradise）这类能产任意颜色的地牌吧。

好，现在我们把套牌梳理一下。我们已经选好的组件有：

4 个核心组件：4 阴界渡桥；

12 个发掘源——4 葛加理墓地巨魔、4 臭草小恶魔、4 葛加理流氓；

8 个抓牌手段——4 细心钻研、4 丧信掠夺；

8 只回场生物——4 梦生阿米巴、4 灵液妖；

8 个牺牲源——4 柯帮疗法、4 颤栗再现；

12 张地牌——4 魔力聚流、4 宝石矿脉、4 未知天堂。

到此，一共 52 张牌撑起了渡桥的大模样。我们还要往里面填充一些东西，并且做一些精细调整。一般来说，我们可以在里面放入臭息小恶魔、重大突破、鯨人竞技场和狮眼钻。臭息小恶魔是一个稳定的弃牌源。1 费出来之后，我们可以把起手抓到的东西立即扔进坟墓场里，下回合开始发掘。这样就避免了第一回合必须选择后手 8 张自然弃牌。另外它还可以作为灵液妖的食物。重大突破是一个爆发性抓牌源，1 费可以抓 4 张。在坟墓场里面有足够的发掘源时，结算重大突破基本上就能奠定比赛的胜利。鯨人竞技场的作用与重大突破类似。由于抓牌是它的启动式异能而非咒语，所以除非是阻抑、诈缚，否则它是稳定的抓牌引擎。虽然这个异能达到门槛才能使用，但是对于发掘套牌来说，迅速凑够门槛难度不大。狮眼钻是爆费的利器，又能完成弃牌的任务，所以一般要放满 4 张。炎身狂信者是发出制胜一击的手段，可以让僵尸衍生物出来的那一回合就发挥作用，避免大教堂（The Tabernacle at Pendrell Vale）、真相回响、毒契、密设爆裂物等东西解场，所以放一个也不错。把各种组件的数量做微调之后，我们就可以完成组牌了。大概其的版本就是这样：

4 阴界渡桥、4 狮眼钻；4 臭息小恶魔、4 梦生阿米巴、2 灵液妖、1 炎身狂信者、4 葛加理墓地巨魔、4 臭草小恶魔、3 葛加理流氓；4 细心钻研、4 丧信掠夺、2 重大突破；4 柯帮疗法、2 颤栗再现；4 魔力聚流、4 宝石矿脉、4 鯨人竞技场、2 未知天堂。

假设我们就是这样组，那这样一套牌该怎么玩呢？我们来看一下完美起手——1 狮眼钻、1 魔力聚流、1 重大突破、1 葛加理墓地巨魔就足够了，剩下的 3 张基本上可以随意，有另一张发掘源更好。先手，下狮眼钻，下地，地产蓝色，施放重大突破，不让过优先权，弃掉手牌、牺牲狮眼钻，产出 3 红色法术力，结算重大突破，抓第一张牌的时候用葛加理墓地巨魔发掘 6 的异能，把巨魔回手，牌库 6 张进坟场、带出新的发掘源，抓第二张牌的时候继续像刚才那样发掘，一共发掘 4 次，然后按照重大突破所说的把手牌都弃掉。如果此时坟墓场里有丧信掠夺，那么就可以用那 3 点红色法术力返照它，继续发掘两次，然后弃牌。发掘这 6 次的过程中会出现梦生阿米巴从牌库进入坟墓场的事件，于是阿米巴的异能使它们进场。发掘的过程中阴界渡桥、柯帮疗法、颤栗再现也会进入坟墓场。牺牲阿米巴返照柯帮疗法，有几个阴界渡桥就制造多少僵尸，柯帮疗法可以搞掉对手的关键张。用颤栗再现继续牺牲场上非衍生物的生物，你会得到许多僵尸，炎身狂信者进场，然后一脚爆头。理想的情况下，4 张阿米巴都被翻进场、4 个渡桥全在坟墓场，用 1 疗法和 1 颤栗再现牺牲掉所有的这 4 个阿米巴，造出 16 个僵尸，颤栗再现的目标是炎身狂信者，狂信者进场后所有生物都是 3/3 敏捷，一脚踢对手 $17 \times 3 = 51$ 。相比于其他一合杀套牌，渡桥对起手的要求其实不算高。

另一种常见的起手是魔力聚流、鯨人竞技场、细心钻研、墓地巨魔，以及 3 张其他牌。第一回合下魔力聚流使用细心钻研，抓 2 弃 2，弃掉墓地巨魔。下回合抓牌时使用墓地巨魔的异能发掘 6，巨魔回手。这样坟墓场正好有 7 张牌，到门槛。下鯨人竞技场，抓 3 弃 3，抓牌改发掘。要注意的是为了尽快到达门槛，你如果翻出灵液妖、血妖、阿米巴，要考虑好是不是让它们回场。有时候一个习惯性的操作（比如说让翻出来的阿米巴进场）可能会让你差一点而没有到门槛，晚一回合，吃一个荒原而饮恨。

当然，不是每把你都能抓出这样的手牌，也不是每次施放咒语都能如愿结算，更不一定能把该进入坟墓场的组件都发掘出来。最一般的情况下，你只能在每回合抓牌时发掘一次，

发掘若干次才能见到阿米巴、渡桥、疗法等等。但即使这样，每个维持时回场、结束开始时死亡的灵液妖依然能够给对手不小的压力，阿米巴-疗法-渡桥的组合也能够迅速让对方残废。即使发掘不顺利，用法术力生拍阿米巴、流氓和臭草也是常事。在实战中确实存在 4 张阴界渡桥都在牌库最后 10 张的情况。但只要你不是运气奇差、少做第一回合下地-重大突破-到对手这样的无脑事，渡桥套牌的战斗力还是很可观的，主牌局的胜率是相当之高的。

二、渡桥套牌操控要点。

下面来谈谈渡桥操控的要点。首先就是选先手还是选后手的问题。渡桥可以稳定选后手，以便在手牌略微干瘪、又不想调度时后手 8 张自然弃牌。但是如果起手不错，后手下狮眼钻中个点破、细心钻研中个 Daze、乃至被对手一回合圣杯封 1 都挺伤的。个人建议，带狮眼钻的版本还是尽量选先手。怎么，还能组不带狮眼钻的版本？是的，咱们一会儿再讨论。

第二个要点是什么样的起手能接、什么起手不能接。根据实战经验，同时满足以下三个条件的起手可以接：第一是 4 细心钻研、4 丧信掠夺、2 重大突破这 10 张抓牌咒语至少有一张；第二是至少有一张地牌或者狮眼钻作为支持；第三是不要有 3 个阿米巴在手上。另外，如果你的手里同时有地、臭息小恶魔和发掘源，也是可以接的起手。虽然有点复杂，但是不难理解。如果想顺利运作，第一回合能有发掘源进坟墓场是比较好的，牌库里地牌或者抓牌咒语很多会让发掘断档，另外翻不出阿米巴很可能使你场上根本就没有东西可以牺牲。灵液妖虽然优质，但是由于每回合要从坟墓场放逐一只黑色生物，所以它的食物相当有限，也不能保证回场的持续性。有些玩家看到两张柯帮疗法一张地就接了，而且上来就用疗法指向对手而非自己，这样做往往效果不好。渡桥是以我为主的套牌，你的一切动作都是要尽量快地扩张自己，而不是上来就考虑限制对手。疗法在渡桥里的威力在于可以同时完成扩张自己、保护自己、限制对手这三项任务；如果对自己扩张没有帮助，那几回合之后对手就运转起来了，你自己可能还处于场上一片空白、坟墓场资源枯竭、手牌还不够 8 张的状态。

第三个要点是什么时候发掘、什么时候抓牌。发掘的确是你制胜的途径，但是特定的手牌组合会让你瞬间赢得比赛。在形势困难的时候，发掘只能让你苟延残喘，但是掏一张地或者掏一张抓牌咒语能让你逆转。在仔细判断过场上形势和坟墓场资源之后，如果我觉得有相对大的几率掏到关键的牌，而仅仅发掘一次不太关键时，我会选择抓牌，甚至下个回合继续选择抓牌——玩渡桥没有这样的赌徒精神是万万不能的。如果一个渡桥玩家偶尔能够神掏，那么绝不仅仅是他运气好，而是他的自信心、判断力、组牌思路等因素综合作用的结果。

第四个要点是什么时候下地、下什么地。由于套牌里全都是非基本地，所以很可能被荒原炸一烂。你要施放的咒语是蓝、黑、红三色，甚至备牌里还有白色、绿色，而且有时候不得不施放 2 费甚至 3 费的咒语，所以什么时候下地、下哪张地很有学问，需要多多练习。如果疗法没有显示威力，那么抓牌咒语经常很难结算，但是面对阻抑的机会不是特别多，所以罅人竞技场经常能制造奇迹。合理的下地顺序可以骗掉荒原来保护自己的竞技场，甚至让对手的荒原帮你凑够门槛。如果你的牌库里有可怖血妖，那么发掘和下地的顺序更加讲究，有些同学必须要改掉在第一行动阶段不加思索地使用地牌的习惯。

第五个要点是什么时候进攻，什么时候矜持。在你没有完全铺开的时候，进攻时机的选择要慎重，不要因为想蹭对手的几点血，而让对手有机会和你兑换生物清除掉你坟墓场里的阴界渡桥。在对手可能有艾文核灵师、薇安留聚群、斯特巡林者之类的闪现生物的时候尤其要小心。同理，还要留意对手场上的乙太精瓶、米斯拉的工厂、易形地窖等。你可以放任自己的生物留在场上既不进攻也不防守，等到攒够一定数量之后用一两个回合打爆对手。

最后一个要点，也是最不容易掌握的，就是柯帮疗法的使用。什么时候用，目标是对手还是自己，说什么牌名，需要大量实战积累。相关内容可以参见第一章。

三、常见的可选组件。

操控上的要点我们说得差不多了。渡桥套牌的定备、换备是个难题。这个问题咱们一会儿再说，先返回头来把刚才的话题续上：渡桥可以不放狮眼钻。

渡桥的价格一直是薪传赛入门级的。狮眼钻大大抬高了渡桥的门槛。但其实没有狮眼钻的渡桥也是可以打的。狮眼钻有很多作用，例如产费、弃牌，它很大程度上支持了丧信掠夺、重大突破和鱈人竞技场。丧信掠夺在刚刚面世的时候渡桥的老玩家们眼前一亮，不少人也会有感觉：用它几乎必用狮眼钻，但渡桥的牌库实在是太拥挤了。曾经有一段时间，用不用狮眼钻的渡桥差不多各占一半。不用狮眼钻就腾出了4个位置，可以上满12个发掘源，不必放弃一个流氓；可以增加一两个重大突破/灵液妖/颤栗再现；可以不割舍让我们喜爱的炎身狂信者/灰灭骑兵/伊美黎之盾艾欧娜等等。换句话说，我们降低了套牌的速度，但是增加了套牌的稳定性。一回合下地-狮眼钻-重大突破是理想的取胜手段，但是谁也不想拿到这样完美的起手之后第一次发掘就因为发掘出另两个狮眼钻而断档，也不希望发掘一通以后没有生物能够进场，或者面对对手前两回合拍下来的大教堂或者象草完全没有解决手段。笔者自己很喜欢没有狮眼钻的版本，因为反正没有狮眼钻的渡桥主牌已经很快、很暴力了，我没有必要追求它更快、更暴力，所以我宁愿打得相对稳健一点，争取提高备牌局的胜率——反正我备牌局会换下重大突破，狮眼钻的威力一下子就下降了。

除了狮眼钻和上面已经提到过的东西以外，我们来看看渡桥主牌里面还有哪些组件是可选的。这些东西都很有特点，但是有时候你不得不忍痛割爱把它们放进备牌甚至剔除。

黄铜之都 (City of Brass)：跟魔力聚流差别不大，比魔力聚流便宜，可以作为替代品。

极焰风暴 (Firestorm)：它是一张瞬间，红，弃掉x张牌作为额外费用，它对x个目标生物或牌手各造成x点伤害。注意，宣告目标的时候每个目标都要合法。在Scavenging Ooze出现之后，有不少牌手把极焰风暴放进了主牌。相比于臭息小恶魔，极焰风暴不是一个稳定的弃牌源，也不能当作灵液妖的食物，但毕竟Ooze造成的威胁巨大，主牌有解心理上会稳定一些。

吉塔厦探刺：它是一张免费的抓牌咒语。你想说它能很好地帮助柯帮疗法，这我同意；你想说它免费发掘一次，我也同意。但还是那句话：渡桥的牌库实在是太拥挤了。你可以在无地版本里尽情用它。

街道鬼魂：相比于探刺，同样是两点生命的代价，循环街道鬼魂可以在瞬间时机达成发掘，它进坟场之后还可以喂给灵液妖。

可怖血妖：它比灵液妖优质的地方在于，灵液妖是下个回合出来，而它可以在本回合就登场，前提是你把握好下地的时机。由于未知乐园在每个回合你的重置阶段之前回手，所以血妖有不少登场机会。你还可以为血妖搭配达克玛废船这张发掘地。笔者个人是很喜欢这张牌的。

坚忍部族：它是稳定的弃牌源，而且它在初期可以让我们挡住对手的一些进攻。既然已经用了多色地，也不在乎多掺进白色。但是随着渡桥的发展，它的价值已经不高了。这个守强攻弱的白色生物在渡桥套牌里面已经彻底放不下了。

神奇：如果它在你坟墓场里并且你操控海岛，那么你的生物都具有飞行异能。这张牌怎么看怎么适合渡桥。曾经有牌手专门为它而购置找地地和圈地，组成飞机渡桥。在为这样的土豪行径感叹的同时，我们也要考虑这套牌的稳定性和战斗力。当然如果一切顺利，它的战斗力达到了天外飞仙的高度，可是换个思路想，如果真的“一切顺利”，普通版本的已经足够了，我们似乎不需要绕这么大的弯子。反正按照现在流行的色组，我只要一想2沸腾山湖、2火山岛、4聚污三角洲、4地下海、4鱈人竞技场这样的地牌配置，蛋就有欲碎感。这得多少钱啊……

深入分析：懒得做深入分析了，反正丧信掠夺来了，它就没有位置了。

秘闻史芬斯：进场抓三弃三，赢了，这是渡桥玩家的一般心态。对它作用的评价毁誉参半，但如今就省事多了，我们可以参考深入分析。棘泽边来了，它就没有位置了——棘泽边自己有没有位置还两说着呢。

读心记事：把牌库顶上的两张牌扔进坟墓场，然后抓一张牌。这看起来很适合渡桥，但还是那句话，渡桥的牌库已经太拥挤了。这张牌的效率其实不错，但是还不是特别令人满意。而且，洗清思想来了，它也就必然没有位置了——何况洗清思想还能干扰对手陀螺+终始的企图。

怀恨劫掠者：渡桥的新宠。渡桥在面对结界套和 Stax 时真是非常迷茫——任你生物怎么多怎么强，就是踢不过去。有了它似乎要好很多。我不用踢对手，只要保住它，然后每回合让灵液妖进场就行了。更为奥义的是，它自己居然还不息……

恶毒复生：用它来躲手术摘除是不是很棒？把坟墓场里面的阿米巴、抓牌咒语、地牌放回牌库顶是不是很棒？可以说，发掘使得该进坟场的东西去了坟场，但是没有解决该进手牌的东西进手牌的问题。恶毒复生能解决后面这个问题——前提是它自己得能进手牌。

记忆之旅：用它来躲手术摘除是不是很棒？把坟墓场里面的阿米巴洗回牌库是不是很棒？确实很棒。它能返照，这一点比恶毒复生强不少。有几次，笔者曾经用它来捏掘坟，那感觉就像大热天吃冰激凌一样，呵呵。

黯光堡垒：很多人喜欢放一张，但是笔者不喜欢，笔者更喜欢未知天堂。无痛生产无色法术力……我觉得我 10 盘也未必用得上一次。

棘泽边：一般吧，作为颤栗再现的目标。想用它？还是去看 Tin Fins 或者 All Spells 的牌表吧。

除了上述的常见组件之外，还有一类组件是 Manaless Dredge（俗称无地渡桥）里面用的，我们也来看一看。无地渡桥是在心灵失足太行其道的时候产生出来的。由于 1 费抓牌咒语很难结算，设计者干脆就拼着不要抓牌咒语，也就不用法术力了。笔者非常钦佩这个思路。无地渡桥的基本组件是：

4 阴界渡桥、4 梦生阿米巴、4 灵液妖、4 阴间影子、4 栏外探子、4 葛加理墓地巨魔、4 臭草小恶魔、4 葛加理流氓、4 跛行残躯、4 街道鬼魂、4 惊悚幻象；4 吉塔厦探刺、4 柯帮疗法、4 颤栗再现、2 怀恨劫掠者、1 歼铁巨像。

这套牌必选后手，且不能调度。8 张牌时弃牌。抓牌时发掘，或者用街道鬼魂的循环异能来发掘，用吉塔厦探刺、米斯拉的饰品也可以。手里的东西通过坟墓场里面的惊悚幻象和来弃入坟墓场。特别要注意的是，由于有阴间影子，你的坟墓场里牌是有顺序的，不能任意改变顺序。整套牌有 16 个发掘源，所以很少出现发掘断档的情况。你几乎每个回合都能让阴间影子和灵液妖这两位敏捷的大神进场，然后用疗法扩张，用颤栗再现取胜。这套牌很容易让对手的生命下降到 10 以下，所以你还可以用达克玛废船，发掘下地之后带出可怖血妖，一脚踢爆对手。这套牌由于发掘源多、回场生物多、牺牲源多，所以非常稳定。它的缺点在于基本上每回合只能发掘一次，比传统渡桥慢太多，而且起手不能太差。

无地渡桥的各牌基本上都是大兽，来针对不同情况。可以选择的东西包括别馆督长、钢风史芬斯、忿怒天使爱若玛、墨涌海怪、祖灵的爱民、辉光统领、撼地象、暴潮海怪、伊美黎之盾艾欧娜、大修道士艾蕾依等等，看起来像一套掘坟。另外还有 4 张 Contagion，可以用来解掉对手的 Ooze 等讨厌的东西，但是对加达提格无解，还可以放黑地脉和白地脉。你会发现由于没有法术力支持，备牌局几乎没有多少调整的余地。

如果你喜欢向朋友们炫耀薪传赛的奇特之处，那么无地渡桥倒是个好选择。不过它已经不适合如今的环境，不要期望它在比赛中会有好表现。

四、渡桥套牌的定备和换备。

说完了无地渡桥，我们来梳理渡桥的定备和换备。渡桥是以我为主的套牌，所以它不太需要针对别人，备牌的基本配置是要反针对，也就是指向对手针对坟场的牌。要注意的是，根据自己打牌环境的不同，备牌选择余地是很大的，主备之间也是完全可以调整的，不必拘泥于某个牌表来组牌。我挑选了一些我曾经用过的备牌，也是常见的备牌。为了照顾新手，我们还是一张一张地来讲讲吧。

莲花瓣（Lotus Petal）：这张牌可以增加渡桥的爆发力，也给其他备牌提供法术力支持。

极焰风暴（Firestorm）：这张牌究竟是进主还是进备，笔者纠结了很久。在 Maverick 大火的时候，笔者曾经在主牌里放了 4 张，去掉了臭息小恶魔。对手一回合主教二回合绿阳找 Ooze 这样的事情经历了太多，实在是受不了主牌局被这样蹂躏。备牌局对手的围护僧侣也是必须尽快解掉的东西，所以极焰风暴总的来说还不错。

点破咒语：备牌局可能会面临手术摘除、托玛墓穴、祖神兽遗宝、得享安息等问题，这些东西都难以逃脱点破咒语。虽然对起手的要求有点高，但是一发点破咒语极具突然性，可以完全破坏对手的战术意图，而且让对手接下来施放咒语也会有所顾忌。笔者没有认真地测试过这张牌。

还诸自然：1 费的神器结界解，这正是渡桥最渴求的东西，给对手 4 点寿命看起来像是毛毛雨。有不少牌手喜欢手术摘除，但是也有不少牌手喜欢虚空地脉等等锁死坟墓场的神器和结界。还诸自然基本上是渡桥反针对的首选武器。

连锁蒸发：连锁蒸发虽然是软解，但是相比于还诸自然的绿色法术力，你会发现你所有的地牌都能提供蓝色法术力，而不会出现手里两张罅人竞技场一张还诸自然的尴尬场面。连锁蒸发可以解非地永久物，例如搞一下对手的围护僧侣之类的。

长年怀恨：托玛墓穴、祖神兽遗宝、挖坟人囚笼等等是必解的，有时候磁石魔像、三定法球、虚空圣杯、陷阱桥甚至于米斯拉的工厂等东西也能让你恶心半天，不如消灭掉了事。长年怀恨如果没上手，那么发掘的时候你要小心些，不要一激动，发掘过头了，让托玛墓穴清一下导致生活不能自理。这个分寸是挺难把握的，所以备牌局经常需要打得慢一点、更加稳健一点。要知道，对手也很忌惮你的爆发力，所以也会有所保留，因此你打得不要太急。

揭露之光：与长年怀恨类似，但是用法却很不一样。揭露之光的首要目标当然是得享安息和虚空地脉，但是你不能企图靠发掘去返照它，因为得享安息和黑地脉在场的时候它根本进不了坟墓场，你只能从手上施放它。但揭露之光毕竟是一张能配合发掘的牌，只要它在坟墓场你就相当于多了一张手牌。渡桥运作中会遇到很多障碍需要揭露之光帮你解决，而且是多次解决。在实战中，死于笔者揭露之光的东西包括象草（Elephant Grass）、魂魅拘禁、腥红之月、谦卑、偷袭、诱魔法阵等等，而且它经常是非常及时的增援。笔者做过最疯狂的一件事，就是在被托玛墓穴清坟之后，生拍渡桥，然后用揭露之光消灭渡桥，同时两张宝石矿脉减豆而亡，给自己坟墓场填了 4 张牌，下回合凑够门槛后一发罅人竞技场结束战斗。于是无论笔者怎么调整备牌，都至少会保留一张在实战中屡建奇功的揭露之光。

灰灭骑兵：作为一张解存在，可以杀掉陷阱桥之类让人讨厌的东西。

大修道士艾蕾依：渡桥套牌放这个是要干死精灵、人鱼、仙灵、白绿武具、Death & Taxes 等等小屁股生物众多的套牌吗？你这样想我也不反对，但其实也不完全是这样。这是渡桥最害怕的一张牌，对手立着它渡桥就不用打了。幸好它是传奇，我争取先把它弄上场，这样就不会被掘坟套玩死。

伊美黎之盾艾欧娜：你可以说它是为了妖精滚雪球、红烧、毒疹、涨潮等纯色套牌准备的，你也可以说它是为了对付掘坟。如果面对掘坟你不能用疗法和颤栗再现，那必然会死于对手 7/7 飞行的天使。不过对付掘坟，我还是更喜欢连锁蒸发。一般没有掘坟玩家会拉出艾

欧娜喊蓝色，因为这样做不关键，他们的第一选择还是白色的魔判官。

虚空地脉：渡桥自己用虚空地脉，乍一看不是很好理解。虚空地脉确实可以阻止对手的生物进入坟墓场，这样可以保护自己的渡桥。对于那些随时可以让自己的生物死掉的套牌，例如 RUG、红烧等等，虚空地脉的确可以发挥作用。另外，虚空地脉还可以防止对手手摘-迅咒-手摘的操作——阿米巴的异能在堆叠里的时候被对手响应摘除了阿米巴和阴界渡桥，会让人感到无比沮丧。Maverick 掺入焰柳树丛和惩戒火焰的时候，每回合进场的灵液妖会被惩戒火焰打一烂。这时候虚空地脉会提供极大的帮助。疗法对手牌的破坏在过往成焰的面前都是浮云？确实，你需要虚空地脉来干扰一下敌人——这也是少有的针对，而非反针对。

手术摘除：手摘的首要目标是对方的手摘，然后依次是化剑为犁、流放之径和惩戒火焰。我对这张牌在渡桥里的作用不太看好，但是偶尔也会放一两个。我一直认为手术摘除、泊卒卡腐沼（有圣物骑士或者轮耕法配合）这类威胁是防不胜防的，所以为这样的东西做反针对意思也不大。

揭开真相：无法术力支持的手牌破坏，威力不小。

祖灵的爱民：真正的对抗红烧、动物园的东西，能挽狂澜于既倒。

灵液妖：主牌未必会放满 4 只灵液妖。在对付滞留地等套牌的时候，多一个灵液妖大有好处。最不济它还是一个手摘的目标，可以保护你的阴界渡桥。

有了上述这些备牌，我们主牌里可以换下什么东西呢？我知道北京有一位渡桥高手是这样换的：为了保持组合技的完整性，他优先换下的东西是 1 街道鬼魂、1 重大突破、1 柯帮疗法、1 葛加理流氓。这样他就换下了一条完整的链条。这样的换备思路是很有启发性的。笔者喜欢的换备方式是拿下重大突破。笔者最喜欢的一个版本没有重大突破，但是为防止误导大家，还是要先这样写。重大突破的抓牌效应只有爆发力，没有调整手牌的作用。在备牌局面对祖神兽遗宝、得享安息等威胁时，首要工作是反针对，而不仅是爆发。你可以说我希望不等对手拿出威胁就爆掉他，但是对手的手牌你控制不了，这样做危险系数太高了。备牌局胡乱放空手牌可能导致局面突然崩溃而再起不能，所以重大突破是要拿下的。第一个备牌局的时候你不知道对手到底用什么来针对你，所以你可以只换入 2 还诸自然和 1 连锁蒸发。如果对手用的是手摘，换多了去除反而没有好处。第二个备牌局，也就是决胜局，你可以换进更有针对性的备牌，或者还原成主牌、甚至变成更有攻击性的组合豪赌一把。由于主要是反针对，所以渡桥套牌的换备不是太复杂，复杂的是根据自己打牌的环境来定备。一旦备牌定下来，换的时候其实没什么纠结的，因为你早就应该想好了。无论什么套牌，你在定备的时候都应该考虑清楚主牌里面每一张牌的地位和作用，先弄清什么不可换下的。就渡桥套牌来说，阴界渡桥和梦生阿米巴是不可换下的，所有的手牌调整都是不可换下的，发掘源最多换下一个，其他的你可以按照需求去调整。

另有一种打备牌局的方式，就是在优势极大的主牌局各种思考，用缓慢、绕弯甚至是蛋疼的方式赢下来，然后在换备牌的时候磨蹭一会儿，备牌局尽量拖时间，各种嘬牙花子、头撞墙、托腮长考，要么就设法与对手争论一个规则问题，然后叫裁判过来裁决，最后一比零取得胜利。笔者认为这是极其没有体育道德的行为。就算渡桥在主牌局胜率极高，那也不是耍无赖的借口，这种行为也谈不到充分利用规则。渡桥玩家应该是最有血性的牌手，既然敢于用渡桥参赛，就得有不成功则成仁的情怀。

围绕谦卑做文章

关于谦卑的规则问题

谦卑，humility，是万智牌的一朵奇葩。既然我们会在薪传赛事里见到它，我感觉有必要把谦卑在薪传赛制里引起的常见问题归纳一下，供大家参考。我们不讨论“谦卑、蛋白石光辉（Opalescence）、迷醉傍晚（Enchanted Evening）因为充盈（Replenish）的结算同时进场会发生什么”，也不去讨论“多重创生（Hypergenesis）结算的时候先扔谦卑和先扔绝望天使（Angel of Despair）有什么区别”这样的问题，因为在薪传赛的实战中我们不会遇到这种情况，这些事还是留给想考二级裁判的同学去操心吧。但是有一些事情的确是我们回避不了的，于是我就来带着大家聊聊吧。

一旦谈到谦卑，读者们恐怕就会想到那些让人头疼的“层”问题。我知道，如果我先完整规则里“持续性效应的互动”那一节贴出来，恐怕有一半读者就已经吓跑了。所以嘛，更多的读者只需要记住下面一些结论，不必去深究其原因。

谦卑与进入战场/离开战场异能

谦卑的牌面叙述其实很简单：所有生物失去异能并成为 1/1。所有人都知道塔莫耶夫（Tarmogoyf）在场上有谦卑的时候是 1/1，但很多情况并不像这样显然。薪传赛制里用到谦卑，最多的时候是针对偷袭和掘坟这两套牌。那么第一个问题就来了：谆谆教诲（Show and Tell）结算的时候，假设灰灭骑兵（Ashen Rider）和谦卑同时进场，灰灭骑兵能干掉谦卑吗？这个问题我想应该没什么难度，多数牌手都知道这类触发式的进场异能没有了。那么接下来，如果谦卑在场，用偷袭出灰灭骑兵，灰灭骑兵在下个结束步骤开始时死吗？死的时候要带走谦卑吗？这个问题也好回答：死去是偷袭所制造的延迟触发式异能，不是灰灭骑兵自己的，所以必须要死；灰灭骑兵自己死去时的触发式异能没有了，所以不会带走谦卑。

蛮容易的，是吧？下一个问题是：如果谦卑在场，用偷袭出万世创伤伊莫库（Emrakul, the Aeons Torn），伊莫库死了之后要不要洗回牌库？这个问题可就有模模糊糊了。不多啰嗦，直接说答案：伊莫库要洗回牌库。伊莫库的这个异能的触发条件是“当伊莫库从任何地方置入坟墓场时”，它和“从场上置入坟墓场时”有着根本的不同。这个异能是在坟墓场触发，也就是当“万世创伤伊莫库”这张牌在坟墓场里的时候检查，所以不受到谦卑的影响。谦卑只能影响战场上的生物，而不能影响其他区域的生物牌。

然后就是一个更模糊的问题了。有的偷袭装备牌里会放一张歼铁巨像（Blightsteel Colossus）。那么，如果谦卑在场，用偷袭出歼铁巨像，歼铁巨像死了之后要不要洗回牌库？答案是不会。因为歼铁巨像的文字叙述是“若歼铁巨像将从任何区域置入坟墓场，则改为……”，虽然也有“任何区域”的字样，但这不是一个触发式异能，而是一个静止式异能产生的替代式效应。当它在战场上时，它受谦卑的影响并没有这个静止式异能；而当它死去（也就是置入坟墓场）之后，替代性效应也就已经来不及生效了。

反正请各位记住：谦卑在场的时候，触发式的进场/离场异能都不生效，例如近卫队（Imperial Recruiter）进来不能找东西，资深探险家（Veteran Explorer）死了不能找地，帮厨奥夫（Kitchen Finks）不能留存等等；但以伊莫库为首的奥扎奇三兄弟依然要洗回牌库。此外还有歼铁巨像和祖神兽（Progenitus）这样的特例，它们不能被洗回牌库。

上面说的是进场触发、离场触发和离场静止三种异能，下面来说说进场静止式异能，也就是类似于“于***进场时，……”、“***进场时带有 x 个指示物”和“***进场时成为###

的复制”这样的异能。先把最紧迫的说吧。“于***进场时”这类静止式异能在此生物进场之前完成，所以不受谦卑的影响，但之后的事另说。画家仆役（Painter's Servant）进场时要选颜色，它的异能在第五层生效，谦卑在第六层生效，所以画家仆役的效应依旧存在。一般读者不用记住第几层神马的，只要记住画家能和谦卑完美共存就行了。想要进一步了解的读者，事情是这样的：画家的异能（改变颜色）先在第五层生效，然后谦卑在第六层移除画家的异能，但这不影响第五层已经生效的效应，所以改变颜色的效应依旧还在。当需要判定一张牌、一个咒语或一个永久物的颜色的时候，游戏会检查到这个由于第五层的效应，这个颜色变为画家进场时选定的颜色。与此类似的是红月贤者（Magus of the Moon），它的异能在第四层生效，所以不会被谦卑覆盖。与之不同的是，伊美黎之盾艾欧娜（Iona, Shield of Emeria）、扰咒法师（Meddling Mage）进场时虽然也要说颜色和牌名，但是“不能施放该颜色的咒语”和“不能施放该名称的牌”不涉及“层”的问题，所以会被谦卑覆盖掉。当谦卑离场之后，它们的效应才能起作用。真名宿敌（True-Name Nemesis）的进场异能也是静止式的，所以也要求必须选择一位牌手，但是之后也会被谦卑覆盖。关于这样的异能，一般牌手只要记住画家和红月人能跟谦卑完美共存、其他的要选但是不生效就足够了。

然后就是“***进场时带有 x 个指示物”这样的异能。这类异能可以说是少有的因谦卑而获益的异能。能疆工人（Arcbound Worker）进场时依然带有一个指示物，而它本身由于谦卑变成 1/1，再加上指示物就相当于一费出个 2/2。不过由于谦卑的效应，它死去的时候不能再把这个指示物转移给别人了。同理，织网钉兽（Spike Weaver）进场时会是个 4/4 的家伙，只是没有别的本领了。

说到指示物，珊瑚盔指挥官与谦卑的互动是个让人脑子迷糊的话题。简单地说，如果谦卑在场，珊瑚盔指挥官进场时就是一个 1/1 无异能的人，不能升级。如果指挥官在场，谦卑后进场，那么无论多少级的指挥官也会变成 1/1 无异能的人。问题就是如果谦卑在场，并且指挥官上面已经有了指示物，此时指挥官由于蓝宝石护符（Sapphire Charm）跃离出去又跃回，那么就有点蛋疼了。谦卑定义攻防的效应和升级指示物定义攻防的效应都在 7b 层生效，因此以哪个为准要看时间印记……乱成一锅粥了？其实没有。跃离虽然不会移走指挥官上面的指示物，但也不会让指挥官的状态变成“先离开战场，然后进战场”，所以时间印记没有改变，指挥官无论怎么折腾依旧是个 1/1 的白板。

至于“***进场时成为####的复制”这样的异能，反而相对容易了。复制是最先生效的效应，被复制的东西是什么样，此物件就是什么样。所以只要弄清楚场上的物件是什么情况就行了。

谦卑与其他区域

希望读者们看到这里还没有晕菜。下面说一说谦卑与战场以外其他区域的事。刚才说过，谦卑只能影响战场上的生物，而不能影响其他区域的生物牌。所以，坟墓场里的生物牌依然拥有它们的能力。最典型的，梦生阿米巴（Narcomoeba）在被从牌库磨进坟墓场的时候可以被你放进战场，只是进场之后成为白板而已。神奇（Wonder）在坟墓场里的时候，如果你操控海岛，那么你的生物具有飞行异能。但要注意的是，获得异能和移除异能是在同一层生效，哪个胜出要看时间印记。神奇的时间印记是在它置入坟墓场的时候标记的，而不是生物进战场的时候。也就是说如果谦卑先进战场而神奇后进坟墓场，那么所有生物会飞；如果神奇先进坟墓场而谦卑后进战场，那么所有生物都不会飞，跟生物什么时候进战场无关。可怖血妖（Bloodghast）、灵液妖（Ichorid）和冥府精灵（Nether Spirit）依然可以从坟墓场进入战场，但进战场之后变成白板。渡桥三兄弟葛加理墓地巨魔（Golgari Grave-Troll）、臭草小恶魔（Stinkweed Imp）和葛加理流氓（Golgari Thug）的发掘异能依然可用。墓地巨魔进

战场的异能是静止式的，会因为谦卑而大一圈（注意，墓地巨魔从坟墓场进战场时的指示物数量要算上它自己）。臭草小恶魔和葛加理流氓都是白板，流氓也不再具有死去异能。晶掌放火鬼（Gempalm Incinerator）的循环异能仍然在，因为它在你手里是一张牌，而不是一只生物。同理，猿猴精怪向导（Simian Spirit Guide）和妖精精怪向导（Elvish Spirit Guide）依然能用于产费，别馆督长（Chancellor of the Annex）也依旧能用。漂念精（Mulldrifter）和尖吼怪（Shriekmaw）依旧能够以呼魂费用来施放，只不过进场异能都没有了，进来之后也不必牺牲掉。血辫地精（Bloodbraid Elf）的倾曳完全不受影响，因为那时候它还是堆叠里的咒语。同理，奥扎奇三兄弟在施放时的效应也都存在，其中无尽轮回钨拉莫（Ulamog, the Infinite Gyre）是仅有的能够干掉谦卑的生物（当然你必须施放它），夸萨群法师（Qasali Pridemage）是指望不上了。

谦卑与各种变人地

谦卑与变人地的配合是薪传里的常用技巧。变人地设定攻防的效应、赋予异能的效应与谦卑在同一层生效，所以变人地在很大程度上不受谦卑的影响。之所以说“在很大程度上”，是指已经变成人的地不再具有“原来的”异能。比如说，米斯拉的工厂（Mishra's Factory）变成 2/2，米斯拉的工厂 2 号可以横置给 1 号+1/+1；但如果米斯拉的工厂 2 号也变成了生物，就不能再给 1 号+1/+1 了，因为“+1/+1”异能是工厂原来的异能，并不是后获得的，所以这个异能被谦卑覆盖了。与此不同的是，树顶村落（Treetop Village）变出来的人是有践踏异能的，因为这个异能是变人过程中获得的，它会覆盖掉谦卑的效应。易形地窖（Mutavault）变出来的人是 2/2 具有所有生物类别，而墨蛾连接点（Inkmoth Nexus）变出来的人还是 1/1、飞行、侵染的神器生物。简而言之，变成生物之后，地原有的异能（比如说工厂的膨胀、所有地的法术力异能）都不存在了，由于变人而获得的异能都在。由此我们知道，树灵乔木（Dryad Arbor）在谦卑的影响下只是一个 1/1 不能产费的白板，但它依然是地~树林和生物~树灵，且依然是绿色。至于恶心焦油坑的“不能被阻挡”，它是异能产生出的持续性效应而不是关键字异能本身，所以它不受谦卑影响，就像原来的“***不可毁坏”一样。当“***不可毁坏”勘误成“不灭”异能之后，这个异能就会被谦卑覆盖了，例如上文提到的歼铁巨像，现在会被闪电击打死。

谦卑与旅法师的互动

谦卑与旅法的配合也是薪传赛里面常用的构组思路。谦卑在场上的时候，游侠艾紫培（Elspeth, Knight-Errant）、依尼翠王者索霖（Sorin, Lord of Innistrad）、火焰大师茜卓（Chandra, Pyromaster）等旅法都是神一样的存在。艾紫培给的+3/+3 和飞行效应完美生效，索霖+1/+0 的徽记变得特别厉害。要注意的是，索霖的吸血鬼没有了系命异能，面纱咒贾路（Garruk, the Veil-Cursed）的 1/1 黑色狼也没有了死触。另外，游侠艾紫培开大招会让你的生物获得不灭异能（这里已经勘误过了），所以如果谦卑已经在场，开大之后所有生物会不灭；如果先开大，谦卑后进入战场，那么所有生物的不灭就都没有了。另外一个问题是来自于基定尤拉（Gideon Jura）的。谦卑在场的时候，基定的 0 技能会让它变成 6/6 的人类/士兵生物。“防止本回合中将对它造成的所有伤害”这个叙述依然成立，因为它就像曾经的“不会毁灭”一样，是一个持续性效应，所以尽管有谦卑，它还是不会受伤。

谦卑与武器的互动

谦卑在场的时候，颅击槌（Batterskull）会是一个特别恐怖的玩具。活化武器的异能会让颅击槌产生一个 1/1 的黑色细菌，然后颅击槌把它变成 5/5、警戒、系命。但问题不是这么简单。如果谦卑先进场，颅击槌后进场，自然没的说；但如果颅击槌先进场，谦卑后进场，那么颅击槌的+4/+4 还在，因为它属于 7c 层，但是生物的警戒和系命都会被谦卑覆盖掉。怎么能让生物重新具有警戒和系命呢？你可以付 5 费把颅击槌戴给另一个生物，这样那个生物就会得到颅击槌的全部加成，因为将已在战场上的某灵气、武器或工事结附/装备于其它物件之上，会使得该灵气、武器或工事获得新的时间印记。不必担心，你的细菌还活着，因为谦卑让它是 1/1 而非 0/0。但是如果此时你的场上只有颅击槌和戴着它的细菌，那就悲剧了，你不能付 5 费把颅击槌再次装备到这个细菌身上，因为如果有效应试图将某灵气、武器或工事结附/装备于其已结附/装备的物件之上，则该效应没有效果。

理解了之后，炽寒剑（Sword of Fire and Ice）什么的相对就更容易理解。反色保护异能与颅击槌的警戒系命类似，要看时间印记，也就是谦卑和佩戴的先后顺序。攻防加成一直都在。打中牌手之后的效果一直都在，因为这是剑的异能，而不是生物的。

其他

最后还有俩需要提醒大家。第一个是谦卑与变身（morph）的互动。薪传里常见的变身是三定红里面的迦沙突击队（Gathan Raiders）和怒火天使爱若玛（Akroma, Angel of Fury）。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。当你场上有牌面朝下的迦沙突击队时，它会受到谦卑的影响，导致你无法付费让它翻回正面。所以简而言之，它就是个 3 费 1/1 的白板生物，没有名称、没有副类别、没有法术力费用。第二个是大礼拜堂（The Tabernacle at Pendrell Vale）。它的叙述是“每个生物获得‘在你的维持开始时，消灭此生物除非你支付 1’”。它的效应是给生物赋予异能，所以会受到谦卑的影响，最终的效果是看时间印记，也就是以后进场的那个为准。

围绕谦卑构组套牌

薪传环境里有着最强大的咒语，而生物相对来说地位没有这么高。近两年来，似乎这种形式悄然发生着改变。珊瑚盔指挥官、锻石秘教徒、瑟班守护者莎利雅、掘密师乃至丧仪祭师，让套牌的构筑方式发生了很大变化，也对环境造成过巨大的冲击。其实这也可以理解。开发组并不想复刻或者创造出更夸张的咒语，让它们在标准和摩登环境中肆虐。他们也不愿意破坏薪传现有的平衡态，只是想让玩家保持新鲜感而已。所以他们会各种奇怪的系列里印出腐食流浆、Baleful Strix、Shardless Agent、真名宿敌等这些对环境有影响，但又不强大到过分的生物。组合技维持着薪传赛制的生态平衡。只要不影响到组合技的运作，再强大的生物也不至于颠覆薪传赛制——它毕竟没写着“从你手上展示此牌：反击目标法术或瞬间咒语”。

除了组合技以外，薪传赛场里还有无辜之血、Diabolic Edict（恶魔的勒令）、终始、最高裁决这样的强力咒语来限制生物的发挥——无视帷幕或者辟邪异能。还有一个元素，它极其重要，但较少地出现在人们的视野里，那就是谦卑。2013 年底的一次 SCG 周赛里，大神级人物 Reid Duke 用一套传统 Bant 拿到冠军，他的备牌里放了一张谦卑。一般认为，生物

套是不放这样的咒语的。如果说某人的套牌里 24 个生物配了 3 个最高裁决，那一定会被斥为菜鸟。如果想对付谆谆教诲，完全可以用遗忘轮来替代。我不知道 Duke 怎么想，但我毫不掩饰自己对谦卑的偏爱。北京牌手王浩波和志丞也是这张牌的粉丝。我们经常围绕这张牌进行探讨，一致认为这张牌绝对不是“备牌放一张”的命，至少在较小的 meta 里，用它投机是完全成立的一种方案。为此，我们进行了大量研究和测试。在生物的时代即将来临之际，让我们来一次逆向思维，把它们变成 1/1 的小鳖吧。

在传统意义上，主牌里放谦卑的一般是 Stax。

主牌 60 张		
地 [27张]		
10 平原	其它 [29张]	备牌 15 张
4 古墓	4 虚空圣杯	
4 荒原	4 世间锤炼	4 圣洁地脉
3 叛徒之都	4 陷阱桥	4 虚空短杖
2 卓耶卡石板迹	4 谦卑	4 化剑为犁
2 遍野林冠	4 护城河	3 三定法球
2 卡拉卡斯	4 玛珂钻石	
	4 遗忘轮	
鹏洛客 [4张]	1 田园导师	
4 游侠艾紫培		

Stax 的赢法非常虐心，那就是逼得对手什么咒语都无法释放。纯白色的 Stax 相当稳定，但爆发都是在 4cc 上，所以要用谦卑或者神愤来压制住对手的攻势。相比于神愤，谦卑能被导师找出来的效应更为牌手所看重。在这套 Stax 里面并没有炸地咒语，但虚空圣杯和护城河会让对手恶心到死。它的直接制胜方式是艾紫培，所以谦卑能够非常好地执行控场的任务，同时不影响自己的攻击能力。

王浩波设计出的 Stax 是红白色组的，里面除了谦卑以外，还放了他个人很喜欢的烟囱。

主牌 60 张	
地 [25张]	
4 古墓	4 魂魅拘禁
4 不毛高地	4 玛珂钻石
4 荒原	4 三定法球
3 叛徒之都	3 世间锤炼
2 卓耶卡石板迹	3 谦卑
2 平原	3 烟囱
2 高原	2 毁灭天地
1 魂魅城区	2 召集战团
1 遍野林冠	2 颅击槌
1 卡拉卡斯	2 焦土政策
1 山脉	2 纠缠缆线
其它 [35张]	
4 腥红之月	

这套牌脱胎于传统的 Stax，即以消灭对手的法术力基础为目的。王浩波创意性地加入了召集战团这张牌。在之后一周的比赛里，如果不是对手神掏了一张红白饼干，我想观众就能看到这套牌出现在视频里了。这套牌的问题在于曲线过高，自己的法术力基础不是很稳定，烫血也太厉害。我想或许在主牌里放 4 个猿猴精怪向导会是个可用的手段。

除了 Stax 以外，主牌里可以放谦卑的还有奇迹控。

主牌 60 张		
地 [21张]		
5 海岛	4 师范占卜陀螺	备牌 15 张
4 潮没水滨	4 化剑为犁	
3 平原	4 终始	3 攫取思绪
2 沼地平野	3 抵销	3 薇安留聚群
2 雾漫雨林	3 得享安息	2 根除
2 苔原	2 能量力场	2 穿髓金针
2 地下海	2 启蒙导师	1 密设爆裂物
1 卡拉卡斯	2 点破咒语	1 启蒙导师
鹏洛客 [3张]	1 敦请天使	1 Flusterstorm
3 心灵塑师杰斯	1 Helm of Obedience	1 护城河
	1 谦卑	1 净化之臧印
	1 最高裁决	
其它 [36张]		
4 脑力激荡		
4 愿望之力		

对于有启蒙导师的牌来说，谦卑上手比较容易，也方便和抵销相配合。当然，谦卑和敦请天使有先天的冲突，主牌可以考虑去掉它。

能从谦卑中受益的不只有艾紫培。米斯拉的工厂已经长久地没有出现在大家的眼中了。但不可否认，在突发衰败横行的时候，米斯拉的工厂有着很高的战术价值。

主牌 61 张		
地 [25张]		
4 潮没水滨	1 依尼翠王者索霖	
4 聚污三角洲	其它 [30张]	备牌 15 张
3 米斯拉的工厂	4 脑力激荡	
3 苔原	4 滞留	4 蓝元素冲击波
3 荒原	4 化剑为犁	4 攫取思绪
2 恶心焦油坑	4 终结	2 Flusterstorm
2 地下海	3 反击咒语	2 净化之臧印
1 海岛	3 师范占卜陀螺	1 计画性病害
1 卡拉卡斯	3 雪恨	1 根除
1 平原	2 启蒙导师	1 手术摘除
1 沼泽	1 抵销	
鹏洛客 [6张]	1 谦卑	
3 面纱的莉莲娜	1 祖神兽遗宝	
2 游侠艾紫培		

这套牌是一套结合了奇迹控的滞留地。谦卑加工厂并不是它主要的取胜方式，只是一种控制的手段而已。我从没想到有人会组这样的牌，实话实说，我也没仔细测试它。我觉得它的法术力基础未免过于脆弱，卡色风险太大了。

以上的这些套牌，并不追求谦卑的上手。可以说有没有谦卑，它们都能赢。但志丞所设计的套牌，却实实在在以谦卑作为战略的核心。

主牌 60 张		
地 [23张]		
3 大草原	4 丧仪祭师	
3 新绿陵墓	4 锻石秘教徒	
3 荒原		
3 风袭荒地	其它 [21张]	备牌 15 张
2 支流	4 化剑为犁	
2 沼地平野	3 谦卑	3 无辜之血
2 灌木丛林地	3 攫取思绪	3 得享安息
1 树林	2 突发衰败	3 瑟班守护者莎利雅
1 遍野林冠	2 狂热压迫	2 乙金盟法规师
1 卡拉卡斯	1 颅击槌	2 穿髓金针
1 平原	1 世间锤炼	1 计画性病害
1 沼泽	1 寇基雷的审讯	1 手术摘除
	1 师范占卜陀螺	
鹏洛客 [4张]	1 森林图书馆	
2 游侠艾紫培	1 梅泽的十手	
2 依尼翠王者索霖	1 雪恨	
生物 [12张]		
4 天堂鸟		

这套牌的思路非常清楚，那就是拼命加速争取尽早拍出 4cc 的咒语。只要谦卑能站在场上，那么无论旅法、狂热压迫还是武器，都会给对手带来致命的威胁。或许有读者会觉得 3 张谦卑会不会经常掏不到。经过大量测试之后，我们发现输的原因更多地不是掏不到谦卑，而是掏到了没有费出。所以经过多次调整法术力基础，才有如今 23 地 8 加速的配置。原有的版本里有面纱的莉莲娜和徘徊灵魂，因为参与讨论的所有人都认为徘徊灵魂太适合这套牌的思路了。与其说它是一套 Humility Deck，不如说它是一套 Token Deck。但为了法术力基础的稳定，最终还是忍痛增加了地和天堂鸟的数量，而且增加了一个陀螺。毕竟，能拍出谦卑才是我们的目的。

后来，由于小环境里勇德套牌比较多，惩戒火焰太厉害，所以这套牌又被改成了另一个样子：

主牌 60 张		
地 [24张]		
4 繁茂丘陵	生物 [12张]	
3 焰柳树丛	4 天堂鸟	
3 大草原	4 丧仪祭师	
3 荒原	4 锻石秘教徒	备牌 15 张
3 风袭荒地		
2 高原	其它 [19张]	4 圣洁地脉
1 树林	4 化剑为犁	3 红元素冲击波
1 遍野林冠	3 谦卑	3 祖神兽遗宝
1 卡拉卡斯	3 闪电击	2 乙金盟法规师
1 山脉	3 惩戒火焰	2 舰身冲撞
1 平原	1 颅击槌	1 穿髓金针
1 针叶林	1 世间锤炼	
	1 启蒙导师	
鹏洛客 [5张]	1 师范占卜陀螺	
2 火焰大师茜卓	1 森林图书馆	
2 游侠艾紫培	1 梅泽的十手	
1 复仇阿耶尼		

这两套牌的核心计划就是尽快拍出谦卑然后用旅法制胜。生物相对来说非常不重要，只要提供了加速，使命就完成了。在改进这两套牌的时候，遇到的最大瓶颈就是生物都不能考虑，因为提高自己的生物质量对拍谦卑这个核心战略毫无帮助，其实我们希望的就是对手的生物质量越高越好，然后我们用谦卑把它们拉低到和我们一样的水平线上。如果没有加速生

物，在面对诸如 RUG 这样初期资源控制非常厉害的套牌时谦卑极难施放和结算，所以加速也不能放弃。就我个人而言，还是比较喜欢 Junk 色组，应该说更加全面一些。

另外再推荐一套牌。这套牌是白蓝抵消陀螺，但并非奇迹控。它放弃了终始，改为用得享安息+能量力场来控场，最后用支配头盔或者白腾扬来取胜。

主牌 60 张		
地 [21张]		
7 覆雪海岛	4 师范占卜陀螺	备牌 15 张
4 潮没水滨	3 抵消	
3 沸腾山湖	3 能量力场	4 圣洁地脉
2 覆雪平原	2 扣留法球	2 静寂灵气
2 苔原	2 Helm of Obedience	2 Flusterstorm
1 不毛高地	2 斑岩筛检	2 最高裁决
1 卡拉卡斯	2 点破咒语	1 反璞归真
1 悉诺议会宅邸	1 反击咒语	1 抗咒法师
	1 谦卑	1 护城河
其它 [39张]	1 辉侯腾扬	1 穿髓金针
4 脑力激荡	1 遗忘轮	1 塑形学者凡瑟
4 启蒙导师	1 穿髓金针	
4 愿望之力		
4 得享安息		

万智王冯达教育我们说：“如果我知道我只是凭着喜爱组的这套牌而且它确实无法跟主流竞争的话我肯定不会发，因为既然你把牌表发出来了就是说你认为这套牌足够好以至于可以推荐给大家，让他们拿着这套牌去卷比赛的，是要向大家负责的。”但我给大家展示这些牌并不是推荐它们让大家去卷，而是展示如何在理解一张牌的基础上思考构组一套牌，以及薪传赛制里庞大牌池能带来多变的构组方式。我唯一能保证的是这些套牌不是一冲动就写出来的，而是经过一定测试的，来自于国外的牌表也是从 TCdeck 上找的成绩比较好的套牌。薪传赛制在我国没有大赛，所以牌手日常的乐趣很大程度都在构组上。希望大家能更多地开发一些冷门套牌，在小型比赛里打出成绩——即使没有成绩，有乐趣也可以。

第二篇 认识和理解套牌

风暴来袭

上一章结尾，我以谦卑为例，大致展示了一张牌如何在套牌里发挥作用。本章所谓风暴来袭，就是要说一说薪传赛制里面主流的、以风暴异能为核心的套牌。希望读者在读过此篇心得之后，能对风暴系列套牌有个初步的了解，尤其是让那些刚接触薪传不久的玩家们在遭遇到风暴系列套牌的时候不至于茫然。

前言

有那么一些套牌，体现着 Legacy 独特的魅力，它们就是组合技。这些套牌一直在上演这样一类故事：洗牌-比点-抓牌-我说你听-你死了。很多牌手觉得这类套牌如果手顺赢了会缺乏成就感，点背输了又容易怨天尤人，所以不喜欢它们。更多牌手是因为这类牌缺乏互动，玩几次就会失去兴趣，而组件的可移植性又差，所以感觉性价比不高。但是组合技就像生物界的蛇蝎，虽然行为诡异、毒性巨大，令众生厌恶，却是生态中重要的组成部分。没有了组

合技，从我个人来说，万智牌一半以上的乐趣就消失了。在很大意义上，白蓝控、白绿武具这样的套牌是容易设计的，但是一套组合技的成形却倾注着套牌设计师的极大心血，是万智牌王冠上璀璨的明珠，很具备分析讨论的价值。除了这些因素以外，我们为什么要在比赛里用组合技呢？以下是你可能会找到的几个理由：

1 在国内，组合技玩家是小众群体，因此你的套牌一般不会被额外针对（除非每次比赛你都摸和，而且你还用同一套组合技）；

2 哪怕被针对了，或者遇上了极差的 matchup，只要你今天脸好，就能一回合秒掉对手；

3 你天生喜欢冒险，无论是秒对手或是可能被秒都会让你有心跳的感觉；

4 大家说你是个包王，组合技的回合少，一旦熟练掌握，缩短的比赛会大大降低你犯包的几率，经常还不等你犯包比赛就结束了；

5 由于比赛结束快，组合技很省体力，你不会有操控 Maverick、Landstill 等套牌到淘汰赛已经头昏眼花的弊病。

总之，组合技不是娱乐套牌，它就是用来赢得比赛的。正因为这样，我们才应该会用组合技，至少也应该了解它们。但是据我所知，薪传赛玩家，尤其是新手，对组合技的认知程度低得惊人。所以，我希望来破解这个局面。在各种组合技中，风暴类组合技是出现最频繁的一种，也是构思最巧妙的一种。相比于 Show and Tell，风暴类组合技的构组和操控都要复杂得多。所以我将带领大家深入风暴之眼，来剖析这种炸弹似的套牌。

风暴异能

一张牌的风暴（storm）异能是指：当你施放此咒语时，本回合在它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次，你可以为这些复制品选择新的目标。

解读这个异能，我们要注意以下几点：

第一，风暴是一个触发式异能，在你施放这个咒语时触发。这意味着无论带有风暴异能的这个咒语能不能结算，只要这个触发式异能结算，就会产生出复制品。这还意味着你可以用阻抑（Stifle）来反击这个异能。换句话说，反击咒语（Counterspell）只能反击掉具风暴异能的咒语本身，不会连带着反击掉所有的复制品；阻抑可以反击掉风暴异能，但不会反击掉具风暴异能的咒语本身。

第二，所谓“本回合在它之前每施放过一个咒语”，既包括你施放过的咒语，也包括对手施放过的咒语。骗对手施放咒语帮你多凑风暴数是是很高超的操控技巧，我们在下文讨论。另外，起动妖精精怪向导（Elvish Spirit Guide）的异能不算是施放咒语。如果有些读者搞不清什么是“施放咒语”那么请自行补一下课。

第三，你可以为这些复制品选择新的目标，意味着这些复制品既可以指向本体原来指定的目标，也可以选择不同的目标。所谓的“风暴康”（Flusterstorm）反击风暴牌用的就是这个原理，即用每一个复制出来的 Flusterstorm 去指向对手复制出来的每一个咒语。请您千万注意这一点，不要拿着一张风暴康反而被对手规则杀了。

具有风暴异能的牌

在万智牌的历史上，有风暴异能的牌有十几张，主要是在劫运降临和时间漩涡两个系列中。截止到目前，能成为薪传套牌核心、或者能成为终结手段的有脑冻结（Brain Freeze）、心之所欲（Mind's Desire）、龙群蔽空（Dragonstorm）、苦痛卷须（Tendrils of Agony）、霰散弹（Grapeshot）和净空繁殖地（Empty the Warrens）这几张牌。另外，指挥官包里面还出了

一张风暴康，即 Flusterstorm。虽然它不能成为套牌的核心，但是它强大的作用越来越被牌手们所认识。其实风暴康在劫运降临环境里就有，叫做阻碍之触（Hindering Touch）。不过稍有功底的 Legacy 玩家都能比较出这两张康的效率。

根据以上这些牌，睿智的套牌构组大师们设计出了若干以风暴为核心的套牌，其中一些成为了组合技套牌的经典。不过我无意带领读者们去回顾每套牌的发展史，因为那样要做太多的功课，篇幅也会长得让人吃不消。我在下文里面会讲解目前主流的风暴套牌，他们分别以苦痛卷须、净空繁殖地和脑冻结作为终结技。对于那些致力于成为 Deck Designer 的读者们来说，去回顾这些套牌的演变过程，并且研究以心之所欲和龙群蔽空为主题的套牌，是很有裨益的；而大多数朋友没必要费那个力气，把注意力集中到我这里来就能明白个大概了。

以风暴为核心的套牌。

我要介绍的是目前主流的风暴类组合技，即倒胃口（ANT/TES）、喷火炮（Belcher）和涨潮（Spiral Tide）。我不会介绍很多它们的变体，只挑稳定的牌表来说。

风暴类套牌的构组和运作

在讲解渡桥套牌的时候，我用到了抽丝剥茧的分析方法。那就是先分析核心牌，然后根据核心牌的需要配置链条牌，再然后配置辅助牌，最后配置抗干扰牌。拿渡桥套牌来说，阴界渡桥（Bridge from Below）是核心牌，抓牌咒语、发掘源、梦生阿米巴（Narcomeba）和柯帮疗法（Cabal Therapy）是链条牌，灵液妖（Ichorid）、臭息小恶魔（Putrid Imp）、颤栗再现（Dread Return）等是辅助牌，柯帮疗法本身就是抗干扰牌，炎身狂信者（Flame-Kin Zealot）和绝望天使（Angel of Despair）也可以算抗干扰牌。那么我们分析风暴套牌也用这种方法，以帮助新手们更好地理解它们。

根据风暴异能的特点，我们设想，风暴套牌一定是要在一个回合里先使用大量咒语，最后用一张风暴牌复制出很多咒语来一下子击毙对手。咱们就以苦痛卷须为例，如果让你围绕苦痛卷须来做到一合杀，那么基本思路是什么呢？我们最基本的想法或许是这样：后手，8 张手牌，下地，用若干张咒语爆法术力，然后苦痛卷须。当然，这样只能打对手 14，还得再来一次才行。如果换成净空繁殖地，那倒是能制造出 14 个 1/1 的鬼怪，两回合可以要人命。如果换成脑冻结，只能摩掉对手 21 张牌，离取胜还差得远。

也就是说，即使设想最好的手牌条件，我们也没办法只用法术力源+风暴咒语达成一合杀。在这种思路下，除了净空繁殖地貌似还靠谱之外，苦痛卷须和脑冻结看起来是让我们一回合放空手牌还打不死对手的垃圾。何况，怎么能保证能抓出这样的手牌呢？我们所需要的风暴咒语怎么才能上手呢？我们下面需要做的事情，是增加一回合使用咒语的次数，并且保证风暴牌的上手率。

于是我们想到了导师。导师这类牌正好能同时完成上述两个任务。考虑到色组和法术力费用，我们可以用炼狱导师（Infernal Tutor）来找苦痛卷须，用行商卷轴（Merchant Scroll）、直觉（Intuition）、黠智祈愿（Cunning Wish）这样的牌来找脑冻结，而用热切祈愿（Burning Wish）来找净空繁殖地。导师的问题解决了，费用的问题怎么办？我们常用的爆费神器是莲花瓣（Lotus Petal）、五彩玛珂（Chrome Mox）和狮眼钻（Lion's Eye Diamond），黑色咒语有黑暗祭礼（Dark Ritual）和柯帮祭礼（Cabal Ritual），红色咒语有烈焰仪式（Rite of Flame）、急迫祭礼（Desperate Ritual）、热病祭礼（Pyretic Ritual）和热血战歌（Seething Song）。这些都好办，但是大问题来了：蓝色怎么爆费？大师们想到了一张牌：满潮（High Tide）。但是

满潮这种爆费方式没法做到起手一合杀，我们还得增加其他组件。

OK，为了避免疲劳，我们先小结一下。我们讲了三张风暴牌，并且要分别围绕它们组三套牌。我们已经选定的组件包括风暴牌、法术力源和导师。这三套牌的基本构成目前是这样：

Legacy - Ad Nauseam Tendrils (ANT):

核心牌：苦痛卷须；

链条牌：狮眼钻、莲花瓣、黑暗祭礼、柯帮祭礼；

辅助牌：炼狱导师。

Legacy - Belcher:

核心牌：净空繁殖地；

链条牌：狮眼钻、莲花瓣、五彩玛珂、烈焰仪式、急迫祭礼、热病祭礼、热血战歌；

辅助牌：热切祈愿。

Legacy - Spiral Tide:

核心牌：脑冻结；

链条牌：满潮；

辅助牌：直觉、行商卷轴、黠智祈愿。

我们会发现，就目前的配置而言，Belcher 套牌已经有了雏形，至少说，主牌+备牌的 4 净空繁殖地 4 热切祈愿已经能保证不错的上手率，配以足够的法术力膨胀，一回合制造大量鬼怪已经不是梦想了，我们所需要的只是在 combo 链条上加上启动装置 (trigger) 而已。如果我们用地牌来做 trigger，那么必然会影响到手牌里有效咒语的数量，也会影响到五彩玛珂的效率。所以，我们尽量用一些直接产费的异能来解决这个问题。

ANT 还处于精子和卵子相融合的阶段，目前的配置还做不到一合杀，关键在于没有一回合施放大量咒语的机制。套牌设计师们选择了倒胃口 (Ad Nauseam) 来完成这个工作。倒胃口可以让你在一回合内补充大量手牌，从而凑够足够的咒语数。但同时，它要求你的套牌法术力曲线要压得特别低，它自身 5 费的费用使得你很难在套牌里满编 4 张，同时也排除了满编 4 张苦痛卷须的可能性和必要性。在这里我们要注意，ANT 套牌整体的思路从爆费-找卷须转向了爆费-找倒胃口。在“爆费”和“找”之间缺少了什么呢？如果你一直在跟着我的思路并且足够敏感，你或许会想到，我们需要的是滤牌咒语来增大抓到导师的几率。因此，我们必须在套牌中混入蓝色，来辅助 combo 链条顺利滚动。

Spiral Tide 还起来还像是游离的蛋白质。这样的配置根本就什么都不是。我们要达成的目标比 Belcher 和 ANT 高得太多：Belcher 只需要 5 个风暴数就能造出 10 个鬼怪两回合要人命，ANT 需要 10 个风暴数就能一合杀，但是脑冻结呢？我们居然需要凑至少 18 个咒语才行（对手不调度情况下）。而且满潮爆费的方式也让我们不可能达成一合杀，而且 5 个咒语、10 个咒语和 18 个咒语之间有着巨大的差别，我们所需要的法术力绝对不止十几个，而很可能是几十个。所以，我们需要手段来重置地和补充手牌。另外，滤牌咒语也是不可缺少的。于是，我们要在其中加入变节 (Turnabout)、时间漩涡 (Time Spiral)、冥想 (Meditate)、脑力激荡 (Brainstorm)、沉思 (Ponder) 和注定 (Preordain)。

继续小结。在明确了核心和链条以后，我们要给这三套组合技补充辅助牌。它们的组件变成了下面的样子：

Legacy - Ad Nauseam Tendrils (ANT):

核心牌：苦痛卷须；

链条牌：狮眼钻、莲花瓣、黑暗祭礼、柯帮祭礼、倒胃口；

辅助牌：炼狱导师、脑力激荡、沉思、注定。

Legacy - Belcher:

核心牌：净空繁殖地；

链条牌：狮眼钻、莲花瓣、五彩玛珂、烈焰仪式、急迫祭礼、热病祭礼、热血战歌；

辅助牌：热切祈愿、地精灵魂向导、猿猴精怪向导、火绒之墙。

Legacy - Spiral Tide

核心牌：脑冻结；

链条牌：满潮、变节、时间漩涡；

辅助牌：直觉、行商卷轴、黠智祈愿、冥想、脑力激荡、沉思、注定。

这样下来，这三套牌看着就有点模样了。下面我们来为它们补充一些抗干扰的牌。ANT 有黑色，那么我们在里面放入逼从和攫取思绪。Spiral Tide 主蓝，我们可以放一堆康在里面，例如 Force of Will。红绿色组的 Belcher 真是没什么可放的抗干扰牌了，但是我们也管不管它。说到这里，细心的读者可能早就发现了，ANT 得名于 Ad Nauseam 和 Tendrils of Agony，Spiral Tide 得名于 Time Spiral 和 High Tide，都是是套牌的核心张或者重要链条，但是 Belcher 的名字我还没有给出出处。那么好，作为重要的组成部分，我们现在要揭晓它的组件：精灵喷火炮（Goblin Charbelcher）。喷火炮是个 4 费出 3 费起动的玩意儿，特别契合这套牌能爆费、没有地的配置。你可以把喷火炮看做一种抗干扰牌，即在地面打不过去的时候直接烧脸；你也可以把它看做组合技套牌的备选方案，也就是俗称的 Plan B。其实 ANT 和 Spiral Tide 也有 Plan B，这时候我们也要揭晓它们，它们就是净空繁殖地和蓝阳当空（Blue Sun's Zenith）。ANT 里混红，加入热切祈愿和净空繁殖地，这比较容易理解，但是蓝阳……刚才我们说过，蓝色的爆费方式比较蛋疼，想用蓝阳一把抓死对手好像太难了。但是由于环境里有祖神兽、万世创伤伊莫库这样的东西，磨牌库经常不能制胜，我们不得不选用蓝阳。实际上，蓝阳的效果并不差，甚至有的时候可以说相当好。

再次小结。我们把这三套牌的核心、链条、辅助和抗干扰都简单叙述过了。如果你是高阶读者，现在恐怕已经不耐烦了。但还是请耐心等待。有兴趣的读者不妨按照这个思路组一下这三套牌，看看是个什么样子。当然，上面列出来的组件并不齐全，你可以为链条多增加一些润滑剂，保证它更顺利地运作。至于那些对组套牌兴趣索然、只想做基本了解的读者，请果断迈过下面的横线，看一下比较成熟的牌表。

Legacy - Ad Nauseam Tendrils (ANT):

1 苦痛卷须、4 狮眼钻、4 莲花瓣、3 五彩玛珂、4 黑暗祭礼、4 柯帮祭礼、1 倒胃口、3 炼狱导师、2 热切祈愿、1 Grim Tutor、4 吉塔厦探刺、1 过往成焰、3 逼从、4 柯帮疗法、4 脑力激荡、4 沉思

Legacy - Belcher:

3 净空繁殖地、4 狮眼钻、4 莲花瓣、4 五彩玛珂、4 精灵喷火炮、4 烈焰仪式、4 急迫祭礼、4 热病祭礼、4 热血战歌、4 热切祈愿、4 吉塔厦探刺、4 地精灵魂向导、4 猿猴精怪向导、4 火绒之墙、4 授地

Legacy - Spiral Tide:

1 脑冻结、1 蓝阳当空、4 满潮、3 变节、4 时间漩涡、1 直觉、4 行商卷轴、4 愿望之力、2 逸散条约、2 黠智祈愿、1 冥想、4 脑力激荡、4 沉思、4 注定、3 达咯士的烛台

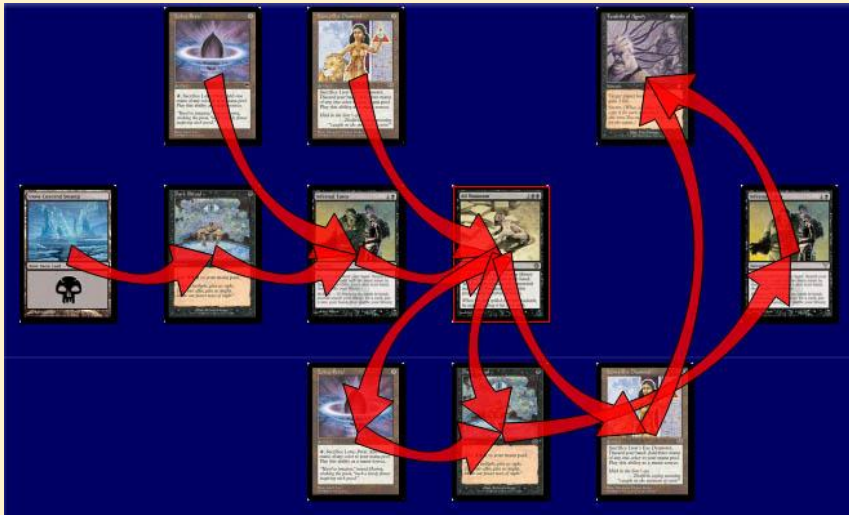
稍微解释一下加入的这几张牌。Grim Tutor 是一张好导师，比炼狱导师在使用时机上要灵活得多。但是由于高 1 费，还要烫血，所以放一个足够了。风暴类组合技特别怕手牌破坏，因为遭到破坏后 combo 链条就断了，风暴数也凑不够了。过往成焰（Past in Flames）是用来弥补这个弱点的。Belcher 里面的授地（Land Grant）是一张很好的 trigger，可以找一张树林来施放火绒墙（Tinder Wall）。由于喷火炮的特点，这套牌一般只编入一张地，即一张 Taiga。授地就是用来找这张 Taiga 的。吉塔厦探刺（Gitaxian Probe）可以免费凑个风暴数，顺便探查一些信息。倒胃口里也能用探刺，配合柯帮疗法（Cabal Therapy）也有不错的效果。冥想

(Meditate) 是高效的抓牌咒语，逸散条约 (Pact of Negation) 是高效的反击咒语。作为组合技，我们并不需要有个回合，只要在自己的回合里爆发达到取胜的目的就好了。达喀士的烛台 (Candelabra of Tawnos) 是一张用来重置地的神器，它的异能是 “{X}, T: 重置 X 个目标地。” 在每个海岛能产多个 U 的情况下，烛台会起到极大的作用。

最后，我们为这些牌配好地牌。

基本上，这三套牌就这样了。我们来看看它们具体怎么运作。

ANT 的运作套路是调整手牌，爆出至少 7 费用光手牌，施放炼狱导师找倒胃口，倒胃口补充一大堆手牌，然后继续爆费，用抓到或者导出来的苦痛卷须制胜。图示如下：



喷火炮的运作套路是爆出至少 4 费，净空繁殖地制造十几个鬼怪衍生物踢死对手，或者爆出至少 6 费，热切祈愿找备牌里的净空繁殖地。一般来说，打控制套造 8 个鬼怪就很致命了，但是打普通生物套至少要 10 个，造 12 个比较好。当然还有一条路是爆出 7 费，施放精灵喷火炮并起动其异能，直接打死对手。图示如下：



高潮套牌就复杂多了。不算烛台，一般我们需要在有 4 张海岛的时候发动组合技。为了简明扼要，我们略掉冥想这样的抓牌咒语，略掉脑激沉思注定的滤牌咒语，也略掉行商卷轴、直觉、黠智祈愿这样的导师，那么关键性的链条是这样：横置一张海岛产 1 费用满潮（今后每个海岛产 2 费），横置剩余 3 个海岛（加 6 费）用变节重置所有海岛（剩 2 费），横

置所有海岛（加 8 费）用时间漩涡（剩 4 费）抓 7 张牌并重置所有海岛，用 1 费再使满潮（剩 3 费，今后每个海岛产 3 费），横置所有海岛（加 12 费）使用变节（剩 11 费）重置所有海岛，横置所有海岛（加 12 费）用时间漩涡（剩 17 费）抓 7 张牌并重置所有海岛，再使满潮（剩 16 费，今后每个海岛产 4 费），横置所有海岛（加 16 费）使用变节（剩 28 费）重置所有海岛，横置所有海岛（加 16 费）用一个蓝阳当空抓大概 30 张牌，然后一个脑冻结磨光对手牌库（到这时你几乎肯定已经用了 20 个左右咒语了），或者蓝阳当空抓牌之后继续倒腾，反复产费、重置地、产费，再用一个超大号蓝阳一下子让对手抓空牌库。这是没有烛台的情况。如果有烛台，你可以在有 3 块海岛的时候开始倒腾，而且时间漩涡抓牌之后可以再下另一个烛台，爆费更加容易。在凑够 4 块地之前你要做的就是用手牌调整把涨潮、变节、烛台、时间漩涡这样的组件凑齐，并且拿到一两张康来防止干扰。这个过程我就不用来表示了，不然我自己要吐血了。这里有两个小问题提醒各位。第一，如果你用满潮的时候还没下过地，那么在之后下的海岛同样会受到前面的满潮的影响——因为满潮影响的是牌手，而不是场上的海岛。另一个问题就是对手的海岛也额外产蓝色，所以需要算好对手的费用。

最后要说的是，上文的 ANT 是蓝黑红三色的。目前常见的 ANT 还有主蓝黑色、各牌混绿放突发衰败的，用于对抗抵销。如果是五色风暴，就叫做 TES（The Epic Storm），我愿意把它翻译为完美风暴。五色风暴会用欧琳的吟颂（Orim's Chant）和封口（Silence）这样的牌来避免干扰。

风暴类套牌的备牌设计

风暴类套牌的备牌思路主要是抗干扰。所遇到的干扰主要是四类：第一类是许可类咒语，也就是蓝康；第二类是手牌破坏；第三类是法术力干扰，例如瑟班守护者莎利雅（Thalia, Guardian of Thraben）、虚空圣杯（Chalice of the Void）、三定法球（Trinisphere）、磁石魔像（Lodestone Golem）、紫水晶刺（Thorn of Amethyst）等等；第四类是杂项干扰，例如加达提格（Gaddock Teeg）、乙金盟法规师（Ethersworn Canonist）、圣洁地脉（Leyline of Sanctity）、真信者（True Believer）、单独拘禁（Solitary Confinement）、盛欢幻灵（Eidolon of the Great Revel）等等。风暴类套牌备牌要注重定点清除与面杀具备，而且费用一定要低，争取在解场的同一回合内爆发——如果在一个回合里只能完成解场，那么下个回合对手可能又会拿出干扰来。

上文中的 ANT 有蓝黑红三色，备牌设计会很灵活。黑色有杀，例如杀戮（Massacre）、疫病蔓延（Infest）、屠杀条约（Slaughter Pact）、死印（Death Mark）等；也有手牌破坏，例如编入寇基雷的审讯（Inquisition of Kozilek）等。红色有烈火断层、粉碎无歇、熔毁（Meltdown）这样的解场。蓝色有连锁蒸发（Chain of Vapor）、真相回响（Echoing Truth）、河鼓的召还（Hurkyl's Recall）等等。过往成焰和不当之利（Ill-Gotten Gains）都是完善链条、同时对抗手牌破坏的好卡，也可以放。TES 是五色，备牌的选择更多，其中最重要的是沾体虫群（Xantid Swarm）。面对 ANT/TES，很多套牌都会在备牌局把生物去除拿掉。这时候沾体虫群变成了每回合一个封口。沿着这个思路，还可以在备牌放 4 个黑暗亲信（Dark Confidant）。

相比起来，喷火炮的选择余地就小了。除了粉碎无歇（Shattering Spree）、虔诚寂静（Reverent Silence）、舰身冲撞（Hull Breach）这样的经典神器结界解以外，塌陷（Cave-in）、烈火断层（Pyroclasm）可以用来解生物，精灵战袭（Goblin War Strike）也可以用来补个刀。另外，考虑到红愿的效果，很多人也在备牌里面放一个炼狱导师，以便用莲花瓣和魔力塑型（Manamorphose）调出黑色，然后爆出 11 费走红愿-找炼狱-找喷火炮-开炮的路子。爆焰冲击波不用多说，是专门为蓝色预备的。

至于高潮，备牌的选择余地就更小了。由于达成组合技的组件相对较多，高潮套牌比较

依赖黠智祈愿的作用。一般来时，高潮套牌会在备牌放 15 个瞬间，以充分发挥蓝愿的效能。蓝色的一个好处是可以康掉对手的关键张，但是问题在于一旦对手逃脱了反击咒，蓝色就只有软去除。高潮的康是很宝贵的，基本上只有 4 个愿望之力，逸散条约（Pact of Negation）轻易不能用，只能用在爆发的那个回合里。所以高潮的操控者必须很有经验应付各路套牌，知道它们会有哪些可能干扰自己，而且要判断出哪些牌是对手故意用来骗康的。

风暴类套牌的优劣对比

这三套牌的构组和运转方式我基本上说清楚了。下面的工作是把它做一个对比，让牌手们能有一个更清晰的认识，帮爱好者选择更适合他们的套牌。

一合杀的能力。既然是组合技，我们当然要追求一合杀的暴力。喷火炮主牌有 4 红愿、4 喷火炮、3 净空繁殖地，相当于 11 张制胜张。而且它的法术力源非常充足，很容易凑够费用。从实战上讲，喷火炮达成一合杀的几率是最高的。倒胃口套牌有 6-7 个导师加上 1 倒胃口，相当于 7-8 制胜张，数量比喷火炮小，而且由于地牌占了十几张，法术力爆发也不如喷火炮。因此倒胃口一合杀的能力逊于喷火炮。根据笔者的经验，实战中，喷火炮在无干扰下起手 7 张杀的几率大概是四成到五成之间，8 张杀的几率在六成左右（结算净空繁殖地即视为胜利）；倒胃口在无干扰下起手 7 张杀的几率不到 1/4，如果算上一个脑力激荡也就是 1/4 强点。前文我们说过，Spiral Tide 没有一合杀的能力。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★★★

Spiral Tide: ★

主牌运转的稳定性。我们不能指望把把起手都一合杀，而且实战中也并不是经常有这个必要。爆发力和稳定性本身就是组合技套牌天然的矛盾所在。为了提高稳定性而降低爆发力是常有的事。倒胃口为了提高稳定性会编入 8-10 张调整手牌的咒语，这大大增加了稳定性。另外由于炼狱导师要求背水战，所以狮眼钻在倒胃口占有独特的地位。如果倒胃口导致使用者自己烫死，大多数情况下都是因为没能翻出狮眼钻，炼狱导师到不了背水找不出苦痛卷须。但是由于有了红愿和 Grim Tutor，现在这种现象已经很少出现了。喷火炮几乎没有手牌调整。有的牌手为了提高稳定性会使用魔力塑型和街道鬼魂，但是这些东西本身不赚法术力，会影响套牌的爆发力。举例来说，你的起手假设是授地、猿猴精怪向导（Simian Spirit Guide）、火绒墙、烈焰仪式、热病祭礼、热血战歌、喷火炮，那么授地-Taiga（1 费）-火绒墙牺牲（2 费）-烈焰仪式（3 费）-热病祭礼（4 费）-热血战歌（6 费）-精怪向导（7 费）-出炮开炮，胜利。一旦你为了稳定，考虑到急迫祭礼和热病祭礼的功能类似，把热病祭礼换成了魔力塑型，那么你就正好差 1 费。由于你不知道会抓上来什么，一旦连不上至少要浪费两个咒语，所以有时候你不敢赌。在对手可能有康的情况下，差这一个回合差得太远。本来稳赢的局面可能会被点破咒语（Spell Pierce）或者目眩（Daze）搞得你家都不认识。所以，既然用了组合技，我的建议还是要拼，不要多想什么稳定的事。如果完全无干扰，那么倒胃口和喷火炮三回合内的击杀率都在 2/3 以上。高潮套牌没有 3 块地以上赢不了，但是它的运作相对稳定。调整手牌的咒语多，导师也多。在你凑够足够费用的风暴数之前，你根本没必要去想脑冻结和蓝阳的事，当它们不存在就好。高潮套牌运作中最大的问题是时间漩涡这个咒语不可控。当你完美地操控一气之后抓上 7 张牌来一看，2 涨潮 2 愿望之力 3 张地，立即就有掀桌子的冲动。这种随机性是能让炼狱、红愿甚至行商卷轴笑到抽的现象，对此你无能为力。综合看来，倒胃口的稳定性还是最好。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★★★

Spiral Tide: ★★★★★

备牌的灵活性。备牌的灵活性可以分成针对性和普适性。例如死印就是一张有针对性的牌，它专杀莎利雅、提格、法规师、真信者等等，而寇基雷的审讯就是一张普适性的备牌，可以拿掉对手绝大多数的威胁。喷火炮的没有地牌支持，高潮颜色单一而且需要额外照顾蓝愿，所以这两套牌的备牌固化非常严重，在最近一年里几乎没有什么改动，而倒胃口的三色备牌十分灵活，组成完美风暴后 5 色的备牌更是灵活，主牌又有手牌调整增大了抓备的几率，因此在打备牌局的时候很少遇到特别吃亏的情况。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★

Spiral Tide: ★★★★★

抗干扰的能力。组合技都是以我为主的套牌，过多地要求抗干扰会影响组合技的流畅运行。所以这三套牌总体来讲抗干扰的能力都有限。有的人会问为什么倒胃口有蓝色不放康。首先，FOW 这样的牌法术力费用太高，被倒胃口翻出来就立毙。逸散条约这样的低费康虽然高效，但是炼狱导师需要的是背水战，而康一旦用不出去会严重影响组合技发动。甚至可以讲，用连锁蒸发这样的牌都要冒很大风险。一般来说，倒胃口的主牌可以放一张屠杀条约来抗干扰。尽管一张的上手率不高，但是毕竟有手牌调整，面对各路主牌里的莎利雅时可以给自己一个希望。喷火炮就没那么幸运，主牌基本上没有抗干扰的手段，换备之后也不容易，所以要尽量拼出一合杀。高潮主牌有康，蓝愿比较灵活，所以抗干扰的能力略强。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★

Spiral Tide: ★★★★★

被干扰后再起的能力。喷火炮一旦被干扰，基本上就没有再起的能力了。被莎利雅和乙金盟法规师之流控制法术力后，解场需要很大的力气。而且因为喷火炮的爆费和风暴都太依赖手牌，一旦手牌被破坏就连法术力支持都没有了。倒胃口即使被扔光手牌，起码还能下地，掏一张导师或者倒胃口立刻就能咸鱼翻身。而且由于有手牌调整，被对手连拍三定、圣杯、法规师之类也不惧，找个扫场过来或者找几个点杀上手并不很吃力，找到之后很容易扭转局面。高潮套牌被干扰之后也很难逆转，到不是因为没法解场，主要还是太怕手牌破坏。由于高潮组合技需要至少同时有涨潮、变节和时间漩涡，一旦被干光手牌想要再凑齐就太难了。它备牌里的两个风暴康很大程度上就是为弃牌咒语准备的，弹指的目标就是莎利雅等等。综合来看，倒胃口的再起能力还是最突出的。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★

Spiral Tide: ★★★★★

利用生命值。虽然倒胃口抗干扰强，但是对台面的要求也是比较高的。如果台面压力太大，血量比较低，那么倒胃口的效率就会变得很低。在对抗红烧、动物园等套牌的时候，经常不能一次卷死，需要先卷个十几点保命，然后想法利用红愿找备牌的卷须或者过往成焰返照卷须再来一遍。相对来说，喷火炮和高潮对血量没有要求，哪怕只剩 1 点，也不要轻易放弃，下一张 topdeck 就有可能让你取得胜利。

ANT/TES: ★★

Belcher: ★★★★★

Spiral Tide: ★★★★★

利用坟墓场。倒胃口和喷火炮都有过往成焰，它们都可以利用坟场运作。倒胃口还会有柯帮祭礼和不当之利，相对来说更依赖坟墓场，而喷火炮只有烈焰仪式还能算上利用坟场。总体来说，这两套牌不太怕清坟。由于有完善的 B 计划，即使被根除了核心张也能取胜。

细心的读者可以想一下，倒胃口套牌里炼狱导师、热切祈愿、苦痛卷须、倒胃口这些牌你随便根除哪一个都不关键，它都可以曲线救国。喷火炮套牌里面净空繁殖地、热切祈愿、精灵喷火炮这些牌一旦被根除一张会比较伤，胜率会降低不少，但是追求一合杀的它并不在乎你手里的根除。高潮套牌面对根除也会比较麻木，但是它面对整体清坟是很脆弱的。高潮的套牌运作需要时间漩涡把坟墓场洗回牌库，这样反复利用一些咒语。如果被托玛墓穴（Tormod's Crypt）响应时间漩涡清光坟墓场，所造成的影响是不可估量的。虽然不至于说立即崩溃，也会造成很多不便。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★

Spiral Tide: ★★★

节约体能。从每一轮的比赛时间来看，喷火炮所花的时间是最少的。由于一合杀的几率高，被干扰后经常再起不能，所以输赢一般都比较痛快。倒胃口对费用和咒语数的计算比喷火炮略为复杂，加之手牌调整咒语，经常有一个沉思两三分钟的事情。但总体来说这两套牌比较节约体能，基本上每轮时间能控制在半小时以内。高潮套牌是经典的说书套。就算对手是个死人，你也得至少对付出将近 20 个咒语，加上时间漩涡反复洗牌这个时间，在 70 分钟内完成 3 盘有时候有困难。所以一旦主牌局不利，可以战略性地放弃抵抗赶紧下一局。但是有利的地方就是不怕数回合，你把对手说死的那个回合即使再长也得进行完，汗。在地区性小比赛里用高潮套牌是很容易挨骂的，能打入淘汰赛估计自己也有点虚了，需要提前预备提神醒脑、清咽利喉的药品以及香蕉、红牛等补充体力。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★★★

Spiral Tide: ★

整套的价格。上面说的都是游戏性，接下来谈谈经济性，毕竟我们不是职业牌手，组牌还是要考虑一些金钱上的因素的。倒胃口的组件比较贵，按照当前的价格粗算，一套的价格在 8000 左右。这是一个中等价位，比 RUG Delver 要便宜。如果你想在备牌里放 4 个亲信，那预算一下子又高了不少，但是你不一定要这么做。喷火炮相对没那么贵，整套组起来不到 ANT 的一半。高潮最贵的是烛台，不要烛台的版本也能打，但是稳定性差一些。3 张烛台的价格基本上超过了其他所有组件的价格，买不买看自己的需求吧。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★★★

Spiral Tide: ★★★

组件的可移植性。花了这么多钱，一旦玩腻了，还要看看是不是容易拆开组其他套牌。一般来说这不是问题，基本上所有套牌都要圈要找。大件上来说狮眼钻的可移植性还算可以，倒胃口、喷火炮和渡桥都能用。除了圈、找、狮眼钻和攫取思绪以外，其他大件的移植性不强。黑暗亲信虽然大幅度提高了预算，但是其他套牌也用得着。高潮套牌的总体可移植性也不强，但是大件例如 FOW、直觉、风暴康等用途还是很广。总的来讲，这些套牌里泛用性与价格比最亏的组件是烛台、Grim Tutor、时间漩涡和五彩玛珂。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★

Spiral Tide: ★★

综合评定。对比了诸多方面，我们可以看出来，倒胃口套牌是最有优势的。如果你原意组风暴类组合技，那么我还是首先推荐倒胃口。

ANT/TES: ★★★★★

Belcher: ★★★★★

风暴套牌实战中的互动。

首先来说说怎样对抗风暴套牌。在一般的比赛之前，如果你做准备，可以考虑经常出现的三类组合技，一类是谆谆教诲（Show and Tell）系，包括偷袭、集体心智、全知全能等等；第二类是掘坟系，包括经典掘坟、渡桥、Tin Fins 等等；另一类就是风暴系。其余的组合技可以不做专门针对。就对抗组合技而言，最好的手段还是用蓝色套牌。许可类咒语对组合技的影响是最大的。在康组合技的时候时机显得很重要。如果对手是一合杀的路子，那么显然，康的时机应该是在对手制胜之前的最后一个咒语。具体来说，对倒胃口套牌康炼狱导师、热切祈愿和倒胃口，对喷火炮康热切祈愿、喷火炮——如果对手手牌只剩一张，那么你很可能必须要康那个热血战歌，以免对手最后一张牌放出一个净空繁殖地。究其原因，就是因为风暴牌的特性是在施放该咒语的时候复制，也就是你即使康掉本体，复制出来的咒语是康不掉的，除非是用 Flusterstorm。当然，倒胃口会有手牌破坏，很可能发动之前先来个逼从。这时候你甚至可以康掉逼从，不告诉对手你剩下的牌都是什么。

面对高潮套牌，你最关键的是康掉第一个满潮。倒胃口和喷火炮有很多 trigger，但是高潮只有满潮这一个。高潮自己也有康，所以轻易不会让你干掉那个满潮，所以你的第二个目标是第一个时间漩涡。在施放这个时间漩涡的时候，对手可能手里面已经没有其他手牌了，这是你发挥的时机。我说过关键是康第一个满潮，这与康第一个时间漩涡并不矛盾，因为对手可能会用 High Tide 逗你的康而手里留下另一张 High Tide 或者一张行商卷轴。这些细节需要你临场做判断。第三个目标是对手黠智祈愿找出来的牌。黠智祈愿在高潮套牌里最多三张，操控者会尽量节约它们，因为它们结算之后会被放逐，没法用时间漩涡洗回牌库重复利用。所以你不要着急康蓝愿，一定要等蓝愿找出东西来之后，判断对手的手牌组合，然后尽量去康蓝愿找出来的东西。如果满潮、时间漩涡和蓝愿找出来的牌你都康不住，那你就可以把命运交给老天爷了，不要妄想着能康掉对手最后一个蓝阳当空。

刚才提到了骗康，倒胃口和喷火炮也能骗康。它们骗康不但能保护自己，而且可以为自己多凑一个风暴数。它们骗康的手段很多。第一个就是无理由的使用热切祈愿，尤其是喷火炮这样做。倒胃口的备牌里可能会有手牌破坏咒语，所以用红愿情有可原，喷火炮的备牌里没有任何能对抗康的法术，所以无理由的使用红愿多数是在骗康。第二个就是急于拍狮眼钻。急于拍狮眼钻是菜鸟的通病，老手不会这样做，除非是骗康。因为很多牌手不熟悉风暴套牌的运作，只知道狮眼钻是个大厉害，所以干脆康掉了事，其实这正是风暴使用者丢车保帅的作法。由于起动狮眼钻的异能需要弃光手牌（请注意，这依然是个法术力异能，转瞬异能是影响不了的），所以正常情况下不会第一个动作就拍狮眼钻，这一点对局双方都要有清醒的认识。

总的来说，把握好康的时机，取决于你对风暴套牌的了解程度。如果你对整个运作过程和主牌备牌的配置都很熟悉，你就能抓住最好的时机，否则就是帮对手多凑一个风暴数而已。

上文说过，除了康，另一种主要的干扰就是手牌破坏。手牌破坏对喷火炮和高潮影响很大，对倒胃口影响较小。如果你用的是逼从，我就不说了，你看过对手的牌之后自行判断吧。如果你用的是柯帮疗法，需要蒙着喊一声，我倒是可以给你一些建议。对倒胃口和喷火炮，请你先喊狮眼钻，因为它是一个 0 费产 3 费的大厉害，千万不要自作聪明喊炼狱导师或者热切祈愿，因为导师真的不如狮眼钻关键。对高潮，你可以喊行商卷轴，因为行商卷轴可以找除了时间漩涡以外的所有组件。

然后就是其他的干扰。所有摆在场上的干扰就不讲了，因为备牌基本上都有解。说不上场上的干扰。首先就是清坟咒语。有些套牌天生对组合技没有抵抗，例如红烧。这些套牌

在备牌局无牌可换，仅有的能干扰到组合技的也就是手术摘除、托玛墓穴这样的清坟咒语。上文说过，高潮套牌被清坟比较恶心，倒胃口和喷火炮感觉不疼不痒。但是清坟咒语会干扰到柯帮疗法和烈焰仪式的效果，有时候会打断组合技的运作。除此之外，摘除脑力激荡、沉思这样的做法虽然常见，但是效果不太好。这就仿佛是死刑和死缓的区别，缓期两年或许还有救，缓期两天没什么大意思，不如选点别的东西来摘，最不济你也可以等到对手发动组合技的时候摘除个黑暗祭礼、烈焰仪式、满潮神马的。另一个看不见的威胁大家可能想不到，那就是师范占卜陀螺。组合技打着陀螺的蓝色套牌特别难受，因为即使把对方的手牌清光，也难保牌库顶上是张阻抑或者点破咒语。所以陀螺要用好，最好不要有事没事就 tapout 看三张，这样很可能给对手机会——尤其倒胃口是个瞬间。最后一个看不见的威胁就是你的脸。对，没错，就是你的脸！组合技用的好的人会注意观察你的表情和细微动作。一些牌手有康没康、卡地爆地全写在脸上，这样没法跟高端风暴玩家过招。

说过了怎么对抗风暴，最后还是要给风暴玩家支支招。风暴现在最常见的压力来自于莎利雅，我们都知道该怎么解场，例如杀戮、死印、屠杀条约、烈火断层、弹指等等。另有两个东西是非常烦人的，它们是虚空圣杯和三定法球。有些风暴玩家可能没跟黑土、MUD、三定红这类套牌交过手，所以缺乏这方面的经验，三定圣杯一出就想投降。实际上大可不必。我来讲讲如何顶着三定和圣杯取胜。高潮有河鼓的召还这种神卡，除此之外，倒胃口和喷火炮还有其他的手段。首先，如果你知道对手有三定圣杯，那一定要把自己手里的 0 费神器赶紧拍下来。这时候可就别顾及风暴数的损失了，否则可能到死都达不成组合技了。如果没来得及，被圣杯封 0，怎么办？这时候 0 费神器还可以出，但是会被反击，只能用来凑风暴数和填坟场凑门槛了。但是向导还可以产费，各种祭礼还都在，影响不算太大。只是 ANT 千万要注意不是 7 费炼狱找倒胃口了，因为没费了，0 费神器不能用，所以最少也得爆 8 费再开始干活；又因为狮眼不能出了，所以炼狱导师没法背水，可能要更多地依赖红愿，所以要留红色法术力。如果被圣杯封 1，喷火炮链条受影响的不过是烈焰仪式，应该说问题不大，但是倒胃口就有点难受了。脑激沉思注定都没了，黑暗祭礼逼从思绪也都没了。不过总算是狮眼钻和柯帮祭礼还在，勉强可以应付。这时候要注意应用的是粉碎无歇。虽然粉碎无歇的本体会被反击，但是复诵出来的那些是不受影响的，可以用来砸神器。如果被圣杯封 2，所有导师都不能用了，柯帮祭礼、急迫祭礼、热病祭礼和授地都没了，这就难了，听天由命好了。如果被拍了三定也别怕，这时候你要清楚你什么东西赚法术力，什么东西亏法术力，什么东西不赚不赔可以用来凑风暴。玛珂和莲花瓣纯亏，不能用了。两种向导不受影响，纯赚，可以用。烈焰仪式不一定，看情况。狮眼钻、黑暗祭礼、急迫祭礼和热病祭礼不赚不赔，可以用来凑风暴。柯帮祭礼和热血战歌纯赚，可以用。总的来说三定的威胁最大，但即使是被三定+圣杯封 2，你也没死透，只要对手没弄死你，你还有咸鱼翻身的机会。弄清楚了这些，你就可以做到心中有数，不会被围观群众“都这样了你丫还玩个屁呀”这种话忽悠死。还有要注意的是注意解场的时机，最好攥住手牌在解场的那一回合达成组合技，别用烈火断层扫了场之后乐呵呵地说到你，然后对手拍个莎利雅 2 号。这也是为什么我一贯主张 ANT 要混红。除了红愿能找备牌、不吃根除以外，烈火断层扫场比疫病蔓延扫场要好用得多。别小看这一点费，3 费的烈火断层对应的是一张黑暗祭礼或者狮眼钻的费用，而 4 费发个疫病蔓延基本上就要用两张手牌才能把费补回来，所以表面看上去的一点费实际上价值一张手牌，直接影响到能不能在解场的同一回合达成组合技。

多说无益，勤练为本。风暴类套牌虽然可以对着墙玩，但依然需要大量的实战练习。

滞留地的构组

滞留地（Landstill）套牌是 Legacy 里面较为古老的一种思路。古老，换一个词来形容就

是经典。滞留地在我心目中一直是 Legacy 的一座高峰，可以说其道之难于上青天，无论从构组还是操控都属于最复杂的之一。虽然滞留地在近一两年的大赛里没有太多好表现，但是在小环境里仍然是一套颇可以玩的牌。我们先来看看这套牌的基本思路。

滞留地以滞留（Standstill）为特征。滞留的性质比较独特，谁先动谁吃亏，所以这套牌整体上是一套控制，极个别的版本属于快攻-控制。既然自己不能施放咒语，那么逼迫对手施放咒语就成了战术目标之一。地在这里显示了它的威力。米斯拉的工厂（Mishra's Factory）是控制套牌最好的战术单元之一，进可攻退可守。这也就成就了滞留地的总体思路：清场，拍滞留，然后等掏工厂，下工厂踢，等对手破滞留赚手牌，康掉或杀掉对方的东西，继续这个循环。在天地醒转发售之前，滞留地一直靠变人地踢，大杰斯的出现彻底改变了这一点，补上了滞留地的最后一块拼图。

根据这个思路，我们就能找到滞留地的基本组件：

地 [8张]	其它 [12张]
4 米斯拉的工厂	4 脑力激荡
4 荒原	4 愿望之力
鹏洛客 [3张]	4 滞留
3 心灵塑师杰斯	

荒原的作用首先是预防对手也有变人地，其次是在下自己的工厂之前对换掉对手的荒原或者其他功能地来配合自己的输出点。除此之外的组件，变化就很多了，但无非是高效的点杀、强力的清场、必要的康以及一些辅助设施。

就杰斯的特点来说，最般配的清场要算是毒契。Legacy 里面的永久物普遍是低费高效，所以毒契完全可以做到单向的清场。这样我们就加入了黑绿两色。这两个颜色还有一些非常好的元素很适合于滞留地。首先是黑土滋壤。它可以让我们反复利用死掉的工厂和荒原，而且杰斯、脑激带来的抓牌滤牌可以让发掘异能发挥出最大功效——当你放回两张废牌之后，可以在下次抓牌的时候用黑土发掘掉它们，而且它们很可能就是地，你可以用拿来的黑土回收它们；当你需要黑土的时候，也可以利用杰斯和脑激的抓牌效应来让黑土回手。突发衰败是最优质的点杀之一，再加上毁容、惊吓而亡和无辜之血，点杀能力相当突出。破灭也是非常强力的清场咒语，可以弥补毒契在消灭高费生物上面的不足之处。更加让我们欣喜的是，我们有最强的 1 费生物之一——丧仪技师。一回合找地下祭师，二回合地和祭师产费拍滞留，下荒原炸对手地，这是非常完美的开局。祭师的出现让我们不必走制造均衡然后等掏工厂的老路子，而是在早期就可以制造威胁，先发制人地拍出滞留。另外，这个色组还有优质的变人地——恶心焦油坑。假设对手在你拍滞留的时候用迅咒法师或者薇安留聚群阴了你，恶心焦油坑能帮你抢血制胜；在对手破滞留、出旅法师之后，它也可以第一时间帮你击毙旅法师，相当于为你的毒契补刀。综合以上因素，BUG 滞留地可以这样构组：

地 [24张]	1 薇安留聚群
4 米斯拉的工厂	
3 雾漫雨林	其它 [27张]
3 聚污三角洲	4 脑力激荡
3 热带岛	4 愿望之力
3 地下海	4 滞留
3 荒原	3 突发衰败
2 支流	3 点破咒语
2 新绿陵墓	2 毁容
1 恶心焦油坑	2 毒契
	1 反击咒语
鹏洛客 [3张]	1 破灭
3 心灵塑师杰斯	1 黑土滋壤
	1 涡心鼓动
生物 [6张]	1 圈套咒语
4 丧仪祭师	
1 迅咒法师	

除此之外，我们可选择的东西还有很多。例如肢解，这是个很好的点杀。之所以在上面的版本里我选择了毁容，考虑的是面对较多的掘密师系套牌和对方的丧仪祭师。相对来说肢解太烫，返照起来就更烫；虽然肢解在后期的表现要好于毁容，但是后期我们有毒契破灭来应付。有些人可能会推荐满编突发衰败，但经过长期的测试，我认为一费杀还是必不可少的。突发衰败的两费除了会亏 tempo 以外，还给调色增加了难度，因为毕竟要求你前两个回合必须凑齐蓝黑绿三种颜色，这在荒原很多的 Legacy 里面经常会有困难，尤其是在后手。从这个角度说，肢解还有一个优点是能开发无色地的功效。我们可以用荒原或者工厂来付肢解的费用，而集中精力于蓝色，甚至在构组的时候就放一张基本海岛。此外，如果不用祭师，我们还可以选择攫取思绪。思绪的作用，我们可以在下文说一说。

滞留地除了 BUG 色组，埃斯波色组的也比较常见。相比于 BUG 色组，埃斯波色组的长处在于杀的效率更高。化剑为犁显然是万智牌历史上最好的去除，最高裁决也是最稳定的清场。由于化剑和裁决的表现稳定，黑色系就可以专注于手牌破坏，雪恨的泛用性也是优势之一。由于没有毒契，我们可以放玛珂钻石，来争取实现一回合拍滞留。不混绿色最大的问题在于失去了黑土。所以我们可以挂一张世间锤炼，另外也可以挂一张泰菲力的答覆。这两个东西无论能结算哪一个，给对手的打击都是非常大的。

地 [24张]	1 薇安留聚群
4 米斯拉的工厂	
3 潮没水滨	其它 [30张]
3 聚污三角洲	4 脑力激荡
3 苔原	4 愿望之力
3 地下海	4 滞留
3 荒原	4 化剑为犁
2 沼地平野	3 攫取思绪
1 恶心焦油坑	2 反击咒语
1 海岛	2 玛珂钻石
1 灌木丛林地	2 点破咒语
	2 最高裁决
鹏洛客 [3张]	1 世间锤炼
3 心灵塑师杰斯	1 泰菲力的答覆
	1 雪恨
生物 [3张]	
2 迅咒法师	

既然 Esper 色组里面黑色的重要性相对下降，那么能不能只组白蓝双色的滞留地？事实上也不是不可以。不过，白蓝色的滞留地更多地是以抵消陀螺为根基来改良。由于密设爆裂物、谦卑、终始与变人地的相性都非常好，所以在 AVR 之后，这路套牌基本上都向奇迹控去演变。也有人一直钟情于黑土的战术地位，所以特意搞出 UWg 滞留地，多放一张黑土和

一张森林图书馆。相对来说，混红的战术意义就不太大了，因为 Legacy 里红色的核心价值在于两张牌：闪电击和腥红之月。有化剑为犁，我们并不需要闪电击。所以，UWr 滞留地的基本思路依然是奇迹控，混红是为了备牌里的红月，真正为了狰狞熔岩术士+滞留而混红色的滞留地非常少见。

地 [24张]	
4 潮没水滨	
4 米斯拉的工厂	
4 苔原	4 师范占卜陀螺
3 海岛	4 化剑为犁
3 聚污三角洲	3 愿望之力
2 平原	3 滞留
1 冰河要塞	3 终始
1 卡拉卡斯	2 抵销
1 沼地平野	2 点破咒语
1 神秘门户	1 反击咒语
	1 世间锤炼
鹏洛客 [3张]	1 扣留法球
3 心灵塑师杰斯	1 密设爆裂物
	1 谦卑
生物 [2张]	1 最高裁决
2 迅咒法师	
其它 [31张]	
4 脑力激荡	

以上我们说的这些都是控制向的滞留地。一开始我也提到过，存在着快攻-控制思路的滞留地。毕竟，先解掉对手威胁，然后下滞留后发制人是一种打法，自己先下威胁然后拍滞留逼对手解也是一种打法。刚才我们说过的祭师滞留地和术士滞留地都是后一种。不过它们还不够典型。快攻-控制的滞留地在 2011 年掘密师的出现之后曾经很热门。这套牌以经典的曾哥武具为蓝本，加入掘密师和滞留。无论掘密师还是曾哥站在场上，滞留都必须要被解，于是手牌差距很快就拉开了。

地 [21张]	2 迅咒法师
4 潮没水滨	
4 苔原	其它 [27张]
3 米斯拉的工厂	4 脑力激荡
3 荒原	4 目眩
2 海岛	4 愿望之力
2 平原	4 化剑为犁
1 大学院废墟	2 反击咒语
1 不毛高地	2 沉思
1 聚污三角洲	2 滞留
	1 颅击槌
鹏洛客 [2张]	1 世间锤炼
2 心灵塑师杰斯	1 最高裁决
	1 炽寒剑
生物 [10张]	1 梅泽的十手
4 掘密师	
4 锻石秘教徒	

滞留地存在着一些弱点。第一个就是滞留本身。滞留的作用是一换三，但是它的作用更多地是给对手制造心理压力，从而把战线拉长。从补充手牌的角度说，滞留和先人的预视其实作用相似，但先人的预视摆在放逐区，双方都可以装看不见，不会影响当下的运作。而滞留则不然，它摆在场上，会严重干扰双方对局势的研判。应该说，滞留的使用时机和破滞留的时机好不好，非常依赖于双方对场面的判断力。所以如果你是一个高手而对手是新人，那

么滞留可能会给你带来巨大的优势；反之，你自己可能深受其害。此外，滞留在拼掏的时候是一个非常差的 **topdeck**，这一点在你还能掌控局势时不要命，但在局面落后的情况下远不如先人的预示。

第二个问题是卡地。滞留地在前期拍下滞留以后，非常希望尽量下更多的地，这样就能有充分的法术力资源去进攻和防守，在对手破滞留之后也更为灵活。如果滞留在场时候对手下的地比你还多，那就很难受了。一方面，你会比对手提前到达手牌上限，对手破滞留之后你抓了一把手牌但无法取舍丢掉哪些；另一方面，你没有足够的法术力支持工厂进攻同时又足以在对手一回合扔出大量咒语的时候给予很好的回应。在实战中，输的情况有一多半都是滞留登场之后卡地输的。

第三个问题是怕中后期特别能耗着的牌。颅击槌、游侠艾紫培、伊尼翠王者索霖等都属于这种类型。一旦这些进了场，解起来是特别费劲的。这也就是为什么滞留地多数都满编愿望之力，就是必须力保这些东西不能结算。当然，图伦这种货色你防不住，只能期待着图伦不要戴上武具，然后靠换血击毙对手。

第四个问题是怕对手抢先占据优势。对手一回合的祭师、掘密师、术士等等会让你心里很烦，但毕竟一个化剑或者毁容也就解决了。最不能忍的就是一回合的乙太精瓶，这可比捕咒师或者精灵跟班厉害多了，直接宣告滞留地的死亡。这也是为什么 **BUG** 色组的滞留地较为吃香，你好歹还能指望突发衰败和毒契，而其他色组的滞留地想弄死精瓶实在太难，必须期待先手有点破、后手有 **FOW**。

以上说的这些虽然是事实，但还没有触及本质。滞留地最本质的弱点是被动。说到底，滞留是一张由对手决定你何时能抓牌的牌，这从骨子里决定了滞留地的被动性。由此而生发的“解场，然后拍滞留”的基本战术自然也是被动的。过去动物园横行的时候，清场出滞留，对手破滞留之后铺场，你再清场出滞留，的确赚成大狗蛋。可是这样的日子已经一去不复返了。在越来越强调单卡效率的 **Legacy** 环境里，滞留地、结界、**Stax** 这种以“受”为先的套牌已经沉沦了。当然，“制造威胁，然后拍滞留”的思路仍然很好，但这需要的条件很高，从构组到操控都太吃功夫。**BUG** 色组有 **Shardless**，**Esper** 色组有丧仪剑，**UWx** 色组有奇迹控和爱国者……而且现在凡是蓝色 **Fair** 都可以用历时挖掘，用滞留？给我个理由先？

一旦你的套牌核心思路是被动的，就会给构组增加相当大的难度。被动决定了你要康、要杀、要清场，所以你会绞尽脑汁去考虑这些问题：点破咒语在双方法术力都富余的情况下该怎么用？我需要放圈套咒语/失效吗？我到底要放几个标康？初期能有 **UU** 来康对手吗？我到底该放几个点杀？我放 1 个鼓动够用吗？对手套牌旅法多怎么办？毒契会不会连自己的祭师一起清掉？我需要放破灭/神愤来对付图伦吗……如果你在构组上遇到大量困难，就会直接影响在比赛时的操控；如果你必须花很长时间去想怎么能不输，花在想怎么能赢的时间自然就会变少。其实写这篇东西，目的除了科普滞留地这套牌之外，最重要的就是提醒想在套牌里加滞留的同学。你们究竟想清楚了么？你的战略意图是什么？战术路线是不是都设计好了？

作为普通牌手，我们可以不用滞留地，但也要会应对。顶着滞留出东西不是不可以，像 **Zoo** 这样的牌也必须顶着滞留出东西，因为实在是耗不过。而更多的情况下，都是期待着自己能抓到更多的地，等法术力基础较为牢固、双方都到手牌上限的时候，在滞留地的回合末用瞬间来破滞留，这样即使对手抓了牌，也要弃掉，相当于没有人获得手牌数量优势。

转过来到了主回合，用攫取思绪来破滞留是非常好的战术。这会让滞留地非常难受。话反过来说，攫取思绪也是滞留地干扰对手的好牌。在双方的手牌资源、法术力资源都相对充足的时候，选择就是取胜的关键，而思绪给你的信息优势大大降低了选择的难度，让你对出什么、康什么、杀什么、留什么都能做到心中有数。在这个时候，手牌破坏的战术价值是最突出的。另外一个破滞留的神器是延缓。用先人的预视来破滞留是最赚的。除此之外，笔者

还见过有一套 Zoo 在备牌局面对滞留的时候延缓了两个时缝之雷，当时滞留地牌手脸都绿了。除此之外，响应滞留跳迅咒、聚群这样的操作很常见了，不用再多说了。

Nic Fit 的构组

与滞留地类似，Nic Fit 也是薪传赛制的一套边缘套牌，用的人不多，甚至于熟悉这套牌的人也不多。北京知名牌手贺紫东的一篇文章，揭开了这套牌的神秘面纱，让很多国内的玩家了解了这套牌。一时间，资深探险家变得热门起来，甚至弄到洛阳纸贵的程度。2012 年底到 2013 年初的一段时间里，北京的小比赛中就像探险家在开会一样，经常是一屋子各式各样的 Nic Fit 互相角力。直到如今，爱好者们还不时有人问起这套牌。这套牌本身战斗力并不很强，但是它的容量很大、组法很多、操控感比较好，所以就打牌的乐趣而言是个好的选择。在普遍仇视组合技的小环境里，玩这套牌还是比较讨喜的。那么，本篇文章就探讨一下 Nic Fit 该如何去构组。我会分析这套牌构组的方式，帮助对这套牌感兴趣的玩家丰富一下自己的思路，同时又不至于脱离构组套牌的基本规律。

Nic Fit 是怎样一套牌？简单地说，它依靠资深探险家死去而达成法术力基础迅速扩张，然后用高费咒语击倒对手。我们先来看看贺紫东的 Nic Fit 原型套牌：

主牌 60 张		
地 [21张]		
3 树林	2 花丛之墙	
3 沼泽	1 墓地泰坦	
3 新绿陵墓	1 帮厨奥夫	备牌 15 张
2 支流	1 夸萨群法师	2 计画性病害
2 沼地平野	1 Scavenging Ooze	2 克洛萨之攫
2 非瑞克西亚高塔	1 织网钉兽	2 杀戮
2 风袭荒地	1 最终巨魔图伦	1 窒息
1 树灵乔木		1 反红保护环
1 平原	其它 [21张]	1 根除
1 大草原	4 柯帮疗法	1 加达提格
1 灌木丛林地	4 绿阳当空	1 回声萦绕
	3 毒契	1 帮厨奥夫
鹏洛客 [1张]	3 化剑为犁	1 手术摘除
1 面纱的莉莲娜	2 涡心鼓动	1 最终巨魔图伦
	2 师范占卜陀螺	1 托玛墓穴
生物 [17张]	1 恶魔意图	
3 资深探险家	1 行尸走肉	
2 学院教务长	1 梦魇再现	
2 不朽见证人		
2 醒灵云雀		

想要赢得对局，我们有很多方式，其中的精髓之一在于与对手拉开资源的差距。手牌是资源，永久物是资源，法术力基础也是资源。薪传套牌调色相对容易，功能地的威力也很大，所以很多套牌都需要非基本地的支持。资深探险家正是钻了这个空子，它每次死去带来两张基本地进场，一般两次之后就可以拉开资源差距，让牌手顺利施放高费咒语来控住场面或者一举建立优势。为了能让探险家顺利死去，我们需要找到合适的牺牲源。与探险家形成绝佳配合的牌是柯帮疗法。探险家死去时，双方都可以找地，所以可以算是净亏一张手牌，而疗法的返照既可以控制探险家死去的时机，又能把这张手牌差距赚回来。在法术力基础建立好之后，我们就要想办法达成比赛的胜利，也就是找到能够一锤定音的元素，这个元素一定是高费的、非常厉害的。由此我们找到了 Nic Fit 这套牌的三个变量，分别是坟墓场、颜色和杀招。我们需要坟墓场的支持，问题在于依赖程度是高还是低。我们已经有了黑色和绿色，可以只用这两个颜色，也可以再混一个颜色。至于杀招，要根据我们选好的颜色和整套牌的

思路来确定。

那么，我们先搭一个大致架子。

主牌 60 张		
地 [21张]		
4 树林	1 Scavenging Ooze	
4 沼泽	1 织网钉兽	
4 新绿陵墓	1 犄牙兽	
3 支流	1 最终巨魔图伦	
2 沼地平野	1 拽脏预言师	备牌 15 张
2 非瑞克西亚高塔		
1 树灵乔木	其它 [22张]	3 计画性病害
1 雾漫雨林	4 柯帮疗法	3 攫取思绪
	4 绿阳当空	2 窒息
鹏洛客 [1张]	3 突发衰败	2 根除
1 无情贾路	3 毒契	2 杀戮
	2 无辜之血	2 穿髓金针
生物 [16张]	2 师范占卜陀螺	1 破灭
4 资深探险家	1 消耗战	
2 不朽见证人	1 恶魔意图	
2 花丛之墙	1 涡心鼓动	
1 墓地泰坦	1 梦魇再现	
1 Hornet Queen		
1 帮厨奥夫		

大概分析一下这套牌的构组。你所要做的是尽快让资深探险家出场，然后赶紧让他死去，再然后就是出你的大哥。绿阳当空能提高探险家的上手率，而且在操作中可以帮助你找到各种功能型的生物。我们选择的制胜生物是黑泰坦和蜂王，这两个东西不但本身霸气，而且带有进场异能，配合进场离场咒语可以最大限度发挥作用。其余的东西，都是保证套牌运作的环节。生物基本上都带有进场或离场异能，其他咒语（除了毒契、衰败和鼓动这 7 张去除之外）基本上都能控制自己生物的进场离场，有的同时还是优质的导师。这套牌充分利用了手牌、战场和坟墓场，你可以开发出各种小 combo 来让你的对手眼花缭乱。这套牌的上限就是你的想象力和熟练程度。

在实战中操控过 Nic Fit 的牌手会有几个感觉。第一个就是初期不好混。这套牌是个大后期牌，在初期是比较吃亏的，尤其是探险家第一次死之后。这时候由于双方都能找出地，而对手的曲线比你低，所以他可能迅速地拍出大杰斯、艾紫培、颇击槌等要命的东西，或者在一回合内甩出大量咒语。当然，无辜之血、花丛之墙、帮厨奥夫、碎骨者、突发衰败都能帮你，但你可能还需要其他东西来挺过初期。第二就是面对组合技过于无力。虽然有柯帮疗法能破坏对方手牌，但 4 张毕竟还是少了。所以，我们可以考虑再混一个颜色。多一个颜色意味着主备都会增加很多选择，特别是对 Nic Fit 这样一套法术力基础雄厚的牌来说，可选的组件很多。那么我们来分析一下选色的问题。

先说说混白。就白色而言，我们可以在套牌里放入化剑为犁、雪恨这种高效去除，可以放圣物骑士这种地导师，放醒灵云雀来增加各种小 combo 的可操控性，不过最厉害的还是学院教务长。由于有大量牺牲源在，教务长可以帮助你找到梦魇再现、毒契、崇拜、业报、窒息这种牛叉货色。在备牌里，你也可以选择护城河、加达提格、夸萨群法师等。关于混白的套牌，大家可以去读一读贺紫东的文章。他的文章写于 AVR 面世之前。我组以下两套供读者参考。

主牌 60 张		
地 [21张]		
3 树林	1 帮厨奥夫	
3 沼泽	1 夸萨群法师	
3 新绿陵墓	1 醒灵云雀	
2 支流	1 Scavenging Ooze	备牌 15 张
2 沼地平野	1 苍鹭天使席嘉姐	
2 非瑞克西亚高塔	1 织网钉兽	3 计画性病害
2 风袭荒地	1 最终巨魔图伦	2 窒息
1 树灵乔木		2 无辜之血
1 平原	其它 [22张]	2 杀戮
1 大草原	4 柯帮疗法	1 反红保护环
1 灌木丛林地	4 绿阳当空	1 根除
	3 毒契	1 加达提格
鹏洛客 [1张]	2 突发衰败	1 帮厨奥夫
1 面纱的莉莲娜	2 师范占卜陀螺	1 护城河
	2 化剑为犁	1 手术摘除
生物 [16张]	1 恶魔意图	
3 资深探险家	1 行尸走肉	
2 不朽见证人	1 涡心鼓动	
2 花丛之墙	1 梦魔再现	
1 学院教务长	1 雪恨	
1 墓地泰坦		

主牌 60 张		
地 [22张]		
3 树林	1 醒灵云雀	
3 沼泽	1 Scavenging Ooze	
3 新绿陵墓	1 苍鹭天使席嘉姐	
2 支流	1 犄牙兽	备牌 15 张
2 沼地平野	1 最终巨魔图伦	
2 风袭荒地	1 邪术吸血鬼	3 计画性病害
1 黑暗深渊	1 花丛之墙	2 窒息
1 树灵乔木		2 杀戮
1 卡拉卡斯	其它 [21张]	2 穿髓金针
1 非瑞克西亚高塔	4 柯帮疗法	1 黑暗深渊
1 平原	4 绿阳当空	1 根除
1 大草原	2 突发衰败	1 加达提格
1 灌木丛林地	2 毒契	1 无辜之血
	2 师范占卜陀螺	1 手术摘除
生物 [17张]	2 化剑为犁	1 邪术吸血鬼
3 圣物骑士	1 恶魔意图	
3 资深探险家	1 生机祈愿	
1 不朽见证人	1 涡心鼓动	
1 墓地泰坦	1 梦魔再现	
1 帮厨奥夫	1 雪恨	
1 夸萨群法师		

站白色的 Nic Fit 灵活性是比较好的，其原因在于白绿两色有优质的生物，你可以填充各种奥义的东西，利用它们的进场离场异能。尤其是教务长和各种致命结界的配合经常会打对手一个出其不意。它的问题在于速度过慢，“受”的意味比较浓厚，而且很容易出现建立起优势但赢不下来的情况。

第二说说混蓝。蓝色可以让我们加入薪传最强大的咒语：脑力激荡+心灵塑师杰斯。这样，我们赢的手段更多了，就可以减少对坟墓场的依赖程度。就近期的 meta 而言，坟场针对要比以前严酷得多，丧仪祭师和得享安息都会严重干扰传统 Nic Fit 的运作。而 BGu 色组的 Nic Fit 可以说是众多版本中对坟墓场依赖性最低的。比较大的亮点是设障海豹妖、罪业啜兽、暴食黏菌、维多肯枷锁和赞迪卡复仇者。这些设计都很精巧，而且再一次反映出想象力对 Nic Fit 的重要性。混蓝的 Nic Fit 是我个人比较喜欢的，因为它对 meta 的契合程度

比较好。它的优点在于：有手牌调整，提高了这套曲线比较奇怪的套牌的稳定性；增加了杰斯这个制胜手段，增加了灵活性；可以最大程度地降低坟场依赖度、最大程度地压低曲线，即使探险家根本不出场或者坟场被得享安息控死也能流畅运转；备牌可以放一大把康，解决了面对组合技过于无力的问题。它的不足在于脑力激荡和杰斯比较占位置，生物数量偏少、质量也普遍不太高，使得绿阳当空的工具箱作用不能充分发挥；蓝色的比重偏高，挤压了黑绿色的空间，导致游戏初期调色困难，决策树也比较复杂；牌价相对较高。所以，BGU 的 Nic Fit 对新手是不大友善的。

主牌 60 张		
地 [22张]	2 不朽见证人	备牌 15 张
3 树林	1 赞迪卡复仇者	
3 海岛	1 暴食黏菌	
2 支流	1 帮厨奥夫	
2 雾漫雨林	1 Scavenging Ooze	
2 聚污三角洲	1 设障海豹妖	
2 沼泽	1 花丛之墙	
2 热带岛		
2 新绿陵墓		
1 树灵乔木	其它 [22张]	
1 非瑞克西亚高塔	4 脑力激荡	
1 地下海	4 绿阳当空	
1 瓦拉司的城塞	3 柯帮疗法	
	3 毒契	
鹏洛客 [4张]	2 突发衰败	
2 心灵塑师杰斯	2 涡心鼓动	2 杀戮
1 无情贾路	1 恶魔意图	2 失效
1 隐密客瓦丝卡	1 无辜之血	2 手术摘除
	1 梦魔再现	1 归返自然
生物 [12张]	1 维多肯枷锁	1 恶魔的勒令
4 资深探险家		1 艾蓝卓幽谷大法师
		1 葛加理护符
		1 克洛萨之攫
		1 面纱的莉莲娜
		1 撼地象
		1 掠食飞鳐
		1 薇安留聚群

第三说说混红。混红的 Nic Fit 也很有历史。幼伴巨龙很早就被开发用于这套牌。之所以混红，其实也是考虑扫场和点杀，以及在备牌增加更多的灵活性。我们也来看看可选的构组方法。

主牌 60 张		
地 [24张]	2 堕者猎师	备牌 15 张
3 血斑泥沼	1 幼伴巨龙	
3 树林	1 帮厨奥夫	
3 焰柳树丛	1 Scavenging Ooze	
3 新绿陵墓	1 犄牙兽	
2 荒地	1 亚龙卷引擎	
2 支流		
2 山脉	其它 [21张]	
2 沼泽	4 柯帮疗法	
2 繁茂丘陵	4 绿阳当空	
1 树灵乔木	3 毒契	
1 针叶林	3 惩戒火焰	
	2 突发衰败	
鹏洛客 [2张]	2 师范占卜陀螺	
2 面纱的莉莲娜	1 恶魔意图	3 红元素冲击波
	1 涡心鼓动	3 攫取思绪
生物 [13张]	1 梦魔再现	2 恶魔的勒令
4 资深探险家		2 计画性病害
2 不朽见证人		2 穿髓金针
		1 根除
		1 杀戮
		1 手术摘除

红色的惩戒火焰大大提高了初期的去除能力，也在局面僵持的时候提供了一定的打击能力。堕者猎师可以帮你扭转场面劣势，梦魇再现与幼伴巨龙、鸡鸭兽和亚龙卷引擎的配合也非常出色。应该说只要你能活过初期，到了中后期无人能敌，而红色正好给了你额外的工具。根据 meta，你也可以不用惩戒火焰这个单点去除，而考虑火龙卷、烈火断层、艰险/坠落这类扫场。此外还有一种组法是结合熔天顶瓦拉库，用太古泰坦或变境做配合。备牌的红冲击波能让你在对抗普遍存在的蓝色时候赢得 tempo。混红的问题在于红绿色组的生物质量不如白绿色组优质，而且整套牌的曲线过高，人品不好的同学容易各种卡爆。这个色组的配置对坟墓场的依赖度也是比较高的，备牌局要打得很小谨慎。但是混红应该说是造价最低的组法，新手向比较好，慢慢地可以增加组件向 Jund 过渡。

总结上文，我们在构组 Nic Fit 的时候要考虑两个重要问题：混色，以及对坟墓场的依赖度。除此之外，还有几个问题是值得考虑的。

首先就是基本地放几张的问题。其实这不是一个小问题，涉及到对这套牌的基本理解。基本地放几张实际上取决于探险家想要放几张，更为根本的是，整套牌的曲线是怎么配置的。现在的双色套牌一般都有 4-6 基本地，三色套牌一般也有 2-3 基本地。Nic Fit 没有荒原（这不需要我解释吧……），对手找地肯定是找圈地。也就是说，第一个探险家死掉双方都有地找，第二个探险家死掉经常双方仍然都有地可以找，碰到双色套牌，第三个探险家死掉有时候双方仍然都有地可以找——只有第四个探险家死掉之后才会出现自己能找对手找不着的现象，也就是纯赚的时候，而前三种情况我们都净亏了一张手牌（探险家）。想要扭亏为盈，我们就需要施放高费强力咒语把场面找回来，而配什么样的高费咒语是很有学问的。所以说到底几个探险家几个基本地，是要看套牌的设计思路和 meta 来定的，不是拍脑袋空想出来的。

那么，高费咒语到底应该怎么选呢？喜好是一方面，meta 是另一方面。你的首选应该是绿色生物，如赞迪卡复仇者、女王蜂、幼伴巨龙等等。它们能让你的绿阳当空发挥威力。墓地泰坦、亚龙卷引擎这种牌虽然非常强力，但是毕竟只能放一张，当你法术力扩张开之后决战生物迟迟不能上手是非常尴尬的事情。而且决战生物要足够好，像太古泰坦、炼狱泰坦这种货色就不够厉害，没法帮你赢，而之前我们说的几个生物（无论是不是绿色）都是被杀也赚、自杀更赚、赚后能赢的货色。如果你的 meta 里面绿色过多，比如有很多 RUG、Maverick 等等，可能在备牌局招来一连串的枯槁，那么你就要适当调整一下配置。

新人常问的问题是 Nic Fit 能不能用祭师、耶夫、亲信等低费永久物。这些东西的单卡效率很高，但是与 Nic Fit 的整体思路不太搭。Nic Fit 理想的节奏是前期苟命、扩张，爆费后一发毒契扫台，然后拍出大哥胜。这些低费的永久物很容易被自己的毒契搞死导致自己很亏。这里有两个小问题。第一个是树灵乔木虽然也吃毒契，但是考虑到加速，经常还是要放，中后期可以用小 combo 把它拉回来，而且它既是个树林也是个生物，能用绿色找地地找出来与梦魇再现和恶魔意图配合。第二个就是亲信的问题。由于曲线怪异，Nic Fit 一般正编都会有陀螺，所以亲信在实战中的表现并不像想象中的那么差（至少在笔者实测中是这样）。

还有就是些小提示。细心的读者已经想到了，既然是苟命爆费出大哥的套路，那么大哥出来之后被解了岂不是很惨。说的不错，所以贺紫东同学才想要放两个高塔。大哥被解进坟墓场我们不是太伤，因为还能捞回来；但是大哥被化剑我们很难忍受。因此我们需要更多的瞬间牺牲源，在大哥成为化剑目标之后把它保送进坟场以图东山再起。相比来说，BGU 有杰斯这个制胜点所以压力要小不少。然后就是苟命、爆费和出大哥的节奏要找准，调配好曲线避免前期苟不住的情况。在操控上，一回合树林探险家经常不是很好的选择，因为吃个化剑很不爽。一回合树林让过（当然有陀螺更好），二回合沼泽-疗法-探险家-返照疗法-找两张地进来绿阳找探险家 2 号是比较理想的状态。这也是 BGu 色组的优势所在，因为有额外 4

个脑力激荡可以不浪费一回合的 tempo。探险家死的时机很重要，尽量在对手回合末死，或者算好费在自己回合死了之后能出东西，以免对手在主阶段率先获得法术力爆发。还有就是请你在对局中间打的快一些（打快了容易包的同学请自行提高熟练程度），形势不对最好投降赶紧下一局，磨叽半天输掉第一盘之后第二盘打不完 0 比 1 输了这种事太常见。最后纠正一个常见错误：亚龙卷在场的时候出梦魇再现，然后牺牲亚龙卷、回手梦魇再现、拉亚龙卷回场这个操作是不成立的，你要先指定目标再支付“牺牲一个生物”的费用，此时亚龙卷还在场上。

有的牌友问 Nic Fit 如果遇上基本地很多的套牌，例如 DNT、Goblins 和 Merfolk，该怎么打。我觉得 Nic Fit 既然想钻圈地的空子，那遇上基本地心里也就不要过于不平衡。其实，除了 BGu 色组遇上这几套牌非常难打以外，BGw 和 BGr 还都算可以。不过这个问题涉及到的操控细节太多，跟构组的关系不太大。构组和操控的关系问题，后文会专门阐述。

红白蓝掘密师的构组

前两章我带大家分析了两套偏门套牌，这一章说个主流的。U/W/R Delver 这套牌在各大比赛中的战绩一直不错。由于是美国色，所以这套牌又被称为 Patriot（爱国者）。这套牌打血比较快，对组合技有比较好的抗性，生物去除也很给力，所以在总体上比较平衡。这套牌的构组思路与 RUG 门槛类似，都是用阻抑、荒原、目眩等咒语拖住对手的节奏，用低费生物抢血，用闪电击开路或补刀。所以，它的核心有以下这些：

- 4 掘密师：核心生物，1 费 3/2 飞行；
- 4 荒原：用来拖慢双方的节奏，把资源控制在游戏初期；
- 4 阻抑：作用与荒原类似，同时兼顾应对组合技；
- 4 目眩：打乱对手节奏，保护核心咒语；
- 3 愿望之力、2 点破咒语：作用与目眩类似，与目眩一起构成对组合技的强大许可保证；
- 4 脑力激荡：神一样的存在；
- 3 沉思：手牌调整；
- 4 闪电击：开路或烧脸；
- 4 化剑为犁：开路。

这套牌总体上的配置是 19-21 地，10-12 生物，28-30 其他咒语，其中 26-28 法术瞬间。来看一下 2013 年中期这套牌崛起时的组法：

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [20张]	1 薇安留聚群	3 烈焰冲击波
4 潮没水滨	其它 [27张]	3 手术摘除
4 沸腾山湖	4 脑力激荡	2 圣洁地脉
4 火山岛	4 闪电击	1 消除魔障
4 荒原	4 阻抑	1 密设爆裂物
3 苔原	4 化剑为犁	1 愿望之力
1 海岛	3 愿望之力	1 圣沙弗的游魂
生物 [13张]	3 沉思	1 得享安息
4 掘密师	3 点破咒语	1 点破咒语
3 圣沙弗的游魂	2 目眩	1 薇安留聚群
3 迅咒法师		
2 狰狞熔岩术士		

主牌 60 张		
地 [19张]		备牌 15 张
4 雾漫雨林		
4 沸腾山湖	4 目眩	2 Flusterstorm
4 苔原	4 闪电击	2 扰咒法师
4 荒原	4 阻抑	2 红元素冲击波
3 火山岛	3 愿望之力	2 祖神兽遗宝
	3 沉思	1 密设爆裂物
生物 [12张]	3 化剑为犁	1 愿望之力
4 掘密师	2 点破咒语	1 手术摘除
3 圣沙弗的游魂	1 颅击槌	1 丰饷剑
3 锻石秘教徒	1 梅泽的十手	1 化剑为犁
2 狰狞熔岩术士		1 薇安留聚群
		1 损耗
其它 [29张]		
4 脑力激荡		

主牌 60 张		
地 [19张]		备牌 15 张
4 沸腾山湖	其它 [29张]	
4 苔原	4 脑力激荡	3 Flusterstorm
4 荒原	4 目眩	3 得享安息
3 火山岛	4 闪电击	2 狰狞熔岩术士
2 潮没水滨	4 沉思	2 扰咒法师
2 雾漫雨林	3 愿望之力	1 愿望之力
	3 吉塔厦探刺	1 点破咒语
生物 [12张]	3 化剑为犁	1 丰饷剑
4 掘密师	2 点破咒语	1 化剑为犁
4 锻石秘教徒	1 颅击槌	1 损耗
2 圣沙弗的游魂	1 梅泽的十手	
2 狰狞熔岩术士		

看过这几个牌表之后，我想读者应该对这套牌有个大致的认识了。下面我们分析一些构组的细节。

首先，在稍早的版本里，术士和迅咒是共存于主牌的。这套牌与 RUG 门槛类似，充满了一换一的咒语。那么，面对祭师、亲信、曾哥这样比较赚的牌，一旦堆叠防御不够严密或者去除不够，很容易一下子崩溃。术士和迅咒是一换多的牌，给这套牌提供了一定的韧性和续航能力。可以认为，构组者在这一时期想的会比较多。构组者一开始的思路是这样：术士的仇恨是比较高的，出来之后基本上很难站住，被杀的时候经常也不值得用 **fow** 去保。所以术士出来之后经常马上就死，而迅咒是个 3 费曲线，出场时间离术士还比较远，所以术士一般也不会影响迅咒。如果术士能站到能有 4 费开放（迅咒占 3 费术士占 1 红），那绝对已经赚成大狗蛋了，哪怕迅咒就当个闪现人儿用也不亏了。但是这两个东西毕竟先天有冲突，不是很适合放在一起。尤其迅咒法师的战术地位是有待商榷的。一个 3 费曲线上的奇袭并不是非常优质，而且经常有拿在手上坟墓场没有合适货的尴尬。迅咒对起手的影响也很大。生物这么少的套牌，1 只掘密师或者 1 只术士都在可接范围内，但是起手仅有 1 迅咒是无法容忍的，因为迅咒并非真正意义上的输出点。所以，迅咒法师很快就被淘汰掉了。

第二来说说术士的战术地位。刚才我们说，术士出场比较早，其实也是相对的。一回合出术士经常不是很好的选择，因为第一，可能还是保持法术力开放比较好，让对手找地或者思绪都有些压力；第二，坟墓场里面没有足够弹药；第三，没有多余的 1 红来支持其费用。我们设想：你起手没烧杀，但是起手有人儿有 **fow** 有点破有调整可接，一回合出个术士，

想当个开路杀用用，结果对手赌你没 Daze 出个符文之母……你拿着 fow 觉得蛋疼么？如果迫不得已第二回合找地沉思、用一红术士横置干掉老妈子，那 tempo 就完全毁了。所以，术士出场的时机要把握好。

然后就是术士的消耗问题。术士在场时虽然赚手牌，但是它对资源的消耗是相当可观的。坟墓场其实还好，这套牌填坟墓场不是很慢，但是需要留的那一个红费会让节奏变得很奇怪，因为你留着费要杀要康要脑激，那一个红费留起来比较麻烦，可能会迫使你不得不去牺牲找地地洗牌的机会。术士出要 1 红，再用 1 红打 2，这其实是亏了，因为闪电击是 1 红打 3，再起动一次达成 3 费打 2x2 勉强还能接受，但是实战中有几盘能做到 4 费打 2x3 的？很难，即便术士不被去除都很难，因为经常没有多余的那一点红给它。为了回合末打 2，没踢，结果法术力用掉了连 1 都没打成，转手被杀了，这种事太普通了。所以，算好 tempo，有时候术士在攻击阶段蹭一脚也是个选择。

结合上述问题，术士在套牌里的数量也就可以确定了。经我个人测试还是 2 只为宜。

第三来说说曾哥的战术地位。我们发现有些构组没有用术士而用了曾哥。曾哥和术士的原理一样，都是用减慢自己速度的代价来赚取手牌。但是曾哥能带来的效应和术士不一样。曾哥的一个重要作用是带来颅击槌和十手以获得强大的续航能力。有的版本十手去备牌，主牌放黑绿剑，也是不错的选择，可以大大提高游魂在场上的生存力和穿透力。游魂面对耶夫、圣物骑士这种巨兽时经常会比较傻，但是有丰饷剑之后就完全不一样了。相比来说，我们不太需要红蓝剑带来的额外伤害，有黑绿剑的穿透就足够了。曾哥自身并没有多少输出，但是曾哥的仇恨是非常高的，基本上出来必死无疑。这时候可以用脑激把出不来的颅击槌洗回牌库以赚取手牌。万一被对手拖住打到了比赛的中后期，游魂带剑和颅击槌几乎是你仅有的指望，这种续航能力是无曾哥版本所不能给你的。相比于术士，曾哥同样有拖节奏的问题，但是它只拖一回合，带来的收益是术士难以相比的。但用曾哥就必然用武具，而且会相应减少两个法术瞬间，而且以 20 地为宜，会稍稍降低掘密师的翻面几率。

第四来说说游魂。根据构组者设想的不同，游魂在套牌里可以放 2-4 个。就笔者的测试来说，即使满编游魂，用游魂赢的机会也不是很多。这主要是因为游魂出场比较慢，而且自己的身板并不是很硬，需要杀开路或者武具的支持。如果满编游魂，走游魂拼死造天使打 4 然后出另一只的路子，我总感觉不是太靠谱，因为这对法术力和手牌的消耗太大了，相当于 3 费的法术打 4 血，根本就是不可接受的低效率。不过，现在这已经不是问题，因为我们已经有了真名宿敌。鱼带剑这个思路在红白蓝掘密师体现得不如埃斯波或者丧仪剑。由于有了掘密师和闪电击，TNN 出场之后的价值或许就在于抢一脚，有没有剑在身上不关键。

那么这套牌和 RUG 门槛相比如何呢？它的优势在于以下几点。第一是去除比 RUG 多，而且有化剑这样的高效去除，面对耶夫、圣物、潜墓魔的时候会好很多。第二是不依赖坟墓场，对祭师的抗性略高，在主牌可以放历时挖掘，在备牌局也不怕清坟。第三是由于有曾哥颅击槌，还有真名宿敌，续航能力比 RUG 强。但是它也有明显不足。第一是整体曲线高，要不停下地，不像 RUG 一样两三张地能完美运作，所以在地这方面是比较亏手牌的。第二是游魂的初期战斗力明显不如猫鼬。游魂出场慢、而且 2/2 的身材与猫鼬的 3/3 有本质的区别。但是游魂的空中穿透优势比较好，对旅法师的杀伤力很大，配合阻抑还能留下一个 4/4 飞行的天使。在游魂被 TNN 取代以后，阻抑也从主流牌表里面消失了。无论 TNN 还是游魂，前期压力肯定不如伶俐猫鼬。第三是没有耶夫带来的地面战绝对压力。同样是 2 费，出俩耶夫是什么故事，出俩曾哥又是什么故事？这差别太显著了。所以说，红白蓝掘密师与 RUG 门槛的优势期不相同。RUG 的优势期更紧凑、高峰出来得非常早；而 RUW 的优势期在 3 费-4 费曲线上，优势期出现比较慢，但是持续的打击能力会更强。另外就是 RUW 有术士的骗杀问题。术士虽然赚手牌，但是论输出肯定还是掘密师要好些。第一回合登场的术士几乎没有输出能力，但是经常可以骗杀。要知道，对手面对你是不会接一个没有杀的起手的，

而术士登场经常也是要命的事情，所以对手可能不得不杀掉你暂时还低效的术士而你让你反手拍下更高效的掘密师。但是 RUG 没有这样的问题，从另一个角度讲也没有这样的选择，因为猫鼬是帷幕的，对手肯定会集火在掘密师和耶夫身上。

还有个小小的心得是尽量不要用红白圈和卡拉卡斯，用到的几率特别低，造成的障碍特别大。起手掘密师阻抑目眩脑激俩荒原配上一个卡拉卡斯或者红白圈很想死。

就备牌而言，我建议想用这套牌的同学不要抄牌表，还是尽量自己去配，因为上面那些大同小异的备牌并不适合你自己的 meta。小 meta 里面组合技少，真心不推荐 Flusterstorm 和扰咒法师这样的牌。顺带说一下，主牌 3 化剑是没有问题的，备牌可以放 1 个。另外分叉雷击也是挺好用的。可惜就是不能像 RUG 一样用艰险扫场，但是得享安息和爆裂物都还不错。扰咒法师和围护僧侣让我们对组合技的抗性进一步提高，它们既是 hate 又是 clock，应该说这方面还是比 RUG 强不少。

以上对红白蓝掘密师做的分析，主要还是立足于这套牌本身。在后文里，我还会对 RUG 掘密师再做一次分析，那就是要结合环境的变化看一套牌如何调整，保留自己的核心组件，更换辅助组件，以适应环境。这是后话，等我帮大家熟悉了 meta 过后再说不迟。

套牌的构组与操控

万智牌作为一款竞技性的游戏，构组、操控和运气是最重要的三个元素。运气因素太难把控了。你可能拿着一套 RUG 掘密师去参赛，放眼望去赛场里是茫茫多的组合技，于是你就盘算着把回家的机票从经济舱升为公务舱。但随机配对的结果可能会让你接连碰到三套人鱼。看起来，我们只能在套牌的构组和操控上多下功夫了。

这一章的标题虽然是“构组与操控”，但我既不想讨论构组，也不想分析操控，而是想说一说构组和操控这两者的关系，更多地是要讨论构组是如何影响到操控的。对于平时懒得自己组牌、只想抄牌表的同学来说，你要考虑的问题是抄哪一套比较好。对于平时喜欢动脑筋组牌的牌手，我想和你们讨论的就是一套牌怎么组、怎么改，才最适合你自己。所谓适合你自己，就是让你在比赛中能发挥出这套牌最大的威力，也就是让你能更好地操控它。一套牌再强大，如果你操控不好，也难以发挥出它的威力。所谓要做到“人牌合一”就是指你对自己的套牌有充分的理解，并能在比赛当中把套牌里的每个元素都发挥到极致。北京知名牌手王浩波说过的一段话给我留下了很深的印象：“要是说亲信和耶夫谁厉害，那肯定是亲信，但是亲信我用不好，所以我用耶夫，耶夫我不用想，出来就是要踢你丫的。同样，要是说杰斯和艾紫培谁厉害，那肯定是杰斯，但是杰斯我用不好，所以我就用艾紫培，出来就是要踢你丫的。”这就集中体现了构组是如何影响到操控的。

从零开始

一般来说，构组一套牌的顺序是这样：我们首先觉得某一张牌或者某个组合非常厉害，能成为套牌的核心，然后根据它的特点去配主要的配件，然后放康、杀、弃等干扰，最后配好法术力基础。关于这个思路，我在《风暴来袭》中有过很详尽的阐述。现在我们来举一个例子。

比如说，我们觉得画家石碾这个组合技比较有意思，那么围绕它们来组牌，该怎么做呢？这两张牌都是神器，即无色牌，所以余下的牌几乎可以任由我们安排。这时候，绝大多数人的想法一定是：我去查查牌表，看看别人是怎么组的。各大网站看过一遍后，发现有这么几个版本，于是陷入困惑：我到底该选择哪种组法呢？

主牌 60 张		
地 [18张]		
4 古墓	4 启蒙导师	备牌 15 张
4 潮没水滨	4 碎末石碾	
3 苔原	4 沉思	4 圣洁地脉
2 远古狮穴	4 师范占卜陀螺	3 愿望之力
2 叛徒之都	3 门徒加持	3 方向错误
1 大学院废墟	3 蓝元素冲击波	1 扣留法球
1 海岛	3 流水冲击波	1 密设爆裂物
1 平原	3 蛋白玛珂	1 乙金盟法规师
生物 [6张]	2 狮眼钻	1 祖神兽遗宝
4 画家仆役	1 密设爆裂物	1 托玛墓穴
2 琐物法师	1 托玛墓穴	
其它 [36张]		
4 脑力激荡		

主牌 60 张		
地 [18张]		
4 古墓	4 碎末石碾	备牌 15 张
4 沸腾山湖	4 沉思	
3 大熔炉	4 师范占卜陀螺	
3 海岛	3 直觉	4 万世创伤伊莫库
2 叛徒之都	3 狮眼钻	4 棘泽边
1 大学院废墟	3 蛋白玛珂	4 谆谆教诲
1 山脉	3 红元素冲击波	3 偷袭
生物 [10张]	2 莲花瓣	
4 精灵焊工	1 密设爆裂物	
4 画家仆役	1 托玛墓穴	
2 琐物法师		
其它 [32张]		
4 脑力激荡		

主牌 60 张		
地 [20张]	1 Goblin Welder	备牌 15 张
9 Mountain	1 Jaya Ballard, Task Mage	4 Ensnaring Bridge
4 Ancient Tomb	1 Phyrexian Revoker	4 Thorn of Amethyst
4 City of Traitors	1 Spellskite	2 Ratchet Bomb
3 Arid Mesa		1 Magus of the Moon
鹏洛客 [2张]	其它 [20张]	1 Manic Vandal
2 Chandra, Pyromaster	4 Blood Moon	1 Phyrexian Revoker
生物 [18张]	4 Grindstone	1 Pyroblast
4 Imperial Recruiter	3 Lightning Bolt	1 Red Elemental Blast
4 Painter's Servant	3 Pyroblast	
4 Simian Spirit Guide	3 Red Elemental Blast	
2 Magus of the Moon	3 Sensei's Divining Top	

尽可能地制造 free win

所谓不战而屈人之兵，上上者也。如果一套牌不需要操控或者需要很少的操控就能赢，那再好不过了。Free win 指的就是不需要动脑筋和操控，轻松地取得胜利。如果让职业玩家

从上面三个版本里选择一个，我想大多数都会选择第三套。原因就在于第三套有很大的几率让你第一回合或第二回合就拍出红月而取胜，而拍红月的条件要求一点也不高。很多职业选手愿意选择组合技来参加大赛，free win 多是重要的原因之一。Free win 的情况下没有互动，直接取胜，相当于平白多了一盘甚至于一局的轮空，自然是喜闻乐见的。不光是职业玩家，新手也非常喜欢 free win。哪怕你是一个菜鸟，如果每把牌都能抓出一回合红月的起手，那么也会碾压众多高手而晋级。

所以，在组牌的时候刻意地增加 free win 的几率，会降低操控的难度。例 1 中的第一套牌虽然也有一合杀，但是需要的组件比较多（古墓、蛋白玛珂、狮眼钻、画家和石碾）。组件一多，同时抓上手的几率就小，也很容易出现操控错误。一旦不能迅速取胜，就会给对手留下解场的时间。

组合技的 free win 需要特定的环境和对局。比如说，一回合的红月对所有不以红色为主色的套牌杀伤力都非常大，但对 Dredge、Pox、Merfolk、DNT 就没什么意义，对 MUD 和偷袭的影响也不算很大，对场上已经有主教和天堂鸟的 Maverick 也不太给力。一回合入土+活尸法掘艾蕾依直接就能击毙 Goblins 和 Elves，但是对 ANT 则毫无影响。尽管如此，有 free win 总比没有强很多。毕竟，如果你用的是埃斯波剑控，那你几乎每轮都会打均势对局，而且是很累的对局。

除了组合技之外，反击快攻套牌也很容易制造 free win。一套 RUG 门槛，起手红蓝圈、荒原、掘密师、脑激、目眩、阻抑、闪电击，基本上就宣告了一半的胜利。北京知名牌手石嘉在点评 RUG 门槛的时候就说过：卷比赛就要用这种牌，三分之一的对局抓完牌就已经赢了，手气再壮点儿就牛逼一整天。Legacy 的很多套牌里都用荒原。不少牌手都知道，荒原的作用是打击双方的法术力基础，延长游戏的初期阶段，使自己低费的咒语能够发挥最大的效率。像 RUG 这类的 tempo 套牌用荒原好理解，但是很多中速、慢速的套牌也用荒原，其中不少还是三色，就不太容易理解了。荒原在控制套牌里的首要作用肯定是限制功能地，但它另一个不可忽视的作用就是制造 free win。一上来的荒原 2 连炸甚至于 3 连炸经常就把对手直接卡死了，如果再配上黑土滋壤或者世间锤炼就更厉害。我想，几乎所有的 fair 套牌都会更加渴望有这样的 free win 吧。

所以，构组套牌的技巧之一，就是尝试增大获得 free win 的可能性。没有什么比前两三个回合“你赢得此盘对战”更让人开心的效应了。在标准和摩登里面，你会发现不少大师用小红绿、辟邪灵气（例 2）等类似于无脑的快攻套牌——按一般人的理解，似乎拉长战线、与对手互拼操控才能最大程度发挥他们的优势。其实，他们所追求的，无非是快攻套牌带来的 free win。老玩家们，“一回合鸟二回合火三回合驼登四回合腐生激长胜”的口诀，你们还有印象吗？操控多本身就是一种风险。快攻套牌拼的是起手，起手好不好也是风险。大师们只是选择了他们认为风险更小的套牌而已。

赛制：Modern-MR-M14 例2 GW Aura by Duke, Reid

主牌 60 张		
地 [21张]	4 Kor Spiritdancer 4 Slippery Bogle	备牌 15 张
4 Horizon Canopy		
4 Razorverge Thicket		
4 Temple Garden	其它 [27张]	4 Leyline of Sanctity
3 Misty Rainforest	4 Daybreak Coronet	3 Stony Silence
3 Verdant Catacombs	4 Ethereal Armor	2 Dismember
1 Dryad Arbor	4 Hyena Umbra	2 Path to Exile
1 Forest	4 Keen Sense	2 Rest in Peace
1 Wooded Bastion	4 Rancor	1 Grafdigger's Cage
	4 Spider Umbra	1 Suppression Field
生物 [12张]	3 Unflinching Courage	
4 Gladecover Scout		

导师的重要性

在套牌里放入更多的导师，也是降低操控难度的主要手段之一。在比赛中，如果你抓到一张咒语，那么你就会去想，在这种场面下，考虑到对手的手牌情况，我应该怎样去用这张牌；如果你抓到一个导师，你就会想，这时候我最需要的是什么，然后用导师去找那张牌。相比较而言，后面这件事做起来更容易。

例 1 中的三套牌，都用到了导师。直觉、启蒙导师、琐物法师和近卫队谁更好，很难直接比较，只要契合套牌的思路就行。一眼就看出来好的导师，基本上都被禁了——没错我说的就是那几个黑色的导师。黑色在历史上有最出色的导师，但死的也最多。我们在这里没有必要去把能用的导师罗列出来，然后一一讨论用法。我要说的是，在你的套牌里放进适当数量的导师，可以帮助你将对局时降低决策的难度，决策容易了，套牌的稳定性也就提高了。

导师的问题在于拖慢套牌的速度。无论是绿阳当空、热切祈愿、直觉、艾拉达力的召集这样不亏手牌的导师，还是启蒙导师这样亏手牌的导师，毕竟都需要付费才能使用。当你的套牌思路非常清楚、战术目标非常单一的时候，你需要导师，典型的套牌就是高潮（例 3）和倒胃口（例 4）。

赛制：T1.5-T1.5-GTC 例3 High Tide by Michael Tabler

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [18张]		
12 Island	4 Time Spiral	2 Wipe Away
3 Misty Rainforest	3 Candelabra of Tawnos	1 Blue Sun's Zenith
3 Scalding Tarn	3 Cunning Wish	1 Brain Freeze
	3 Flusterstorm	1 Echoing Truth
其它 [42张]	3 Preordain	1 Flusterstorm
4 Brainstorm	3 Turnabout	1 Hurkyl's Recall
4 Force of Will	1 Blue Sun's Zenith	1 Intuition
4 High Tide	1 Meditate	1 Meditate
4 Merchant Scroll	1 Pact of Negation	1 Pact of Negation
4 Ponder		1 Ravenous Trap
		1 Snap
		1 Spell Pierce
		1 Surgical Extraction
		1 Turnabout

赛制：T1.5-T1.5-GTC 例4 ANT by Ben Ball

主牌 60 张		
地 [14张]		备牌 15 张
4 Polluted Delta	4 Dark Ritual	
2 Bloodstained Mire	4 Gitaxian Probe	3 Dark Confidant
2 Scalding Tarn	4 Infernal Tutor	2 Chain of Vapor
2 Underground Sea	4 Lion's Eye Diamond	2 Inquisition of Kozilek
1 Badlands	4 Lotus Petal	1 Duress
1 Island	4 Ponder	1 Empty the Warrens
1 Swamp	3 Burning Wish	1 Grim Tutor
1 Volcanic Island	3 Duress	1 Ill-Gotten Gains
	1 Ad Nauseam	1 Past in Flames
其它 [46张]	1 Chrome Mox	1 Pyroclasm
4 Brainstorm	1 Past in Flames	1 Shattering Spree
4 Cabal Ritual	1 Tendrils of Agony	1 Tendrils of Agony
4 Cabal Therapy		

当你的套牌思路非常庞杂、战术目标随战场发生迅速转变的时候，你同样需要导师，典型的套牌就是 Maverick（例 5）和 Nic Fit（例 6）。

赛制：T1.5-T1.5-DGM 例5 Maverick by Jack Wang

主牌 60 张		
地 [23张]		备牌 15 张
4 Wasteland	4 Mother of Runes	
4 Windswept Heath	3 Deathrite Shaman	
3 Verdant	3 Thalia, Guardian of Thraben	
Catacombs	2 Aven Mindcensor	2 Engineered Explosives
2 Bayou	2 Noble Hierarch	2 Linger Souls
2 Savannah	2 Qasali Pridemage	2 Oblivion Ring
1 Cavern of Souls	2 Stoneforge Mystic	2 Thoughtseize
1 Dryad Arbor	1 Gaddock Teeg	1 Batterskull
1 Forest	1 Scavenging Ooze	1 Bojuka Bog
1 Horizon Canopy	1 Scryb Ranger	1 Garruk Relentless
1 Karakas		1 Life from the Loam
1 Maze of Ith	其它 [11张]	1 Path to Exile
1 Plains	4 Green Sun's Zenith	1 Scavenging Ooze
1 Scrubland	4 Swords to Plowshares	1 Thalia, Guardian of Thraben
鹏洛客 [1张]	1 Sword of Feast and Famine	
1 Garruk Relentless	1 Sylvan Library	
生物 [25张]	1 Umezawa's Jitte	
4 Knight of the Reliquary		

赛制：T1.5-T1.5-RTR 例6 BUG Nic Fit by ZHI CHENG

主牌 60 张		
地 [22张]	2 不朽见证人	
3 树林	1 赞迪卡复仇者	
3 海岛	1 暴食黏菌	备牌 15 张
2 支流	1 帮厨奥夫	
2 雾漫雨林	1 Scavenging Ooze	2 杀戮
2 聚污三角洲	1 设障海豹妖	2 失效
2 沼泽	1 花丛之墙	2 手术摘除
2 热带岛		1 归返自然
2 新绿陵墓	其它 [22张]	1 恶魔的勒令
1 树灵乔木	4 脑力激荡	1 艾蓝卓幽谷大法师
1 非瑞克西亚高塔	3 绿阳当空	1 葛加理护符
1 地下海	4 柯帮疗法	1 克洛萨之攫
1 瓦拉司的城塞	3 毒契	1 面纱的莉莲娜
	2 突发衰败	1 撼地象
鹏洛客 [4张]	2 涡心鼓动	1 掠食飞蜥
2 心灵塑师杰斯	1 恶魔意图	1 薇安留聚群
1 无情贾路	1 无辜之血	
	1 梦魔再现	
生物 [12张]	2 维多肯枷锁	
4 资深探险家		

快攻类套牌和控制类套牌一般都不需要导师。前者是因为要把游戏尽可能长时间地控制在初期，没有多余的法术力来支持导师；至于后者，可以说没有合适的导师给它们来用。即便是奇迹控这样的套牌，也不愿意用个人导师增加自己的亏损（这里以后我们还要细讲）。首先它们不需要找生物，然后用来找非生物的导师都不够优质。能沾边的，可能也就是热切祈愿在黑土套牌里的发挥（例7）、以及直觉偶尔在埃斯波剑里面的出场。

赛制：T1.5-T1.5-M14 例7 4 Color Loam by Kurt Crane

主牌 60 张		
地 [26张]	生物 [8张]	备牌 15 张
4 Wasteland	4 Knight of the	
4 Wooded Foothills	Reliquary	3 Thalia, Guardian of
2 Forgotten Cave	2 Dark Confidant	Thraben
2 Grove of the	1 Gaddock Teeg	2 Ethersworn Canonist
Burnwillows	1 Tarmogoyf	1 Chainer's Edict
2 Taiga		1 Devastating Dreams
2 Tranquil Thicket	其它 [26张]	1 Dreadbore
1 Badlands	4 Burning Wish	1 Life from the Loam
1 Bayou	4 Chalice of the Void	1 Maelstrom Pulse
1 Bojuka Bog	4 Mox Diamond	1 Massacre
1 Dryad Arbor	3 Abrupt Decay	1 Perish
1 Forest	3 Life from the Loam	1 Shattering Spree
1 Karakas	3 Punishing Fire	1 Slaughter Games
1 Maze of Ith	2 Devastating	1 Thoughtseize
1 Nantuko Monastery	Dreams	
1 Plateau	2 Sylvan Library	
1 Savannah	1 Green Sun's Zenith	

就万智牌的构组和操控来讲，“让随机性可控”是精髓之一。导师最恰如其分地体现出了这个精髓，所以也就能在套牌中发挥巨大的作用。如果你的套牌有适用的导师，那么完全可以在构组的时候多予以考虑。

调整你的手牌

除了导师之外，“让随机性可控”还有一个靶向性弱化的版本，那就是滤牌。滤牌咒语的评价和使用第一篇已经交代过了。能滤牌的除了这几个以外，师范占卜陀螺、心灵塑师杰斯和森林图书馆也是套牌里常用的。滤牌咒语虽然靶向性比导师要弱，但由于费用相对较低、灵活性强，也是套牌设计师们所喜爱的元素。加进滤牌咒语之后，你会比对手看到更多的牌，操控也就会因此而变得容易。薪传赛制里抢先是非常重要的。一旦我先把杰斯立在地上，那么对手可能就永远没有机会立住自己的杰斯了。

滤牌咒语由于费用较低和灵活性好，会出现在一些和它们貌似不太搭调的套牌里。在写滞留地的时候，我看到过一套 Bant 色组的牌：

赛制：T1.5-T1.5-THS 例8 UWg Landstill by Toni Miranda		
主牌 60 张		
地 [24张]		备牌 15 张
4 潮没水滨	其它 [30张]	3 和平护卫
4 米斯拉的工厂	4 脑力激荡	2 及时增援
4 雾漫雨林	4 愿望之力	1 消除魔障
3 苔原	4 化剑为犁	1 死斗场
2 海岛	3 滞留	1 游侠艾紫培
2 平原	3 最高裁决	1 启蒙导师
2 热带岛	2 反击咒语	1 乙金盟法规师
2 荒原	2 密设爆裂物	1 克洛萨之攫
1 伊斯迷宫	2 点破咒语	1 虚空短杖
鹏洛客 [4张]	2 圈套咒语	1 穿髓金针
3 心灵塑师杰斯	1 谦卑	1 祖神兽遗宝
1 游侠艾紫培	1 黑土滋壤	1 托玛墓穴
生物 [2张]	1 森林图书馆	
2 迅咒法师	1 维多肯枷锁	

可以看出，设计者是刻意混入了绿色。除了黑土滋壤的考虑之外，森林图书馆显然是另一个非常重要的元素。牌库顶牌与发掘异能的互动很吃功夫，也是在实战中经常要遇到的。对于操控较好的人来说，这是他们所喜欢的。对于操控一般的牌手来说，图书馆显然是大大降低了操控的难度。

在北京的小比赛里，也有类似的套牌出现（例9）：

赛制：T1.5-T1.5-THS 例9 Deathblade by ZHI CHENG		
主牌 60 张		
地 [21张]		备牌 15 张
4 沼地平野	3 锻石秘教徒	
3 潮没水滨	3 潮窟渡船夫	
3 聚污三角洲	2 迅咒法师	
3 灌木丛林地		2 消除魔障
3 地下海	其它 [20张]	2 无辜之血
2 苔原	4 脑力激荡	2 扰咒法师
1 尘土盆地	4 化剑为犁	2 失效
1 平原	2 柯帮疗法	2 祖神兽遗宝
1 沼泽	2 惊吓而亡	1 逼从
鹏洛客 [3张]	2 徘徊灵魂	1 根除
2 面纱的莉莲娜	2 攫取思绪	1 万力锁
1 心灵塑师杰斯	1 颅击槌	1 心念盗贼
生物 [16张]	1 寇基雷的审讯	1 枯槁
4 黑暗亲信	1 梅泽的十手	
4 丧仪祭司	1 雪恨	

这种组牌方式是一种风气，在国内外都很容易看到，也就是混蓝，然后只放沉思脑激和大杰斯，康什么的一律不要。究其原因，那就是套牌的构筑者表明：我的套牌核心价值很清楚，我就是要体现这些核心价值，别的都不重要，所以我要用滤牌来让这些组件尽快上手。我觉得这个思路不是最好的，但特别值得一部分人去借鉴，那就是组牌总是要超过 60 张的牌手。我曾经多次表达出这个意见，即组牌不要超过 60 张，否则只能说明你不清楚自己套牌的核心价值。另外，牌一旦多了，就会给操控添加不必要的麻烦。有的牌友问过我，为什么好多老外组牌全都是四张四张的往里放。我的想法就是他们知道自己什么东西最厉害，所以思维集中。思维越集中，套牌越简约，操控就越容易。一个反面例子是，我见过有个哥们的 Mav 主牌里 3 化剑 1 流放。我问他为什么这样，他说：第一，Mav 有时候需要抢血，化剑还要给对手加血，不太好；第二，如果整套牌去除只有 4 化剑，怕备牌局被对手手摘了，有个流放能好点。对此我只能说：你想太多了……

调好你的颜色

有了滤牌，操控的难度肯定是大大降低了，但随之而来的是调色的难度大大增加了。就例 9 而言，如果本身就是有康的埃斯波色组那还好，没有康，那么它真的就比黑白色组的 Deadguy 要好吗？黑白色组的陀螺可能不比脑激、迅咒、杰斯更出色，但在荒原如此多的环境里，多一个颜色就多一分风险。这里插一句，这套牌是我帮着改的，一开始我也问过套牌设计者是怎么想的，他说混蓝主要还是因为黑白老圈地不够 4 个、黑白慢地暂时还没收到、荒原在别的牌里懒得拆出来……

如果你的套牌是 2 主色 1 辅色，那么操控起来或许不是很难。还拿例 9 里的这套牌说。虽然混了蓝色，但是并不需要在前几个回合就施放蓝色咒语。一二费的元素足够多，黑白两色已经足够支持运转。等到中期手牌消耗到一定程度，再用脑力激荡不迟。迅咒法师是一个 3 费曲线生物，前期一般也不需要出它。不要放康，不要放荒原，杰斯也只有一张。此外还有祭师帮助调色。所以，这套牌虽然混蓝，但是蓝色是比重很轻的辅色，一般不会给调色造成很大的困扰。如果不考虑这些，多放目眩、TNN、杰斯、薇安留、荒原这样的东西，那前期必然需要更多面临卡色的危险，会给决策带来很大的难度，操控风险就太大了。

这方面的反例是 UWr 奇迹控（例 10）。虽然这套牌也是 2 主色 1 辅色，但是主牌的腥红之月给操控增加了过多的难度。

赛制：T1.5-T1.5-THS 例10 WUr Miracles by Brian Plattenburg

主牌 60 张		
地 [21张]		
5 海岛		
4 潮没水滨	4 愿望之力	备牌 15 张
4 沸腾山湖	4 师范占卜陀螺	
2 平原	4 化剑为犁	2 Flusterstorm
2 苔原	3 得享安息	2 扰咒法师
1 不毛高地	3 终始	2 红元素冲击波
1 卡拉卡斯	2 抵销	1 抵销
1 山脉	2 能量力场	1 乙金盟法规师
1 火山岛	2 启蒙导师	1 谦卑
鹏洛客 [4张]	1 腥红之月	1 穿髓金针
3 心灵塑师杰斯	1 反击咒语	1 斑岩筛检
1 游侠艾紫培	1 扣留法球	1 祖神曾遗宝
	1 敦请天使	1 净化之械印
生物 [1张]	1 Helm of Obedience	1 托玛墓穴
1 薇安留聚群	1 沉思	1 薇安留聚群
其它 [34张]		
4 脑力激荡		

我们看一个起手：沸腾山湖、潮没水滨、陀螺、抵销、反击咒语、愿望之力、化剑为犁。我想绝大多数牌手都会觉得，这算是一个可以接受的起手，再调度十有八九还不如这个。再假设对手的套牌是类似于例 9 的一套三色偏中速，但有荒原，先手黑绿老圈，出祭师。由于大家都知道奇迹控没有荒原，所以对手一旦知道你的套牌，可能会尽量找圈地，只要你解掉祭师，用愿望之力保驾拍出红月，基本上他就输了。但你目前还没有红月，所以立住抵销陀螺或许是该优先考虑的。这时候，你该怎么做呢？

这是我打牌的一个真实的战例，当时我后手抓到的牌是敦请天使，即一张废牌。我下地之前考虑了很久，对手开玩笑说，你用的不是 ANT 吧？第一回合就要想这么久。在这里我强烈建议读者把这个场景好好思考一遍，而不是急着去看下面的文字。决策的内容其实就是下什么地、找不找地、找什么地、用不用咒语、用什么咒语。如果我把当时脑子里所有的决策过程都写一遍，恐怕两千字也挡不住。所以我不会写，但各位尽量不要图省事。

我所要说的是调色在这个情景下造成的巨大困扰。一方面，化剑和终始需要白；另一方面，抵销和反击咒语需要蓝蓝，这都是显而易见的。最讨厌的是，在这个对局里，原本是辅色的红色地位突然提高了。你明明知道红月出来基本上就赢了，但你很难做到。红月这种东西显然越早出现在你手里越好，因为你要尽量抓对手 tapout 的机会。晚了的话，你出红月的时候对手可能会响应提费，等红月结算后用突发衰败干掉，这样你一系列的铺垫就都白做了。如果想用抵销顶一下场面，顺便骗出衰败，那就得尽快凑 UU，而对手已经在场上的祭师又很想让你为了手里的化剑和可能的 topdeck 到的终始先去找 W。你还要额外考虑是不是要为红月而找基本地、以及找圈地之后对手荒原的问题。总之，如果读者真的有心，去仔细思考这个场面（这里“仔细”的定义是想到三回合之后，即算到对手可能的面纱莉莲娜为止），一定会发现抉择相当不容易。

这就是调色给操控增加难度的典型案例。事实上，在那场测试赛结束之后，我就坚定了一个想法，那就是再也不用这个版本的奇迹控。如果套牌的构组本身就给自己留下了很多犯错误的机会，那这套牌就不是好牌，哪怕别人用过、拿过好成绩，也很可能不适合你。我们可以很无耻地认为，用这种牌拿好成绩要不是自己手太好，想要什么能来什么，要不然就是对手掏的比较次。如果一个点子能让你赢，那不妨在它上面多花点力气。有舍才有得，面面俱到的结果经常是西瓜和芝麻都丢了。王浩波在刚开始构组 UW_r 奇迹控的时候就放弃了抵销。他当时的原话是这样的：“我觉得我操控得不太好，玩这套牌时间也短，所以抵销对我来说太难了。如果我有陀螺，抵销还能凑合用。如果没有，比如说我场上有一个大杰斯有一个抵销，我就不会玩了，我也不知道杰斯脑激之后牌库顶留什么好。没有脑激和陀螺的话一开始我也不知道该找什么地。”所以王浩波这样的牌手能够经常在比赛中取得好成绩不是偶然的。他构组套牌，首要原则是自己能操控好，而不是简单的“这牌厉害还是不厉害”。牌再厉害，操控上发挥不出来也是白搭。

所以，如果你对自己的操控信心不足，那么最好少混色。白绿色的 Mav 相比于黑绿白色组的 Junk 的确少了思绪、祭师和衰败，但从法术力基础上来说就稳定了很多，绿阳当空也能发挥更大的作用，总之在操控上减少了犯错误的几率。在这方面不要太贪心，不要觉得每个颜色都有好东西想掺进牌库里。颜色越杂，调色越难，决策也就越复杂。

配好你的地

由调色的问题延伸下来，就是要配好地牌。颜色我就不多说了，圈地和找地地的类别和数量需要你大量的测试。我这里只提醒一件事：注意你的基本地类别和数量。一般来说，主色要准备基本地以保证运转，辅色用圈地支持就可以。还是以例 9 来说，黑白两色是主色，所以配 1 沼泽和 1 平原，蓝色是辅色，就不放基本海岛了，可以多放点找地地来帮忙调色。

尽量不要在构组套牌时把三种颜色的比重定得过于平均，也要少选过于封闭的颜色，以免在基本地和圈地之间太难取舍。如果你的第二回合要面临潮窟渡船夫、复苏之音、突发衰败这三种可能性，你找错地的机会就会大增；反之如果是曾哥、亲信和图书馆，相对来说就会好很多。

注意套牌曲线

除了颜色之外，套牌曲线的高低也会严重影响到操控。并不是说曲线越低的套牌就越容易操控。薪传赛制里，ANT 算是曲线最低的几套牌之一了，RUG 门槛的曲线比 ANT 要高，但是 ANT 的操控难度和 RUG 相比不分上下。Goblins 的曲线相当高，但操控难度并不比 ANT 和 RUG 要大。曲线高的套牌，在同一时间你的手牌只有两三张可供选择，所以你就会走入“能出什么就出什么”的道路。Goblins 就是典型这样的套牌：一回合精瓶、跟班，然后就是有几费就出几费的东西、精瓶上有几个豆就甩几费的东西，在同一时间里你的选择余地不大。而曲线低的套牌，经常是场面上的法术力相对充足，手牌很多都能用出来，这就要面临抉择。一旦需要你抉择，你犯错误的机会也就来了。

我们还是用 RUG 来举例。假设你不知道对手是什么牌，并且幸运地拿到了先手，起手的 7 张牌是：红蓝找、蓝绿找、掘密师、耶夫、点破、阻抑、沉思。我想这 7 张牌放在任何人眼里，都应该是稳稳会接的起手。并不是说这个起手有多么好，只是你调度到 6 张比这个起手要强的机会也并不是很多。那么现在你该做什么呢？你不会下地、找地用沉思吧？你一定会下地、找地出掘密师吧？你确定吗？

你手里没有目眩和愿望之力，意味着对手如果是风暴类套牌，很有可能一回合就说死你了。另外，对手一回合红月怎么办？一回合教诲怎么办？一回合象草怎么办？一回合精瓶怎么办？最普通的，一回合化剑你的掘密师怎么办？如果你出掘密师，就意味着肯定要放空对手的第一回合不做任何干扰，那么对手就可以为所欲为。薪传赛制与标准和摩登最大的区别，就在于有第一回合里秒人的能力，至少也能在第一回合就定下整局比赛的基调。所以这个放空是非常危险的。

如果第一回合不出掘密师，有什么好处呢？你可以留下费去康对手的咒语，可以去阻抑对手找地。此外，如果你第二回合再出掘密师，既可以用沉思去帮助翻面顺便找个目眩或者愿望之力，也可以留费准备点破对手的去。应该说，这是一种比较安全的打法。

那么看起来下地过是个不错的选择。你确定吗？对手如果第一回合出个掘密师怎么办？如果出个祭师怎么办？如果出个跟班怎么办？如果出个捕咒师怎么办？如果下个基本海过了怎么办？还有其他很多情况，对手一回合的动作会让你极其难受，后悔刚才没有找地、没有出掘密师，甚至于还不如直接用掉沉思。本来你想的是拖对手一回合，然后特别稳健地拍掘密师，结果却白白浪费了一回合的节奏，甚至在对面 Merfolk 想要阴你的时候（也就是对手下海岛过，手里攥着阻抑、目眩和荒原的情况），连找地都变得非常不稳定。这一回合的出入，几乎决定了生死。

所以，如果你的套牌曲线低，你就有很多选择，而你的选择很有可能是错的，或者说不是效率最高的。其实，选择多总比没得选要好，因为你毕竟有选对路的机会，如果只有一条错误的路岂不是更差。但牌手不是机器，心理会产生波动。当你整场比赛第一个决策就做错了、而且你马上就发现这一点的时候，难免会万分沮丧。心理上的变化会极大地干扰对局面的判断和自己的动作。北京薪传圈子里流传着一个笑话，说的是某位大哥第一回合就犯了四个包：首先下找地地下错了，接着圈地的颜色找错了，然后不该用沉思用了，最后牌库顶两张的顺序放错了。其实如果换一个对手、换一套牌，他的决定未必是错的；但在特定对局里，这一下就全乱套了，以至于之后怎么弥补都回天无力。

我在这里提醒牌手在组牌的时候注意自己的法术力曲线，并不是要大家去压低曲线，而是选择一种最适合自己的方式。如果你的操作不是特别熟练、精神不能保证一整天都集中、心理容易受到暗示、对环境的分析能力有限、对对手的了解不够，那么我建议你不要选择曲线特别低、选择特别多的套牌。还是那句话，牌再厉害，操控上发挥不出来也是白搭。如果你给自己留下很多犯错误的机会，那迟早要遭报应。

多获得对手的信息

如果对手亮着手牌跟你打，那做决定就会容易很多。当然，为了达到这个目的放几张心灵感应是不合算的，因为这样亏手牌。合法偷看手牌又不亏手牌，那就只能依赖蓝黑两色了。最近一段时间 RUG 和 ANT 都倾向于放吉塔厦探刺，这显示出了牌手们对获取信息的需求在提升。薇安留聚群是传统上的信息源和手牌控制手段，有些牌手用它会上瘾。黑色不用多说，自然是手牌破坏了。在 RTS 游戏里，即便初期的农民极端宝贵、资源积累十分要紧，但高手们还是要分一个农民去探路，这就说明了信息的重要性。

哪怕你没有完整地看过对手的手牌，有一点点信息也总比没有要强。从这个意义上讲，后手未见得都是坏事。在刚才举的例子中，如果操控 RUG 的你是后手，看到敌人一回合的动作之后再决定，可能就会比两眼一抹黑要好些。这个可以叫做“胁迫决策”，也就是对手动作之后，逼迫你只能以某些特定方式来应对，减少了你选择的余地，也就减少了你犯错误的机会。当然，对于 RUG 这样的反击快攻套牌，先手的优势依然很大；但是对于一些慢速控制套牌来说，看见对手一回合的动作，就能基本猜出对手是什么套牌、手牌的可能组合有哪些，然后根据自己手里的 8 张牌来做出决定。在对手的手牌不太顺的时候，后手的信息优势会显得更为突出。尽管如此，牌手多数还是会选先，而不怕暴露自己的信息。

扔骰子选先后这种事没法把控，但在套牌里加上获取信息的手段是我们可以做到的。构组套牌的时候，应该考虑到这一点。

选择相对简单的牌

在这里，“简单”的牌就是操控难度低、容错率比较高的牌。本文一开始我引用王浩波的话，就是要帮助读者理解这件事。相比于亲信和杰斯，耶夫和艾紫培的目标更明确，那就是要尽快降低对手血量。目标明确了，操控就更容易。同样是武器，颇击槌比十手的操控难度就要低多了。颇击槌有活化武器、警戒和系命，你一般不用纠结于该进攻还是该防守，放心踢就是了。十手就不然，你经常要提防对手响应佩戴杀掉生物，经常在进攻还是防守之间反复权衡，还要考虑是不是要让一个生物冒死进攻，只为十手上能加两个指示物。颇击槌和十手是稳定性和灵活性的代表，所以也就成为了曾哥的左膀右臂。如果你对操控信心不太足，那第一个曾哥还是找颇击槌吧。如果你想多秀秀操作，或者想把局面搞复杂，那就让十手来帮你好了。至于其他的武器，你会发现有点两不靠，因此除非特别需要，否则一般不出境。

容错率比较高的牌，终始或许是典型了。你可能会被对手堆叠里的寂静守卫琳法拉所蒙蔽，一咬牙康掉了，却不得不放过接下来的苍鹭天使席嘉姐。换做一般的套牌，接下来就是干瞪眼看着对手单刷，但是终始表示不认识这些都是啥，凡是生物一律摆平。同样作为慢速控制，奇迹控在这方面显著地好于滞留地。无论是终始还是敦请天使，都能弥补你之前犯的一些错误。安息头盔版本的奇迹控之所以受到欢迎，也是因为有一个外挂的秒杀组合技，会让你在漫长的交换过程之后、或者在极端逆境下突然翻盘。相比而言，滞留的容错率就非常低。在错误的时间拍滞留会给自己带来灾难，在错误的时间抓到滞留也会让你空留嗟叹。

除了滞留以外，看起来很美但用起来难度很高的还有密设爆裂物、柯帮疗法、符文之母、抵销、明灭翔灵、扰咒法师等等。在构组套牌的时候，你可能需要避免不必要地加入这些元素。如果你对薪传的各路套牌不是很熟悉，那么在变得成熟之前，也要慎用诱魔法阵、天火断空、蹂躏之梦、谆谆教诲、梦之回廊、时间漩涡、毁天灭地、三定法球、逸散条约等这些有明显副作用的牌。一些带有固有矛盾的搭配，比如加达提格和绿阳当空、迅咒法师和狰狞熔岩术士、荒原和进步的代价等等，能不用的尽量不用。

什么牌相对简单，不同的牌手可能会有不同的感悟。你可能觉得圣物骑士利于你的操控，也可能觉得它给你制造很多困惑，至于毒契、船夫、大杰斯、阻抑、薇安留、陀螺、米斯拉的工厂等等，都有可能是这样。不过这都没关系，关键是你自己要时常去思考、在比赛里慢慢去体验。最适合自己的才是最好的。

套牌的混色和换色

混色和换色，是构组套牌的重要技巧。我们这里说的混色换色，并不是像从零开始组一套勇德套牌一样，把绿黑红三种颜色结构化，构成一套有战斗力的牌，而是指在成型或者基本成型套牌的基础上，根据环境、操作习惯和创新思路，向套牌里加入另外一些颜色的咒语。这样说其实还是比较抽象，还是用例子说话比较好。

赛制：T1.5-M15 混色换色-例1 混绿的High Tide by Mi

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [18张]		
9 海岛	4 行商卷轴	3 撤回
3 沸腾山湖	4 沉思	2 Flusterstorm
2 潮没水滨	4 注定	2 催眠浪潮
2 聚污三角洲	4 时间漩涡	1 蓝阳当空
2 热带岛	3 逸散条约	1 脑冻结
	3 变节	1 流水冲击波
其它 [42张]	2 黠智祈愿	1 冥想
4 脑力激荡	1 蓝阳当空	1 逸散条约
4 探索大地	1 冥想	1 屠杀条约
4 愿望之力		1 手术摘除
4 满潮		1 变节

这套牌其实是一个穷人版的高潮。拥有者可能收不起烛台，所以退而求其次混绿色加了4张探索大地。其实在这之前也有穷人版的高潮，用的是翻制画作。混入绿色的好处一方面是加速，让你第二回合能多下一块地，第三回合就能有4个费；另一方面，使得你用时间漩涡之后可以继续用探索大地下地，从而再次扩张自己的法术力。但是这样做也有明显的缺点。加入圈地以后，对手原本是废牌的荒原突然变得有用了，让你的法术力基础变脆弱了，而法术力基础是 High Tide 取胜的首要保障。不管怎么说，这套牌毕竟取得过2012年GP印第安纳波利斯的八强，我们还是要对构组者的胆略抱有敬意。这就是个典型的混色实例。下面我们来说说各式各样的混色和换色。

用万能搭配来提升主牌

所谓万能搭配，其实就是非瑞色法术力。NPH 这个设计被证明是非常成功的，让一些咒语在很多套牌里都能用，甚至于不用去配置该颜色的地牌。我在单卡篇里谈到过肢解的作用。相比于美国色掘密师，RUG 掘密师去除少一直是个问题。化剑为犁的确是个高效去除，

但也有牌手认为它不应该成为快攻套牌里面的一个元素，因为会影响抢血的速度，尤其是在环境里有很多塔莫耶夫和颅击槌的时候。也正因为如此，有很多牌手认为美国色掘密师不是一套快攻，而是一套中速。那么既然对加血这么反感，就不得不自己卖血了。肢解就是这样一张卖血杀。至于它的功能和效率，我已经说过不止一次了，这里就不说了。

顺便说一下，我们经常会把套牌按照功能去归类，比如说这是一套快攻、中速或者控制。如果这些名词只是单纯为了给套牌贴上标签，那就没什么意义了——美国色掘密师到底是一套“快攻”还是一套“中速”，对我赢得比赛又有什么帮助呢？其实套牌的类型不同，特别地，速度不同，意味着你的战略不同。在下一章咱们专门来说这件事。

万能搭配的另外一个例子，是吉塔厦探刺的广泛使用。它出现之后首先改变的就是喷火炮的组法。原来喷火炮配的是街道鬼魂，同样是两点血补张手牌，街道鬼魂的好处是瞬间，而且基本上不会被反击。但是作为一套一锤子买卖的极速组合技，探刺能看对方手牌还是比较好的，特别是在备牌局；此外还多凑一个风暴数。理论上讲，所有的组合技套牌都可以放探刺，用来获取信息和压缩牌库。偷袭、掘坟这样的沾蓝组合技有比探刺更好用的咒语，但是像 All Spell、Tin Fins 这样的牌就可以满编探刺，把它作为一个很好的帮手。

赛制：T1.5-M15 混色换色-例2 喷火炮 by Jesse Parnell

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [1张]		
1 晃动大地	4 授地	4 沾体虫群
生物 [12张]	4 狮眼钻	3 爆焰冲击波
4 地精灵魂向导	4 莲花瓣	1 报酬递减
4 猿猴精怪向导	4 热病祭礼	1 净空繁殖地
4 火绒之墙	4 烈焰仪式	1 精灵战袭
	4 热血战歌	1 炼狱导师
其它 [47张]	3 五彩玛珂	1 烈火断层
4 热切祈愿	3 净空繁殖地	1 重塑灵魂
4 急迫祭礼	1 魔力塑型	1 虔诚的寂静
4 吉塔厦探刺		1 粉碎无歇
4 精灵喷火		

用导师增加主牌的稳定性和灵活性

所有人都知道混色有一个很大的害处，那就是法术力基础脆弱。荒原是薪传赛里面标志性的单卡，也是赛制的基石之一。但我们还是愿意冒着风险去混色，说明混色必有其好处，而且收益要大于风险。在《赚与赔》章里面我谈到过，导师是最赚的牌之一，那么混色对套牌最直接的提升就是可以放入导师去增加套牌运转的稳定性和选择上的灵活性。在商议章《套牌的构组与操控》里面，我举了画家石碾套的三个例子：第一个主蓝混了白色，以启蒙导师和琐物法师为导师；第二个主红混了蓝色，以直觉、鬼怪焊工和琐物法师为导师；第三个是纯红的，以近卫队为导师。从组合技的运转稳定性来说，导师多必然更为稳定，但是由于很多牌手更为看重一回红月的巨大杀伤力，所以纯红画家依然是最主流的。抛开 meta 不讲，画家石碾套是一个典型的混色案例，因为这个组合技的两个组件都是无色的，理论上你能用任何颜色去搭配。那么为什么我们要选择混红、混白或者混蓝呢？

无色咒语最缺乏的是什麼？是法术力基础？不是，我们有大量的无色地可用，而且有古墓和叛徒之都这样极其优秀的地，也有莲花瓣、狮眼钻、蛋白玛珂这样优质的加速神器让我们达成一合杀。是手牌调整？也说不上，至少我们还有师范占卜陀螺。但说到陀螺自然就想到用找地地洗牌，那貌似我们还是混个颜色为妙。根据画家仆役的异能，我们更愿意选择混

红或者混蓝，因为这两个颜色各有两种冲击波，相当于一费的硬康/硬杀。无色咒语最缺乏的也正好是去除（玩过 MUD 的同学肯定最有切肤之痛），所以也是补强了主牌的短板。红色极其缺乏导师，我们只能用近卫队来找画家。相比来说，白色和蓝色在历史上就是神器的好基友，有着优质的导师。所以牌手可以在牌表上先写上 4 画家仆役和 4 碎末石碾，然后根据环境和操控习惯混进颜色，最后配好地牌。

在《风暴来袭》里，我写过 ANT（倒胃口风暴）的构组思路。其实倒胃口风暴所需的基本组件都是黑色咒语和神器咒语，为了运转稳定、提供保护而混入了蓝色的手牌调整咒语和黑色的手牌破坏咒语。长时间玩蓝黑色 ANT 的牌手会发现导师的上手率不太高，因为整套牌只有 4 张炼狱导师，最多再有一张 Grim Tutor，比赛中经常抓很多能爆费的牌但很难发动组合技。还有什么导师是比较适用的？我们发动组合技时找倒胃口，用出终结技的时候找苦痛卷须，那么思路就集中在黠智祈愿（蓝愿）和热切祈愿（红愿）这两张牌上了。蓝愿的好处是瞬间，可以直接找出备牌里的倒胃口，而且不用背水。但它的问题在于 3 费，用倒胃口翻出来比较烫，虽然看起来是 1 费之差，但是在倒胃口结算的时候这 1 点生命可能意味着差两三张手牌。如果我们用红愿，就是混色了。红愿作为导师可以从备牌里找苦痛卷须作为终结技，也可以让你在爆很多费之后找备牌的炼狱导师，再找主牌的倒胃口。其实用红愿只是混红的理由之一，另一个重要的理由是过往成焰。除了倒胃口以外，过往成焰是重要的风暴引擎，它自从出现以来就一直受到 ANT 牌手们的欢迎。至于红色还能提供更丰富的备牌策略，我们在下文会探讨。

赛制：T1.5-M15 混色换色-例3 格力极色ANT by ZHI CHENG

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [16张]		
4 Polluted Delta	4 Lion's Eye Diamond	2 Chain of Vapor
3 Bloodstained Mire	4 Lotus Petal	1 Deathmark
2 Scalding Tarn	4 Ponder	1 Echoing Truth
2 Underground Sea	3 Infernal Tutor	1 Empty the Warrens
1 Badlands	2 Burning Wish	1 Hurkyl's Recall
1 Drowned Catacomb	2 Chrome Mox	1 Infernal Tutor
1 Island	2 Preordain	1 Infest
1 Swamp	2 Thoughtseize	1 Inquisition of Kozilek
1 Volcanic Island	1 Ad Nauseam	1 Massacre
	1 Grim Tutor	1 Past in Flames
其它 [44张]	1 Past in Flames	1 Pyroclasm
4 Brainstorm	1 Slaughter Pact	1 Slaughter Pact
4 Cabal Ritual	1 Tendrils of Agony	1 Tendrils of Agony
4 Dark Ritual		1 Thoughtseize
4 Duress		

补强主牌的短板

除了增加导师之外，混色最主要的目的还是解决一些靠当前的颜色解决不了的问题。最典型的案例出现在纯色套牌里，或者说纯色套牌是最需要混色、也是最容易混色的。比方说，Legacy 里面没有纯绿套牌，因为纯绿色一没有干扰二没有杀。没有干扰没有杀也没关系，如果像喷火炮、Tin Fins 一样经常能一回合就秒人也行，纯绿又做不到，所以就无法形成套牌了。但不可否认的是绿色牌拥有大量好生物，比如树灵乔木、贵族大主教、腐食流浆、斯特巡林者、最终巨魔图伦等等，更何况它们都能用史上最好的导师之一——绿阳当空放置进场。Maverick 用白色弥补了绿色的短处。白色提供了化剑为犁这样的优质去除，以及符文之母、瑟班守护者莎利雅、乙金盟法规师、得享安息、围护僧侣这样的干扰，并且额外送来了锻石秘教徒。此外，白绿双色还有夸萨群法师、圣物骑士、苍鹭天使席嘉姐等优质生物。Maverick 在 2013 年曾经一度红得发紫，甚至被我的朋友王浩波称为“最全面、最均衡的套

牌，没有之一”，这也是为什么他在目前仅有的一期旅法师营地 Legacy 万智周秀上推介这套牌。目前的大环境里 Maverick 并不好打，但你很难说它强度不够，它在小环境里还是有相当强的竞争力的。

赛制：T1.5-M15 混色换色-例4 GW Maverick by Nick Marriott		
主牌 60 张		备牌 15 张
地 [24张]	4 Mother of Runes	
4 Wasteland	4 Noble Hierarch	2 Enlightened Tutor
4 Windswept Heath	3 Fauna Shaman	2 Path to Exile
3 Misty Rainforest	3 Thalia, Guardian of Thraben	1 Bojuka Bog
3 Savannah	2 Qasali Pridemage	1 Choke
2 Cavern of Souls	2 Scavenging Ooze	1 Crop Rotation
2 Forest	1 Elesh Norn, Grand Cenobite	1 Dueling Grounds
1 Dryad Arbor	1 Gaddock Teeg	1 Ethersworn Canonist
1 Gaea's Cradle	1 Loyal Retainers	1 Faerie Macabre
1 Horizon Canopy	1 Scryb Ranger	1 Gaddock Teeg
1 Karakas		1 Linvala, Keeper of Silence
1 Maze of Ith	其它 [10张]	1 Oblivion Ring
1 Plains	4 Green Sun's Zenith	1 Thrun, the Last Troll
生物 [26张]	4 Swords to Plowshares	1 Wheel of Sun and Moon
4 Knight of the Reliquary	2 Umezawa's Jitte	

如果我们把 Maverick 里面的绿色元素全都去掉，让白色全面夺权，就是一套 DNT。去掉绿色之后，DNT 的展开速度和生物质量都不如 Mav，但纯白色的法术力基础好，有精瓶帮助加速和制造 trick，因而可以把更多的精力放在控制上。4 力夏达港、4 荒原、4 莎利雅的设置决定了这是一套扼紧对手咽喉的套牌。目前在美国读书、长时间操控 DNT 的韩圣男曾经介绍过这套牌，当时这套牌席卷了 2013 年斯特拉斯堡 GP。

赛制：T1.5-T15-CNS 混色换色-例5 Death and Taxes by Jason Smith		
主牌 60 张		备牌 15 张
地 [23张]	3 Serra Avenger	
11 Plains	2 Spirit of the Labyrinth	2 Ethersworn Canonist
4 Rishadan Port	1 Brimaz, King of Oreskos	2 Rest in Peace
4 Wasteland	1 Mirran Crusader	2 Wilt-Leaf Liege
2 Horizon Canopy		1 Armageddon
2 Karakas	其它 [11张]	1 Cataclysm
生物 [26张]	4 Swords to Plowshares	1 Council's Judgment
4 Mother of Runes	4 腓特烈 Vial	1 Grafdigger's Cage
4 Phyrexian Revoker	1 Batterskull	1 Manriki-Gusari
4 Stoneforge Mystic	1 Sword of Fire and Ice	1 Oblivion Ring
4 Thalia, Guardian of Thraben		1 Pithing Needle
3 Flickerwisp	1 Umezawa's Jitte	1 Ratchet Bomb
		1 Sunlance

对 DNT 的研究从没有停止过。在薪传数得上的几套纯色套牌里（包括 DNT、Omni-Tell、Merfolk、High Tide、Pox、Burn、Goblins 和 Elves 等等），DNT 算是表现较为突出的一套牌，最近的成绩比较好，造价也不是很吓人。它对普通组合技的杀伤力非常大，因为对付非生物咒语有莎莉雅、对付生物有卡拉卡斯。能按住接近一半的套牌，然后和另一半套牌打个大致四六开，就算是 Legacy 里面的一线套牌了。如果你操控 DNT 有一定的时间，那么就会发现这套牌有一些弱点。首先是手牌消耗比较快。在地牌和精瓶双引擎的支持下，DNT 很容易把手牌转化成威胁，从而制造很大的场面压力。但这样带来的问题就是一旦遭遇清场，局面就容易崩溃。在这一点上，Goblins 和 Elves 都表现得更出色。第二个问题是没有手牌调整

的手段，容易卡地、卡货甚至于卡色（因为有 8 张无色地）。第三个问题是去除少。为了勒紧对手的裤腰带，第一回合化剑了祭师，就有可能被二回合的亲信蹂躏到死。虽然有了众议裁定，但是节奏太差，而且跟主牌的思路也不太能对上。第四个问题是除了打击法术力之外，对敌人的关键咒语缺乏干扰。所以，才有牌手想方设法往 DNT 里面混色。考虑到上面所说的优缺点，最常见的是混入黑色或蓝色。

DNT 混黑就是所谓的 Deadguy。混入黑色的好处是首先是多了手牌破坏，这样套牌的干扰性就会更强。攫取思绪、寇基雷的审讯、柯帮疗法和潮窟渡船夫都是很好的选择。第二个好处是可以用黑暗亲信补充手牌，这也可以算是对 DNT 最大的提升了。第三个好处在于增加了去除，因为你可以用狂热压迫、面纱的莉莲娜、雪恨这样的咒语。第四个好处在于可以用师范占卜陀螺配亲信和找地地，从而调整手牌。当然有好处就有坏处。首先就是手牌干扰增加了，法术力干扰就会受到削弱，最突出的表现就是混色以后不能用立夏达港了。第二个坏处是精瓶的效率下降很多。DNT 近期的标准组法是 23 地 3 把武器 4 张化剑，剩下的 30 张牌里面是 4 精瓶配 26 生物。如果混进了思绪、疗法、徘徊灵魂、莉莉这样的牌，就必须重新考虑精瓶的地位。一旦割舍掉精瓶，整套牌的节奏就会发生巨大的变化。此外，由于每个人的理解和操控习惯不一样，新加入的黑色咒语替换掉原有的哪些白色咒语，需要大量的研究和测试工作。如果不是挚爱这套牌，恐怕在得出结论之前就已经放弃了。

赛制：71.5-715-M15 混色换色-例6 Deadguy Ale by Josh Hand

主牌 60 张		
地 [22张]		
4 沼地平野	4 锻石秘教徒	备牌 15 张
4 灌木丛林地	2 非瑞克西亚断念妖	
4 荒原	1 尖吼怪	
2 孤立礼拜堂	1 静月骑兵	
2 沼泽	其它 [19张]	
2 新绿陵墓		
2 风袭荒地		
1 支流		
1 平原		
鹏洛客 [3张]		
3 面纱的莉莲娜	4 徘徊灵魂	
生物 [16张]	4 化剑为犁	
	4 攫取思绪	
	2 图拉柯的咏赞	
	2 雪恨	
	1 颅击槌	
	1 炽寒剑	
	1 梅泽的十手	

DNT 如果混蓝，就是所谓的 Fish。有些新手可能会误以为 Fish 是人鱼套，其实不是，人鱼套是 Merfolk，Fish 是过去的白蓝法师的沿用叫法。混蓝的好处在于可以用 Legacy 的标志单卡脑力激荡，在某种程度上缓解卡爆。另一个好处就是除了增加 4 个脑激以外，可以不额外使用非生物咒语，因为扰咒法师、迅咒法师、真名宿敌、圣沙弗的游魂等等都是可供选择的元素。混蓝以后可以减少地的数量，因此精瓶的效能虽然有所削弱但是削弱得比较有限。但总的来说，Fish 这套牌的表现不如 DeadGuy。一套牌如果输给 DNT，多数情况下都是因为自己的法术力基础遭到毁灭性的打击，然后被白色的小小生物一刀一刀捅死。也就是说，其实 DNT 生物的生存能力并不取决于它们本身有多么棒，而是依赖于能不能折断对手的利刃。所以说提高生物质量（比如说混入 TNN）并不是最关键的。在很多时候，TNN 的表现不如明灭翔灵。如果牌手想往一套成熟套牌里混色，那么你首先要把原版吃透，仔细体会原版里面哪些是最关键的元素、也就是不可替代的、优势的元素，哪些是辅助性的元素，然后再去改动它，不要做舍本逐末的事。关于这一点，下文还要详细展开讨论。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例7 白蓝Fish by Sean Thielman

主牌 60 张		
地 [22张]	4 真名宿敌	备牌 15 张
4 铭亮海岸	3 瑟班守护者莎利雅	
4 苔原	2 扰咒法师	3 秘罗圣战军
4 荒原	2 薇安留聚群	2 圣沙弗的游魂
3 灵魂洞窟	1 塑形学者凡瑟	2 流放之径
3 卡拉卡斯		2 得享安息
2 遍野林冠	其它 [14张]	2 天鹅绝唱
1 海岛	4 化剑为犁	1 蓝元素冲击波
1 平原	4 乙太精瓶	1 流水冲击波
	3 愿望之力	1 章人女皇拉宛
生物 [24张]	1 颅击槌	1 万力锁
4 法官佣兽	1 炽寒剑	
4 符文之母	1 梅泽的十手	
4 锻石秘教徒		

可能有的读者思绪奔逸的速度较快，联想到如果 DNT 既混蓝又混黑，岂不是就变成了埃斯波剑。（既然说到这里，我们就能看出白色套牌的精髓是什么——自然是锻石秘教徒。这就仿佛是在剥独头蒜，不管皮是红的、绿的还是白的，剥来剥去随后总会剩下那个大头。曾哥剑就是我们改来改去最后剩下的那个东西。）如果你真的下定决心在 DNT 基础上既混蓝又混黑，那么势必会组出 2013 年北京奥洛夫赛上白羽打进 16 强所用到的套牌。这套牌完全放弃了 DNT 对法术力的控制，而把重点放在全面提高生物质量、重视套牌节奏上面。

赛制：T1.5-T15-CMD13 混色换色-例8 埃斯波剑 by 白羽

主牌 61 张		
地 [22张]	4 Deathrite Shaman	备牌 15 张
4 Polluted Delta	4 True-Name Nemesis	
4 Tundra	3 Snapcaster Mage	3 Disenchant
4 Underground Sea	3 Stoneforge Mystic	3 Inquisition of Kozilek
3 Flooded Strand	1 Geist of Saint Traft	3 Surgical Extraction
2 Marsh Flats		2 Dread of Night
2 Wasteland	其它 [16张]	1 Gilded Drake
1 Plains	4 Brainstorm	1 Mindbreak Trap
1 Scrubland	4 Swords to Plowshares	1 Supreme Verdict
1 Tropical Island	4 疗ther Vial	1 Zealous Persecution
鹏洛客 [4张]	1 Batterskull	
2 Jace, the Mind Sculptor	1 Sensei's Divining Top	
2 Liliana of the Veil	1 Sword of War and Peace	
	1 Umezawa's Jitte	
生物 [19张]		
4 Dark Confidant		

白羽是大师，我们不去更多地评判他原创的东西，成绩已经说明了问题，读者如果感兴趣可以去自己尝试。拿主流的组牌方式来说，埃斯波剑和 DNT、Dead Guy、Fish 相差都很远，不能说因为同样都有曾哥就是同源。如果说 DNT 是白煮肉，DeadGuy 可以比喻成回锅肉，Fish 比喻成红烧肉，那么正统的埃斯波剑就是榨菜肉丝面了。尽管如此，如果你愿意，榨菜肉丝面里也是可以放醋的，哪怕放一点点，也会在很大程度上改变美食体验。埃斯波剑的时髦改法就是混绿放丧仪祭师，也就变成所谓的 Death Blade。死剑相比于埃斯波剑多了 4 个加速，而且集清坟、加血能力于一身，因而整体的思路会发生变化。上海知名牌手沈一诤在点评这两套牌的时候说：“埃斯波剑是一套主蓝白的套牌，关注的是中后期的操作。这套牌在前期建立优势的可能性比较小。死剑的模式其实更接近古典 Rock，上限制胜速度明显比埃斯波快得多，一回合祭师二回合 TNN 三回合带剑打，很快就可以飏出 20 点以上的无

阻挡伤害。但是反过来说，死剑打 JUND、BUG 等中速套牌，没有埃斯波那么给力。有的埃斯波已经放弃了 TNN，改回了徘徊灵魂的版本，这样对抗 JUND 和 BUG 都更给力，一方面能配合自己的最高裁决，新生力量源源不断；另外一方面也能对抗原先 TNN 剑系套牌十分烦恼的莉莲娜+惩戒火的死锁控场。因此从归类上说，死剑应该是快攻而埃斯波则是控制套。”在对阵组合技的时候，由于法术力系统基本上不会受到干扰，所以 clock 更快、非地牌质量更为突出的死剑套更占优势；但死剑的法术力基础更脆弱也是不争的事实，就像我在上一章中谈到的，它会使你的初期决策树变得更为复杂。

思路转回来。刚才我们谈到了 Burn。红烧在任何赛制里，几乎都作为永恒的 2.5 线套牌坚守着自己的地位。我在《上限和下限》里面谈到过红烧的构组原则。红烧为了避免卡爆、增加干扰，最普遍的做法就是混蓝。红蓝反击烧是一套挺厉害的套牌，近几年曾经两度流行。第一次是在掘密师出现之后、随着 RUG 门槛的复兴而兴起的；第二次是宝船巡游进入环境而引发的。其中第二次对环境的冲击尤其大。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例9 红蓝掘密师 by Andrew Sch

主牌 60 张		
地 [18张]		
4 沸腾山湖	其它 [28张]	备牌 15 张
4 火山岛	4 脑力激荡	3 熔岩击
3 不毛高地	4 Chain Lightning	3 手术摘除
3 雾漫雨林	4 愿望之力	2 Flusterstorm
2 海岛	4 吉塔厦探刺	2 爆焰冲击波
2 山脉	4 闪电击	2 热熔
	3 沉思	2 硫磺旋风
生物 [14张]	2 进步的代价	1 进步的代价
4 掘密师	2 点破咒语	
4 鬼怪向导	1 分叉雷击	
4 迅咒法师		
2 狰狞熔岩术士		

主牌 60 张		
地 [16张]		
4 聚污三角洲	其它 [32张]	备牌 15 张
4 沸腾山湖	4 脑力激荡	2 Flusterstorm
3 火山岛	4 目眩	2 挖坟人囚笼
2 海岛	4 愿望之力	2 穿髓金针
1 血斑泥沼	4 吉塔厦探刺	2 进步的代价
1 山脉	4 闪电击	2 爆焰冲击波
1 繁茂丘陵	4 沉思	1 腥红之月
	4 宝船巡游	1 真相回响
生物 [12张]	2 分叉雷击	1 电流恶戏
4 掘密师	1 进步的代价	1 狰狞熔岩术士
4 寺院迅矛僧	1 爆焰冲击波	1 砸成碎片
4 年轻烈焰术士		

红烧所欠缺的，一是调整手牌的手段，二是能够在前期提供持续输出的生物，三是续航能力。星火元素、狱燎元素、凯尔顿劫掠者都不是很合格，只有鬼怪向导还算好用。有了蓝色之后，我们就有了全明星单卡——掘密师。此外在脑激的配合下，我们还可以用雷霆之怒，并适当减少地牌的数量。此外，还可以编入一些反击类的咒语作为干扰，加入迅咒法师赚手牌。宝船巡游提供的续航能力无与伦比，因为红烧本身就是消耗型套牌，填坟极快，法术力相对紧张，这所有的因素都跟宝船巡游有着极佳的相性。红烧是薪传的入门套牌，如果你想要朝着偷袭这样的一线套牌发展，可以先过渡到红蓝烧。虽然宝船被禁，但这也算是个可行的发展策略。

设计投机战术或备牌策略

上面我们讨论了混色的几个动机：使用万能搭配、使用导师和补强主牌的短板。本文要讨论的最后一个动机是设计投机战术。至于用混色来扩充备牌策略，也可以算是投机战术的一种。要特别说明的是，我不认为在红烧套牌的备牌里放灰灭骑兵可以叫做混色，因为你无论如何也不能施放这个咒语。本文中所讨论的混色都是以施放该色咒语为基础的。最典型的例子可能要算手术摘除，这张作为备牌实在是太优质、太常见了，不必赘述。

奇迹是一套主蓝白色的套牌。这套牌基本地多、圈地少、不用荒原的原因主要有以下几个。第一，这套牌的制胜手段是心灵塑师杰斯和敦请天使，这两张牌都需要大量消耗法术力，基本地多的配置会让法术力基础更稳固。第二，虽然基本地多可能会让前期的抵销卡在手上，但面对 Fair 套牌安全度过前期需要的是解场，而不是出来之后对场面没有帮助的抵销。用化剑、最高裁决和终始清场之后拍出抵销是最舒服的节奏，所以你不必过于担心前期卡色出不来抵销和杰斯的问题。第三，这套牌并不需要在前期打击对手的法术力，因此荒原的效能会非常低，还影响自己的法术力基础。第四……还有吗？没了吧……汗。正因为基本地多，所以才有牌手设计出了混红奇迹，用腥红之月去投机。奇迹大师 Joe Losset 的投机态度则更为坚决，他在主牌里面放了爆焰冲击波。此外备牌里红白饼干既算 1 费又算 2 费的特点对抵销也大有帮助。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例10 UWr奇迹控 by Joe Losset

主牌 60 张		
地 [23张]	1 迅咒法师	
4 潮没水滨	1 塑形学者凡瑟	备牌 15 张
4 海岛		
4 沸腾山湖	其它 [29张]	2 Flusterstorm
3 苔原	4 脑力激荡	2 穿髓金针
2 卡拉卡斯	4 抵销	2 得享安息
2 平原	4 愿望之力	2 最高裁决
1 不毛高地	4 师范占卜陀螺	2 损耗
1 山脉	4 终始	1 爆焰冲击波
1 神秘门户	2 敦请天使	1 红元素冲击波
1 火山岛	2 点破咒语	1 祖神兽遗宝
鹏洛客 [3张]	2 化剑为犁	1 硫磺元素
3 心灵塑师杰斯	1 反击咒语	1 塑形学者凡瑟
	1 爆焰冲击波	
生物 [5张]	1 红元素冲击波	
3 薇安留聚群		

其实，很多套牌都愿意在主牌或备牌里面混一些红色，这是因为蓝色是薪传的主题，红色很多时候都是作为蓝色的对立面而出现的。相比于在摩登里的呼风唤雨，夸张一点说，红色在薪传里面存在的最大价值就在于反击目标蓝色咒语或者消灭目标蓝色永久物。此外长年怀恨、烈火断层、粉碎无歇、硫磺元素等等也是常见的备牌。备牌里面能放进红元素冲击波肯定是个好事。但这件事在 ANT 或者 TES 上就没法实现了，因为倒胃口风暴类套牌是没法用康的，否则会让炼狱导师到不了背水战。自从奇迹上位了之后，ANT 和 TES 就有了混绿的倾向，仅仅是为了在备牌里能够放下突发衰败好砸掉抵销。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例11 四色ANT by AJ Kerr

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [12张]		
4 宝石矿脉	4 狮眼钻	2 突发衰败
2 雾漫雨林	4 莲花瓣	2 沾体虫群
2 地下海	4 沉思	1 连锁蒸发
2 火山岛	4 烈焰仪式	1 净空繁殖地
1 聚污三角洲	3 五彩玛珂	1 霰散弹
1 沸腾山湖	3 炼狱导师	1 炼狱导师
	2 柯帮祭礼	1 杀戮
其它 [48张]	1 倒胃口	1 过往成焰
4 脑力激荡	1 逼从	1 爆焰冲击波
4 热切祈愿	1 净空繁殖地	1 承思民献艺
4 柯帮疗法	1 攫取思绪	1 苦痛卷须
4 黑暗祭礼		1 攫取思绪
4 吉塔厦探刺		1 热带岛

另一个投机策略是 Maverick 混黑外挂深渊组合技。邪术吸血鬼和黑暗深渊的 combo 其实已经比较老套了，自从邪术吸血鬼面世就有人用生机祈愿来配合，因为这两张牌正好都能被绿愿找到。有了悲剧舞台之后，Maverick 正编的圣物骑士让它靠主牌就能完成组合技，此外混黑色还顺带着能拉拢一下丧仪祭师和突发衰败。有了黑之后备牌也得到提升，加入手牌破坏咒语会让它对组合技的抗性更好。除了外挂深渊以外，比较主流的做法是混黑放丧仪祭师和突发衰败，另外还有一个版本是混红放惩戒火焰。实话说，混黑对 Dark Mav 的提升是很大的，但是这套牌有些生不逢时。在 BUG 色组和奇迹控统治环境的时间里，WGb 显示出对 meta 的不适应。混黑以后你会在很多组件上难以取舍，而当你费尽心思调整好之后，又会发现倾盆毒雨和始终让你的努力都付之东流。不过在十几个人的小比赛里，这套牌应该会有挺好的表现。

赛制：T1.5-T15-M15 混色与换色-例12 Punishing Maverick

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [25张]		
4 风袭荒地	4 圣物骑士	2 启蒙导师
3 焰柳树丛	4 符文之母	1 泊卒卡腐沼
3 荒原	2 天堂鸟	1 计画性病害
3 繁茂丘陵	2 腐食流浆	1 乙金盟法规师
2 大草原	1 艾文核灵师	1 无情賈路
2 针叶林	1 加达提格	1 泛音裂片妖
1 支流	1 贵族大主教	1 开智陷阱
1 黑暗深渊	1 夸萨群法师	1 遗忘轮
1 树灵乔木		1 非瑞克西亚断念妖
1 树林	其它 [15张]	1 穿髓金针
1 遍野林冠	4 绿阳当空	1 屠杀游戏
1 卡拉卡斯	4 惩戒火焰	1 沉重静寂
1 高原	4 化剑为犁	1 手术摘除
1 悲剧舞台	2 梅泽的十手	1 托玛墓穴
	1 黑土滋壤	
生物 [20张]		
4 丧仪祭师		

换色以重构套牌

上面我们讲的案例都是抱有特定目的而进行的混色。还有一类混色，其做法一开始目的不是非常明确，带有实验的性质，后来随着测试不断进行调整，慢慢地形成了战斗力。这种

做法就是换色。换色的意思就是把双色牌或者三色牌里面的一种颜色拿掉，换成功能性类似的另一种颜色。比如 RUG 门槛，在丧仪祭师和突发衰败出现之后觉得自己的配置不够给力，就把绿色换成了白色，用曾哥剑和游魂替掉了塔莫耶夫和伶俐猫鼬的位置，于是演变成了爱国者。这个案例非常经典。

RUG 门槛还有一条演变途径就是把红换成黑。红色咒语的位置被攫取思绪、突发衰败、图瑞斯赞美诗、面纱的莉莲娜和/或潜墓魔所取代，四个猫鼬换成四个祭师，蓝色咒语适当做些删减即可。BUG 掘密师看重的是比赛中期的持续性战斗力。RUG 无疑是一套前期套牌，闪电击在前期套牌里的用法非常多样化也比较难抉择。为了这仅有的四张红色咒语混色，很多牌手认为并不值得：既然混色，不如混一个更有决定意义的颜色。至于 BUG 还有倾曳版本，那就是另一回事了。在这里我仅仅是把这个问题提出来，在下一章里面再进行更为详尽的分析。

换色的原始思路其实并不复杂：找一套主流套牌，把你觉得最棒的点子留下，然后抽走一个颜色进行替换。北京牌手志丞在这方面做过很多尝试，他把勇德里面的黑色换成蓝色，变出了一套 RUG 倾曳。这套牌的核心思路就是要赚手牌差，血辨倾曳密探再倾曳抓三好像比较梦幻，血辨倾曳出 TNN 也显得很高大上。这套牌面对各种 Fair 套牌的时候确实表现得很出色，因为只要前期没分胜负，就没有谁能跟这样一套牌耗到中后期，手牌的差距实在是太大了。但它的明显问题有三个：第一是太肉，想要成型比较慢，不像勇德一样能在第二回合用图赞、亲信甚至于莉莉给出很大的压力；第二是对组合技没有解决方案；第三是缺乏对非生物永久物（比如神器结界）的办法。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例13 RUG Cascade by 志丞

主牌 60 张		
地 [23张]	4 塔莫耶夫	备牌 15 张
4 焰柳树丛	3 血辨地精	
4 雾漫雨林	3 真名宿敌	
4 沸腾山湖		
3 热带岛	其它 [19张]	
3 火山岛	4 脑力激荡	4 虚空圣杯
2 荒原	4 愿望之力	3 混乱
1 树林	3 先人的预视	3 歼智陷阱
1 海岛	3 惩戒火焰	2 长年怀恨
1 繁茂丘陵	2 闪电击	2 金鳞龙兽
	1 黑土滋壤	1 克洛萨之攫
生物 [18张]	1 森林图书馆	
4 丧仪祭师	1 梅泽的十手	
4 Shardless Agent		

这位牌手还把 BUG 倾曳里面的黑换成白，于是一套 Bant 倾曳就出现了。密探倾曳出一个曾哥再找个颅击槌听着也蛮吸引人的。而且这套牌在主牌放进了安息头盔的组合技，想要解决 RUG 倾曳赢得太慢的问题。

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例14 Bant Cascade by 志丞

主牌 60 张		
地 [22张]		
4 雾漫雨林	4 锻石秘教徒	
4 热带岛	3 真名宿敌	备牌 15 张
3 潮没水滨	1 薇安留聚群	
3 苔原		4 瑟班守护者莎利雅
3 风袭荒地	其它 [20张]	2 乙金盟法规师
2 大草原	4 脑力激荡	2 克洛萨之攫
1 树林	4 化剑为犁	2 圣洁地脉
1 悉诺议会宅邸	3 先人的预视	1 启蒙导师
1 传说之树	3 得享安息	1 谦卑
	1 倾击槌	1 流放之径
鹏洛客 [2张]	1 启蒙导师	1 迷宫精怪
2 心灵塑师杰斯	1 Helm of Obedience	1 最高裁决
	1 炽寒剑	
生物 [16张]	1 神器易质师	
4 贵族大主教	1 梅泽的十手	
4 Shardless Agent		

读者可能感觉例 13 和 14 比较逗，但也没必要奋起而喷之。牌友有些研究精神还是非常值得鼓励的，前提就是你要理解构造套牌的一些基本规律。黑色在勇德和 BUG 倾曳里面并不是可有可无的元素，因此替换掉就要冒非常大的风险。而你换进来的另一种颜色虽然看起来极其厉害，但太过贪心有时候并不能帮你取得胜利，最终让这个颜色沦为打酱油的地位。如果你是一个喜欢自己组牌和测试的高端玩家，那么就必须具备识别酱油色的能力。

识别套牌里的酱油色

酱油色是一种很可爱的颜色，研究表明，酱油带来的亮红色会显著增加人的食欲。但是套牌里的酱油色就是累赘了。为了帮助读者们理解我的主旨，还是先拿例子来说。

赛制：T1.5-T1.5-THS 混色换色-例15 UWg Landstill by Toni Miranda

主牌 60 张		
地 [24张]		备牌 15 张
4 Flooded Strand	其它 [30张]	
4 Mishra's Factory	4 Brainstorm	3 Peacekeeper
4 Misty Rainforest	4 Force of Will	2 Timely
3 Tundra	4 Swords to	Reinforcements
2 Island	Plowshares	1 Disenchant
2 Plains	3 Standstill	1 Dueling Grounds
2 Tropical Island	3 Supreme Verdict	1 Elspeth, Knight-
2 Wasteland	2 Counterspell	Errant
1 Maze of Ith	2 Engineered	1 Enlightened Tutor
	Explosives	1 Ethersworn Canonist
鹏洛客 [4张]	2 Spell Pierce	1 Krosan Grip
3 Jace, the Mind	2 Spell Snare	1 Null Rod
Sculptor	1 Humility	1 Pithing Needle
1 Elspeth, Knight-	1 Life from the Loam	1 Relic of Progenitus
Errant	1 Sylvan Library	1 Tormod's Crypt
	1 Vedalken Shackles	
生物 [2张]		
2 Snapcaster Mage		

所谓酱油色，是指在套牌里与其他颜色配合较少、战术意义相对独立的颜色单元。不少牌手自己组出一套牌，在测试前感觉挺牛逼，但是实测和比赛中总是感觉有问题，甚至于自己都感觉不到问题在哪。如果你用的是一套多色牌，而且在主流色组的基础上对颜色进行了调整，那么我建议你要考虑是不是混进了酱油色。

先拿例 15 这套班特滞留地来分析。主流的滞留地是 BUG 色组的。BUG 色组的优点有几个：第一，可以充分发挥丧仪祭师+滞留的功能；第二，可以放无辜之血，在前期用低费解决很多棘手问题；第三，可以在主牌放毒契来清场，如果是用玛珂钻石的版本，就可以放破灭；第四，突发衰败比起化剑为犁泛用性要好得多；第五，可以让小莉莉和大杰斯组成无敌狗男女组合。把黑色从里面抽走，换成白色，多了些什么呢？谦卑、艾紫培、化剑为犁和最高裁决。谦卑固然和米斯拉的工厂配合默契，但是迅咒法师会有点非常尴尬。化剑为犁和最高裁决相比于无辜之血+毒契/破灭的组合而言，各有长短。艾紫培就显得不伦不类，并不符合滞留地恬退隐忍然后让对手慢性死亡的战略主旨。从这样的构组方式我们基本上可以判断出这位牌手所在的 meta 情况：几乎没有 RUG 和 BUG（否则丧仪祭师是很难舍弃的），对手的套牌几乎是清一色生物套、且多在中期发力（于是用化剑为犁点杀加速，然后在四回合上拍出最高裁决或者谦卑），米斯拉工厂的主要敌人是化剑为犁（荒原用黑土滋壤就能够应付，用艾紫培可以为杰斯提供更多保护）。综上所述，如果 meta 的情况符合这些要点，比如较多的爱国者、Goblins、Elves、DNT 等等，这种组法就是比较有针对性的。否则，如果环境里有很多偷袭、掘坟、奇迹等等，白色就混沦为酱油色，完全发挥不出力量。套牌里平白多出很多废牌，离失败就不远了。

下一个案例也是相当有名气。ROE 进入环境之后人鱼套曾经在 GP 登顶。ROE 是紧接着 WWK 进入环境的，那时候曾哥武具已经占有了很大市场（这些故事我在下一篇会好好讲）。于是在一段时间内，有不少人试图把这两套牌糅合在一起，组成白蓝人鱼剑。我记得在那时候我在各种场合，无论是测试还是比赛，曾经多次见到有牌手做这种尝试，最后的结果自然都是非常不理想。

地 [22张]	4 银鳃专家
4 潮没水滨	4 锻造秘教徒
4 聚污三角洲	2 珊瑚盔指挥官
4 苔原	
4 荒原	其它 [16张]
3 海岛	4 愿望之力
2 易形地窖	4 化剑为犁
1 平原	4 乙太精瓶
	2 点破咒语
生物 [22张]	1 颅击槌
4 捕咒师	1 梅泽的十手
4 亚特兰提斯领主	
4 美洛理骑士	

人鱼套和曾哥剑套属于两个不同的体系，前者是反击快攻，后者是中速甚至于控制。精瓶在对手回合未倒曾哥，下回合鱼带剑踢，听起来很美好，但实质上是黄粱美梦。人鱼主要是靠互惠光环和海岛行者提供的穿透迅速推倒对手，而曾哥剑的节奏相对来说比较慢。红蓝剑和黑白剑所提供的保护和穿透对人鱼来说完全不关键，圈和找的加入还大大损毁了地窖+荒原+基本地的基础。虽说化剑为犁和脑力激荡非常优质，但是非生物咒语数量猛增使精瓶的效率急剧降低。更何况，混白对当年在环境里肆虐的藤蔓生存、掘坟、渡桥等套牌完全没什么意义。很可笑的是，这套牌如果赢，要么是因为没抓到曾哥，像以往一样靠鱼群毆踢死对手，要么就是因为没抓到人鱼，曾哥十手颅击槌就控场了；但更多时候是因为组件抓乱了而输掉。这就像让小李广花荣一手舞着长枪、一手持着宝弓一样，不可能远程近战兼顾，只能是两边都发挥不出真正的实力。至于遇见倒胃口的时候拿个捕咒师康了祭礼赢了，说实话算不上什么值得炫耀的战绩。

一直到 ISD 进入环境之前，我还能看到有人往这堵墙上撞。真正嗅觉敏锐的牌手，在测试的时候就会发现自己套牌的问题所在。王浩波用他自组的黑土深渊卷了 2014 年的北京 GP 外围，他的牌表是这样的：

赛制：T1.5-T15-M15 混色换色-例17 四色黑土深渊 by 王浩波

主牌 61 张		
地 [27张]	鹏洛客 [3张]	
4 焰柳树丛	3 面纱的莉莲娜	
4 新绿陵墓		
3 支流	生物 [8张]	备牌 15 张
3 荒原	4 圣物骑士	
2 黑暗深渊	4 塔莫耶夫	4 虚空地脉
2 悲剧舞台		3 瑟班守护者莎利雅
1 荒地	其它 [23张]	2 盲目服从
1 血斑泥沼	4 突发衰败	2 加达提格
1 树林	4 虚空圣杯	2 葛加理护符
1 卡拉卡斯	4 玛珂钻石	2 Helm of Obedience
1 沼地平野	3 黑土滋壤	
1 灌木丛林地	3 惩戒火焰	
1 针叶林	2 崔纳的勒令	
1 大草原	2 蹂躏之梦	
1 繁茂丘陵	1 森林图书馆	

据我所知，浩波这套牌从构思开始到夺魁历时三个月左右，其间测试过很多很多版本。其中稳定测试了将近一个月的版本是 BUG 色组的，主要配置是这样：杀用无辜之血、突发衰败（之前还测试过小片毒疹），清场用毒契和破灭，康用 **fow** 和点破，旅法师是大杰斯、小莉莉，用轮耕法做导师，其余就是玛珂钻石、黑土、荒原、深渊、舞台、大教堂等等。如果你去玩这套牌，会发现其实它的战力是很强的。浩波曾经多次用它进入过小型比赛的四强。但他不是一个容易满足的牌手。在和朋友们聊天的时候，他多次表示这套牌用起来有点别扭。最终他得出了自己的结论：“蓝色不好，我不想用蓝色了。杰斯确实能帮我赢，但是我感觉帮助很小，前期小毒的话，经常要扔掉杰斯，而且一般我的杰斯出来就是脑激，然后马上就被踢死了。我要赢基本上还是靠黑绿色，没蓝什么事；蓝色老是单独行动，没配合。”后来他回归传统，把这套牌改成了永德色，用惩戒火焰和蹂躏之梦实现控场；再后来为了圣物骑士这个打手兼导师又混了白，这样就可以实现绿阳当空-圣物骑士-深渊舞台这样顺畅的配合。最后的结果也证实了他的判断。

所以说优秀牌手不能满足于自己的成绩，要不断地否定自己，敢于创新和批判。对于本篇文章的内容来说，就是要准确地识别出套牌中的酱油色，然后加以改进。所有人都懂得在这个过程中测试是必不可少的，但是牌手对测试效果的理解水平不一样。测试后最常见的问题是测试者只记住自己的高光时刻，并时常拿出来向朋友们炫耀，而在潜意识里把输掉的对局简单地归结于抓得比较次。向别人请教是个很好的方法，或许你自己想不通的事情经他人提点之后就会豁然开朗。我在《奥洛夫赛不完全总结》一文中谈到，缺乏反思是 Legacy 牌手普遍的缺陷，话说回来，反思之后或经过别人指点之后依然死不悔改的也大有人在。否定自我需要勇气，希望牌手们拿出更多的勇气来。

套牌的速度与战术

上一章我讲了套牌的混色和换色。作为一个薪传赛制的玩家，有一定的套牌构组能力是必须的。不过，任何牌手想要成为高手，必然都要经历一个抄牌表的阶段。我身边的一些牌手就自组套牌向我征求意见的时候，我也往往会建议他们干脆按照主流的牌表去抄，不要自己创新，因为没有足够的功力支持，纯粹根据喜好而组出来的套牌毫无战斗力可言。牌手先要能用好一套成型的套牌，充分理解它，然后根据环境去修改它。这篇文章就是要说说如何理解一套牌的既定战术问题，而其中最关键的要素就是套牌的速度。

所谓速度，用大白话讲，就是这套牌（或者这种场面下）你打算用几个回合（或者你必

须用几回合) 击毙对手。偷袭、ANT、喷火炮、Dredge、All Spell 这些套牌属于有一合杀几率的组合技套牌, 我不打算针对它们展开讨论。我想更多地以 fair 套牌作为讨论对象, 这样或许对多数牌手更有意义。Fair 套牌是有互动的套牌, 如果对手是一面墙, 你或许用 7 个回合能够取胜一盘, 但在实际对局中可就远不是这样了。你可能需要做很多的决策。做这些决策的最重要依据自然是场面上的形式, 如果你和对手都只剩 4 血, 对手有个翻了面的掘密师而你抓到一张闪电击, 你的选择会很明确——我确信来看这篇文章的人都知道该怎么用这张闪电击。但在均衡的场面下, 你会有很多种选择, 这时候最能考验牌手的水平。你该采取什么样的战术? 影响因素很多, 我要谈的是, 你该采取和套牌既定战术相一致的临场战术, 而既定战术最突出的体现是套牌的速度。

这样说或许还是比较抽象, 我来举个具体战例。在旅法师营地的一篇战报里, 半决赛是白蓝控制对战反击裂片妖。用白蓝控制的志丞跟我描述当时的场景, 他说换备的时候下掉了没有用处的康, 上满了扰咒法师。旁边有人问他对手又不是组合技换上扰咒有什么用, 他说: “我需要扰咒帮我对付滞留, 这样我用金针扎住精瓶, 反璞归真控住地就行了。对手是一套快攻我是一套控制, 只要打到后期一定是我赢, 所以我必须尽量活到后期, 能拖一点是一点。扰咒最不济也是个生物, 出来能帮我挡一脚, 少中一脚或许我就赢了。”实际的战况和他预想中的一样, 他的扰咒在后两盘先后喊掉了滞留和御风裂片妖, 而且都在必要的时候充当了炮灰, 争取到了很多时间。这个例子说明, 套牌的速度, 也就是既定的战术目标, 决定了临场的战术安排。或许你的套牌早就有准备你只需要执行你的战术, 或许你并没有很好的准备但是你可以尽量朝有利于你的方向靠拢——哪怕某些牌原本并不是设计来干这件事用的。

不同构型的主牌

在上一章的“换色以重构套牌”部分, 我提到了几种掘密师套牌的构组方法。2014 年 10 月份, 宝船巡游进入环境; 2015 年 2 月, 它又被禁。这一来一去, 掘密师套牌发生了翻天覆地的变化。宝船是一张提供续航能力的牌, 也就是说在游戏中期起效。为了说明问题, 我们暂时还保留宝船作为讨论对象。就宝船套牌的速度来说, 最快的是红蓝掘密师, 以下依次是 RUG、BUG 和 RUW, BUG 和 RUW 已经接近于中速套牌。我们经常会把套牌归类, 比如说这是一套快攻、中速或者控制。如果这些名词只是单纯为了给套牌贴上标签, 那就没什么意义了——美国色掘密师到底是一套“快攻”还是一套“中速”, 对我赢得比赛又有什么帮助呢? 我再强调一次, 套牌的速度反映着你的既定战术, 如果没有特殊情况, 你在对局中采用的实际战术要尽量与既定战术相统一。

例 1 红蓝宝船掘密师

赛制：T1.5-T15-K7K U/R Delver by Erik O

主牌 60 张		
地 [16张]		备牌 15 张
4 Misty Rainforest	其它 [32张]	2 Grafdigger's Cage
4 Scalding Tarn	4 Brainstorm	2 Hydroblast
3 Volcanic Island	4 Daze	2 Pithing Needle
2 Island	4 Force of Will	2 Pyroblast
1 Bloodstained Mire	4 Gitaxian Probe	2 Smash to Smithereens
1 Mountain	4 Lightning Bolt	2 Sulfuric Vortex
1 Polluted Delta	4 Ponder	1 Electrickery
生物 [12张]	4 Treasure Cruise	1 Forked Bolt
4 Delver of Secrets	2 Forked Bolt	1 Tormod's Crypt
4 Monastery Swiftspear	2 Pyroblast	
4 Young Pyromancer		

最为均衡的场面，就是游戏刚开始的时候，场上还空空如也。比如说，一套红蓝掘密师，起手是圈地、圈地、沉思、宝船巡游、闪电击、目眩和愿望之力，你会选择调度吗？如果我是先手，我有可能会调度，这不是一个必接的起手。掘密师、迅矛僧和年轻烈焰术士都是在游戏的前期能发挥最大作用的生物。没有生物，意味着我没有压力，余下所有的牌的效率都会变低。下地沉思，其作用几乎是让我略过了第一个回合，下了一张地，用一张手牌换了另一张手牌，对场面什么影响都没有。宝船巡游显然不是在游戏的前三回合能让我赢的单卡，因为我凑不够 8 个费，即使勉强凑够了抓到的牌也没有法力可以施放，何况没有找地地填坟速度可能不太够。闪电击在反击快攻类套牌里的作用很明确，前期用来给生物开路，后期用来补刀烧脸。起手的这个闪电击意义并不明确，其效力待定。目眩是一个很毁节奏的单卡，因为你要以收回一块地作为代价。它最好的使用方式是我先出一个生物在场上，手里拿着一个它准备换掉对手的去。而如果是一回合沉思，目眩的效率就会急剧降低。愿望之力虽然节奏很好，但我无论如何也不希望在 fair 套牌对垒的时候前两回合就被对手一换二。所以总的来说，这个起手并不符合红蓝掘密师“尽早出人、手里拿康、红烧开路、宝船补充、补刀打脸”的预设战术，因而我会选择调度。很多牌手选择起手的时候不是这样考虑问题的，最典型的一个思路就是：这起手不卡地，有调整，有康，有杀——可接。如果是一个新手打牌，那么这样思考问题的方式值得肯定，不过对于一个想要提高水平的老手来说，这样考虑问题未免显得简单。这不是所有套牌起手好坏的评价标准。这个起手并非一定要放弃，但我希望读者能做到的是，拿到这样的 7 张牌，能够意识到，我是一套很快的套牌，而这是一个速度比较慢的起手，或者说是一个较为被动的起手——至少，当别人告诉你“你拿到了一个比较慢的起手”的时候，你能明白他在说什么——而后你再去决定。

例 2 美国色宝船掘密师

赛制：T1.5-T15-KTK UWR Delver by John

主牌 60 张		
地 [20张]		备牌 15 张
4 Flooded Strand		
4 Polluted Delta	4 Daze	3 Meddling Mage
4 Tundra	4 Force of Will	3 Red Elemental Blast
4 Wasteland	4 Lightning Bolt	2 Rest in Peace
3 Volcanic Island	4 Ponder	1 Ethersworn Canonist
1 Scalding Tarn	3 Swords to Plowshares	1 Grafdigger's Cage
生物 [10张]	3 Treasure Cruise	1 Jace, the Mind Sculptor
4 Delver of Secrets	2 Spell Pierce	1 Pithing Needle
4 Stoneforge Mystic	1 Batterskull	1 Sword of Feast and Famine
2 True-Name Nemesis	1 Umezawa's Jitte	1 True-Name Nemesis
		1 Wear // Tear
其它 [30张]		
4 Brainstorm		

情景稍微改换一下，如果你用的是一套美国色掘密师，那么这个起手又怎么样？美国色掘密师经常只有 10 个生物——4 掘密师、4 锻石秘教徒、2 真名宿敌，19 张地牌。相比于红蓝掘密师的 17-18 地、12 生物（其中 8 个 1 费、4 个两费），红白蓝掘密师想要接一个有生物并且能马上出的起手实在是很难。从化剑为犁、曾哥武具、真名宿敌这样的配置就能看出，RUW 掘密师并不需要一门心思抢血抢死对手，它需要用康、杀稳住场面，保证颅击槌、宿敌这样的东西能立住，用这种只要出来对手就很难解掉的东西取胜。所以哪怕你起手没有压力，也没有关系，它本身是一套速度偏慢的快攻，你不必着急展开攻势。因此，这是一个可以接受的起手。

我们再把场景稍微改换一下，如果你用的是一套美国色掘密师，起手是找地地 X2、沉思 X2、脑力激荡 X2、宝船巡游，这个起手可以接吗？我们需要明白，手牌调整咒语，英文 cantrip，作用是调整手牌或者洗牌库，帮你抓到你想要的东西。这句话反过来说，cantrip 本身并不是你最想要的咒语，如果没有套牌至少 60 张的规则，它们就可以滚了。虽然 RUW 掘密师不是速度很快的套牌，但是毕竟以打掉对手 20 血为目标，你也不能等太长的时间才拿到自己想要的东西。有人会接这个起手，理由如下：不卡地，有手牌调整，而且有找地地可以洗牌，这些咒语也容易凑门槛施放宝船。这样想很好，但还不够好。我们梳理一下前两回合要做的事。下地找地直接脑激肯定是不靠谱的，这样没有很好起到调整手牌的作用。最好的方法是下地找地沉思，然后下个回合下找地地，脑激，把没用的放回去，找地洗走。这样的话，理想状况下，你用了半个回合，才把三张你不想要的牌换成了你想要的牌，然后剩了 1 个费。除非对手也是一套中速或者慢速套牌，否则你的这些动作摆明了就是任人宰割。所以如果是我，我十有八九不会接这个起手。最直白的道理就是：你起手抓到的全都是不能让你赢的牌（甚至连自保都不能），能让你赢的牌都在牌库里等着你去花时间、花费用抓，这肯定是不好的事。

例 3 BUG 宝船掘密师

赛制：T1.5-T15-KTK BUG Delver by Eric

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [19张]		
4 Misty Rainforest	其它 [27张]	2 Disfigure
4 Verdant Catacombs	4 Abrupt Decay	2 Flusterstorm
4 Wasteland	4 Brainstorm	2 Golgari Charm
3 Underground Sea	4 Daze	2 Liliana of the Veil
2 Bayou	4 Force of Will	1 Engineered Plague
2 Tropical Island	4 Ponder	1 Grafdigger's Cage
生物 [14张]	3 Thoughtseize	1 Maelstrom Pulse
4 Deathrite Shaman	2 Spell Pierce	1 Spell Pierce
4 Delver of Secrets	1 Maelstrom Pulse	1 Sylvan Library
4 Tarmogoyf	1 Treasure Cruise	1 Tormod's Crypt
2 True-Name Nemesis		1 Vendilion Clique

在宝船巡游被广泛应用到掘密师套牌里之后，BUG 掘密师的出镜率变得很低了。这套牌的速度偏慢。就生物而言，掘密师、丧仪祭师和塔莫耶夫都在化剑和衰败的射程以内，而且不像迅矛僧那样有敏捷、不像年轻烈焰术士那样可以下崽。就去除而言，突发衰败虽然万能，但节奏太差。对手 1 费的生物，例如掘密师、迅矛僧、祭师、符文之母等，需要你 2 费的咒语去解，还要时刻想着自己用 Daze 的问题，相比于闪电击和化剑为犁，这节奏简直不能容忍。就咒语而言，宝船巡游的威力由于耶夫和祭师对坟墓场的依赖性而变得效率很差。一般的牌手很难把握这种速度的转化过程，与之相似的，还有 RUW 掘密师。北京牌手葛靖在点评 RUW 掘密师的时候说：“我觉得掘密师和闪电击是一家子，化剑和曾哥颇击槌是另一家子，过不到一块儿去。掘密师出来踢、闪电击打脸本来挺好，化剑一个耶夫给人全加回去了。曾哥本身没攻击力，出来的那个回合和倒剑的那个回合还啥也干不了。想拿 Daze 康对手还耽误自己出颇击槌。这两类东西合成一套牌太别扭。”他的感受清晰地体现了套牌速度和战术之间的矛盾。如果想要解决这些固有的矛盾，就需要设计新的套牌，让既定战术与套牌的速度相统一。所以就有了这套牌的成功：

例 4 红白蓝宝船剑控

赛制：T1.5-T15-KTK Jeskai Stoneblade b

主牌 60 张		
地 [22张]		
4 Flooded Strand	1 Snapcaster Mage	备牌 13 张
3 Island	其它 [27张]	
3 Scalding Tarn		
3 Tundra		
3 Volcanic Island		
2 Arid Mesa		
2 Plains		
1 Karakas		
1 Mountain		
鹏洛客 [2张]		
2 Jace, the Mind Sculptor	2 Pyroblast	2 Blood Moon
生物 [9张]		2 Flusterstorm
4 Stoneforge Mystic	2 Spell Pierce	2 Kor Firewalker
2 True-Name Nemesis	1 Batterskull	1 Baneslayer Angel
2 Vendilion Clique	1 Council's Judgment	1 Blue Elemental Blast
	1 Treasure Cruise	1 Grafdigger's Cage
	1 Umezawa's Jitte	1 Pyroclasm
		1 Red Elemental Blast
		1 Relic of Progenitus
		1 Supreme Verdict

从它的配置上我们能看出很多能反映套牌速度的元素，高手自然是不在话下，为了照顾新手，我还是多做些讲解。第一，三色套牌但基本地多。如果你想尽可能密集地施放咒语，就应该多放圈地以免卡色。如果基本地多，就说明这套牌不急于施放咒语，也不想被对手的荒原影响自己出高费的东西，反映出套牌速度偏慢。第二，封闭色牌较多。两个杰斯、两个反击咒语、两个历时挖掘、两个众议裁定、两个真名宿敌、两个薇安留聚群。凑足封闭色法术力需要时间，这反映出套牌速度偏慢。第三，法术力曲线偏高，这应该不用多解释了。第四，备牌最高裁决、破邪天使都是高费、防守向的牌，这也反映出套牌速度偏慢。套牌速度的快慢并不直接影响胜负，只要整套牌的各个组件发挥的作用是协调的，尽量少出现矛盾，就会好的表现，至少让牌手在决策的时候能少犯些错误。同理，如果你钟爱 BUG 色组，那么在宝船巡游横行的时候，尽量就不要选择 BUG 掘密师去打比赛，完全可以改成一套中速或者控制。如今宝船被禁了，BUG 掘密师会重回一线。

提高套牌速度的手段包括少放地牌、用低费高攻的生物、用替费康、多放 cantrip 等等。这些因素可以增加咒语的密度，让你在游戏前期用有限的资源制造更多的威胁。此外手段还包括用阻抑、荒原来打击对手的法术力，尽量把游戏维持在游戏前期。如果想降低套牌的速度，就需要更多的地牌、更多的解场咒语、更多的高费但是比较赚的要素。BUG 在传统上就有快速和慢速两种，其代表分别是掘密师和倾曳两个版本。掘密师用的是大量的一换一咒语，而倾曳需要先人的预视、Shardless Agent、Baleful Strix、心灵塑师杰斯等一换多的咒语，因此也就需要时间把手牌优势转化成场面优势。倾曳版本最大的问题就在于经常是死的时候一把手牌用不出去，而不像很多其他套牌一样打到手牌耗光从而输掉比赛。相反，掘密师套牌一般是由于咒语密度过高，导致手牌急剧消耗，而目眩、点破等牌作为 topdeck 质量太差而输掉。有了宝船巡游以后，掘密师不会再有续航能力不足的问题。不过，掘密师套牌的速度依然有着精细的差别。葛靖用他的原创套牌获得了 2014 年上海 GP 外围赛的第三名，当时宝船巡游已经普遍应用了，但他没有编入，他对这件事的看法是“宝船巡游解决的是中期续航的问题，而我的思路是不让游戏进入中期，所以就用阻抑和荒原确保前期能把人打死。”可见，充分理解套牌的速度，对构组套牌和制定临场战术是非常关键的。

单卡和套牌的速度是有相性的，比如说只有快攻能用目眩，因为慢速套牌一定会打到双方法术力都充足的时候，这时候目眩是一张废牌。那么敏感的读者会想到，点破咒语也是类似的一张牌，那么为什么像奇迹这样的典型控制套牌要用点破咒语呢？其实就像志丞所说的那样，奇迹是一套后期套牌，想赢的话，前提是能活过前期。点破咒语可以让自己不至于暴露在乙太精瓶、虚空圣杯、攫取思绪、图拉柯的咏赞、面纱的莉莲娜这些巨大的威胁之下，也可以用来保护自己的抵销、化剑、杰斯等等。它到后期的确是一张废牌，不过奇迹是有陀螺的套牌，可以在很大程度上避免 topdeck 到它。由此顺便引发出一个结论：如果你对套牌的理解没有到达一定的高度，就尽早用掉手里的点破咒语。很多时候新手会收到老手的告诫：沉思脑激这些东西是不值得康的，康要留给它们找上来的东西。不过，我在实战中还是看到很多牌手舍不得用点破，以至于留到对手有三四个费，于是烂在手里。与其这样，还不如在前期能用的时候康一手，至少也做到了一换一。究其原因可能还是不理解对手套牌的速度。如果对手是一套红蓝宝船，你放过了沉思，很可能接下来就是一串的迅矛僧、掘密师、年轻人，或者是费用开放的脑激、闪电击，让你根本没法康。如果对手是一套诸如奇迹的慢速牌，你总还能寄希望于等到对手施放心灵塑师杰斯的时机。

除了目眩以外，愿望之力也是常见的替费康。曾经有一段时间，人们普遍不愿意在套牌里放 4 个愿望之力，因为当时大环境里速度快的套牌不太多，没有什么重大问题是你必须亏一张手牌来解决的。FOW 要解决的就是游戏最初期（在你没有法术力的时候）必须搞定的问题，只要你下了一张地，前期的问题就可以交给化剑为犁和点破咒语了。这是从一套慢速套牌的角度看问题。而从一套快速套牌（例如掘密师）的角度看，我在主回合需要用法术力来使用沉思，或者在对手出了符文之母、祭师、曾哥、亲信后不能让它活过召唤失调，或者需要红烧开路，等等原因，所以法术力资源比较紧张，这样的话 FOW 能帮助我维持住一个较好的节奏。所以说，根据自己套牌和对手套牌的情况，用不用 FOW、用几个 FOW、换备牌需不需要换上/换下，需要仔细权衡。由此，我们进入下一个话题——

主备牌速度的变化

备牌不能抄牌表去组，只能去看别人的备牌是怎么设计的，猜想这套牌怕的可能是什麼、遇到的时候怎么换，然后亲自去体验。不同的人体验不一样，比如说，有些牌手说自己打任何套牌都不会换下 FOW，有的牌手说如果猜想对手有红波就会换下 FOW 因为被红波一换二太亏了。这些说法各有各的道理，我们从套牌速度的角度来分析一下。比如说对手是一套有红色的掘密师，也就是说备牌一定有红冲击波，这时候 FOW 被一换二可能确实比较亏。但我们需要考虑一下，FOW 是一张替费康，本来就是要用自己的两张手牌换对手的一张咒语，以取得节奏上的优势。无论你成功 FOW 掉对手的咒语，还是被对手红波康掉了 FOW，实际上都是被对手一换二，只不过你可能觉得 FOW 需要康掉的目标比一张红波的价值更高而已。其实也就是红波，如果 FOW 是被点破咒语或者风暴康康了，结果并没有什么不同，或许你心里会好过一点？所以，被红波一换二这件事不应该是主要的参考因素。掘密师套牌速度非常快，重在游戏前期，咒语密度高，这是我们反复强调过的。在这个前提下，如果你想战胜掘密师，就要力争把比赛的整体速度拖住，方式首先在于提高你自己的咒语密度。FOW 是提高咒语密度的好方法。站在掘密师的角度想，战术目标是尽快消耗自己的手牌，把手牌转化成场面优势，如此一来，即便对手有手牌优势，但因为处于游戏前期，手里的牌使不出来就成了废牌。站在掘密师对手的角度，就希望自己手里的牌尽量能使出来，哪怕亏一点，也比都用不出来烂在手里强，拖过前期就能松一口气。所以，你需要 FOW 来帮助你抵挡一阵。以一张 TNN 为代价用一个 FOW 看起来损失挺大，被红冲了貌似损失更大，但你要反过来想一下：如果对手是一套阻抑荒原加目眩的套牌，你的 TNN 能施放吗？能结算

吗？结算了能踢得过掘密师或者塔莫耶夫吗？与其出不来或者结算不了，为什么不作为炮灰帮助自己的 FOW 去换掉对手的一个掘密师或者耶夫呢？FOW 被红冲这事就别纠结了，因为你出 TNN 的话一样是被红冲。所以，在面对快速的 fair 套牌时，你的换备策略和面对 combo 是类似的，要尽量使用在前期能用的出来的牌（这里我说的是 FOW 不是化剑，读者不要抬杠，以下同理），通过消耗自己的手牌让场面不至于落后太多，而后再找机会逆转。除了提高自己的咒语密度以外，尽快用出能够一换多的咒语也是针对快速套牌的办法。比如说你为掘密师套牌特意准备了密设爆裂物或者最高裁决，就可以适当减少 FOW 的数量。你用一张手牌换掉了对手 2-3 张手牌，也是变相增加了咒语的密度。备牌局到底要用几个 FOW，影响因素很多，速度不会是唯一的参考因素，却是最重要的因素之一。

备牌局保留 FOW 或者增加 FOW，可以看做是一种提速。换备以后提速可能是为了全力防守，就像本文开始时举的例子一样，也可能是为了全力进攻。比如说，为什么奇迹控需要在备牌里放扰咒法师呢？

例 4 白蓝奇迹的扰咒法师

赛制：T1.5-T15-KTK Miracles by Darrel E

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [23张]		
6 Island	4 Counterbalance	
4 Flooded Strand	4 Force of Will	3 Geist of Saint Traft
4 Tundra	4 Sensei's Divining Top	2 Flusterstorm
3 Polluted Delta		2 Meddling Mage
2 Arid Mesa	4 Terminus	1 Council's Judgment
2 Plains	3 Rest in Peace	1 Counterspell
1 Karakas	3 Swords to Plowshares	1 Energy Field
1 Misty Rainforest	2 Council's Judgment	1 Entreat the Angels
鹏洛客 [2张]	2 Energy Field	1 Misdirection
2 Jace, the Mind Sculptor	2 Entreat the Angels	1 Rest in Peace
	2 Helm of Obedience	1 Supreme Verdict
	1 Counterspell	1 Vendilion Clique
其它 [35张]		
4 Brainstorm		

奇迹这套牌最大的问题是赢得太慢。作为制胜手段的杰斯和敦请天使需要很长时间才能接管比赛。当面对组合技的时候，即便能用 FOW 和点破咒语顶住前几回合，在这漫长的时间里也是很容易出事的，所以我们需要既能限制对手、又能提供攻击力的东西。这种东西英文叫做 clock，也就是让对手生命进入倒计时的东西。DNT 这套牌之所以厉害，就是因为在面对组合技的时候 clock 又多又快，例如莎利雅、迷宫精怪、乙金盟法规师、围护僧侣等等。相比而言，扰咒法师很难用，因为经常喊不对东西，而且也比较容易解掉。但是我们不能没有它，因为我们实在不能容忍奇迹在打组合技的备牌局里依然保持缓慢的速度。上面的牌表里，为了提速，设计者甚至用了圣沙弗的游魂。游魂当然会帮你在三个来回之后就取胜，但是也需要你在自己的第三回合 tapout 干活，这就是提速带来的风险，有时候你不得不承受。除了扰咒以外，奇迹控备牌局的另一种提速方法是用曾哥武具。对手在备牌局一般会下掉几乎所有的杀，这正是曾哥颅击槌展开突然袭击的时候。2014 年北京奥洛夫赛的亚军胡依就在备牌里放了颅击槌，而且是两个。

例 5 白蓝奇迹的曾哥颅击槌

赛制：T1.5-T15-KTK Miracles by Phillip B

主牌 60 张		备牌 15 张
地 [22张]	1 Vendilion Clique	
4 Flooded Strand		2 Pyroclasm
4 Island	其它 [31张]	2 Red Elemental Blast
4 Scalding Tarn	4 Brainstorm	2 Rest in Peace
3 Tundra	4 Counterbalance	2 Stoneforge Mystic
2 Arid Mesa	4 Force of Will	1 Batterskull
2 Plains	4 Sensei's Divining Top	1 Blue Elemental Blast
1 Karakas	4 Swords to Plowshares	1 Entreat the Angels
1 Mountain	4 Terminus	1 Hydroblast
1 Volcanic Island	2 Pyroblast	1 Spell Pierce
鹏洛客 [3张]	1 Batterskull	1 Vendilion Clique
3 Jace, the Mind Sculptor	1 Counterspell	1 Wear // Tear
生物 [4张]	1 Dig Through Time	
2 Stoneforge Mystic	1 Preordain	
1 Snapcaster Mage	1 Spell Pierce	

以上是备牌局要提速的案例。对于很多快速套牌来说，备牌局经常需要降速。例如 RUG 掘密师，它在换备之后会有硫磺旋风、真名宿敌或者克洛萨之攫，这些三费咒语使得套牌速度有所下降但是保持了一定的打击能力。在备牌局，由于对手会对你的套牌进行针对，比如说增加了去除，那么你想要取胜就要花费比主牌局更多的回合。由于无法确保把游戏维持在前期，你就需要高费但更赚、更难解的东西去在游戏中期帮助你。比如说一套掘坟，在备牌局怕对手的清坟咒语，就有可能编入更多的谆谆教诲。三费的教诲比一回合入土二回合活尸法要慢很多，但如果对方针对了坟墓场，那就要用减速的方法保留套牌的取胜机会。同理，一套 DNT，主牌局被终始或惩戒火焰玩的太惨，备牌局就会编入剧变；虽然精瓶的效率变低了，但剧变一旦结算会给对手极大的打击。说两个需要注意的事。第一是如果备牌局需要降速，那么在操控上就要和主牌局有一些区别。比如说 RUG 一共就 18 张地，能产费的只有 10 张，如果你需要保留施放真名宿敌或者克洛萨之攫的可能性，就别随使用荒原炸对手的地。第二，套牌构组上的降速并不意味着你的咒语密度必然降低。比如说你用 DNT 对战的时候，如果考虑过多用剧变的问题，很可能就舍不得出自己的生物，导致场面压力不够大、对手的血线也不够低。这时候，有经验的手也不会贸然打出自己所有的牌，而是会尽量静观其变。你需要做的经常是假提速，在场面上给点压力。这样做一方面让对手全力防守，尽量降低他的血量，消耗他的手牌资源；另一方面也是给对手造成一个假象，觉得你既然敢铺场就应该不会做杀敌一千自损也一千的那种事，因而把自己的资源也全赌在场面上，这时候你再剧变就会给对手灭绝性的打击。

有人说快攻套牌比较省脑子，出人儿、踢踢踢、康康康外加抓牌就能赢了。实际上，快攻套牌在备牌局的策略是非常复杂的，要求牌手对速度有非常强的感悟力。比如说一套生物快攻打奇迹，备牌局是该求快还是求稳？求快的话，铺一场子人儿，希望再有两回合就把对手打死，结果对方最高裁决清场，一夜回到解放前了。求稳的话，只要场上有攻击力，手里的人儿就不出，结果被迅咒和薇安留挡掉了很多伤害，本来俩人儿一起踢早就踢死了，因为没敢铺场最后没踢死。我想，凡是快攻输给控制的，刨去卡地爆地这种事不算，基本都是输在这两条路上。那么到底加速好还是减速好，并没有一个明确的结论，特别考验临场的判断。牌手有时候能读出对手的心理，知道“你如果这么做了那手上肯定没有 XXX”，由此制定正确的战术；但更多时候是赌博，赌对了就赢、赌输了活该。尽管如此，赌博也并不是每

次概率都五五平开，如果能充分理解并适度把握双方的速度，你赌中的几率会更大些。王浩波在谈到赌博这个问题的时候说：“你要坚持一些原则，这些原则一定要是正确的、经典的，你可能因为坚持原则而输掉一些对局，但长此以往你赢的会比输的多。”你有可能上来就用荒原炸了对方 RUG 的热带岛，导致对方耶夫卡在手两回合，于是赢下比赛——但这种几率是很小的，不要因为你曾经成功就幻想着总能成功。如果你想少吃目眩点破，尽量还是留下自己的荒原，因为人家有一张地就能玩但你不是。所以我们第一要坚持原则，第二要尽量从蛛丝马迹上分析对手所可能采用的战术并加以针对。

快攻除了打控制费劲以外，打镜像或者类镜像也很费脑子。比如说红烧打红蓝宝船掘密师，对手一回合出掘密师，你手里闪电链是劈脸还是劈生物？我想几乎所有玩红烧的牌手都知道，当你把烧用来解对手生物的时候就已经离输不远了；但是如果掘密师翻了面，就意味着对手每回合用一个免费闪电击，你很难抢过对手；如果对方持续出生物，你可能需要持续地解场，然后被一发宝船拉开手牌差距崩盘。所以具体战术很难事先确定，你可能只有先劈脸，如果掘密师能翻面就去解掘密师，不翻面就继续劈脸。这说明场上的速度是在变化的，有的时候你的速度占优，有的时候对手的速度占优，速度的转换可能在一个回合里就完成了，比如你结算了一发炙热火光，或者你烧掘密师的时候对手给了一发点破咒语。但是无论如何，如果你换备的时候换进一些改变 race 速度的牌，就会让战局改观。比如刚才说的炙热火光就是例子，另外还有狰狞熔岩术士。有了术士，你就可以专心地把烧用来劈脸，去除的事情由术士来完成——当然术士也很容易被解，不过这等于也是强迫对手把宝贵的直烧用在杀你的生物上了，从而造成攻守地位的转换。

由此可见，理解速度变化是备牌设计的前提之一。如果你知道自己面对什么套牌的时候需要提速、什么时候需要降速、什么时候需要扭转速度变化的趋势，备牌设计思路就会更为清晰，换备和使用的时候也就更加明确，不会觉得备牌什么都有用但主牌又什么都难以割舍。

解读一些速度标记

既然理解速度变化对制定战术这么重要，就要探讨如何帮助我们辨识出套牌的速度及其变化。有一些标志性的单卡，一旦你看到它们，就能猜出个八九不离十。典型的如变人地。用变人地的套牌，多数是中速或者慢速套牌。理由很简单：不需要横置进场的变人地都只能产出无色法术力，比如说米斯拉的工厂、易形地窖，余下能产出有色法术力的变人地都需要横置进场，比如说仙灵议场、树顶村落、恶心焦油坑等等。法术力有障碍，而且变人儿需要额外的法术力，这就决定了快速套牌几乎没法用变人儿地。变人地一般都是用在控制套牌中，用点杀和面杀清场，然后把自己的地变成攻击力。因为在游戏的中后期，会有多余的法术力剩下，变人儿地正好利用这些法术力。这里面也有些特例。比如我们刚刚提到的易形地窖，如果放它是为了支持纷咒仙灵，那么套牌就会是一套中速或控制，而如果用在 Merfolk 里面，它就是打手之一。就目前流行的薪传套牌而言，只有 Merfolk 会用易形地窖，因为这是一套精瓶套牌，地窖一般不是用来产费出人鱼的。此外还有光蛾和墨蛾，这俩货是共鸣和侵染的标志性单卡，稍有经验的牌手就能识别。

阻抑是快速套牌的标志单卡。我已经在很多地方谈到过这张牌的战术意义和用法，但似乎总是有牌手搞不清什么套牌适用阻抑，所以我有必要再次讲解。阻抑最突出的作用就是炸地，相比于荒原炸圈地，阻抑的作用你可以理解为炸找地地。一套 4 荒原 4 阻抑的牌，相当于编入了 8 张炸地咒语，它必然是一套快速套牌——我的咒语都是一费两费就能施放，对手的咒语比我更消耗法术力，所以我要炸对手的地，如果每盘比赛的结果都是我们俩每人只能下两张地，那肯定每次都是我赢，因为我用这两张地能施放 10 个咒语，对手或许只能施放 3 个。这是一个非常基本的道理，葛靖在谈到掘密师系套牌的时候说：“我肯定会用带阻抑

的牌，好处在于只要对手有些微的卡地迹象，我就赢定了，相当于有一定的几率我必胜。如果我用的是一套奇迹，就有可能前几回合对手卡地但是我也制造不了很大优势，几回合以后对手不卡了，没准就翻盘了。”而反过来，一套奇迹控就不需要阻抑来帮你炸地，因为炸了对手的地对你自己取胜没什么帮助。而且你也没必要因为怕对手用荒原炸你的地而用阻抑去保——这点我觉得我没必要详细解释吧，你可以认为用阻抑保自己的地等于用阻抑去炸了对手的荒原，这对奇迹来说没有战略价值。所以阻抑的应用方式应该是非常明确的，它只属于快速套牌。

相比而言，荒原的应用方式就不那么明确，至少在过去一直不明确。如果你近三年一直在打薪传这个赛制而且对牌表关注比较多，你会发现荒原的用量在明显减少。越来越多的套牌为了自己的稳定性放弃了荒原。我的一位朋友跟我说过一件事，他和他的几个朋友在 2011 年的时候为了彼此都能玩到更多的薪传套牌，把大家的牌池共享了，他们几个人一共有 16 个荒原，当时可以整整齐齐地武装 4 套牌。渐渐地，他们发现这 16 个荒原能武装的套牌越来越多了，到了 2014 年新泽西 GP 之前，他们组了 6 套 fair 套牌相互测试，一共才用了 14 个荒原。我在《套牌的构组与操控》那一章里面谈到过，荒原的作用之一是增加 free win 的几率，但随着环境速度变快，光靠炸地就能赢的机会越来越少了。丧仪祭师进入环境以后炸地就不如以前那么犀利了。宝船巡游进入环境之后，可能你炸光了对手的地，对手掏到一块地掘穴抓 3 就不再卡了，那么你的荒原就纯粹帮助对手填坟了，反而耽误自己施放威胁。所以只要宝船在，荒原就依然主要用于快速套牌，像以前的滞留地、埃斯波剑那样典型的控制套还用 3-4 荒原的情况消失了。宝船不在之后，荒原的用量会缓慢有所回升。

环境速度变化使得标志性单卡发生变化的另一个例子来自于 DNT。在两年以前玩过 DNT 的牌手都会知道寇朗多的曼格拉这张牌。3 豆的乙太精瓶在对手回合末倒出曼格拉，然后自己的主回合起动曼格拉的异能，不然过优先权用卡拉卡斯弹曼格拉回手，这样就白白赚掉对手的一个永久物，而且下回合你还能重复此过程，直到把对手所有的东西抬走。这样的一个配合看起来非常棒，有很多对局就是这样拿下的，当时 DNT 的标配也是 2-3 个曼格拉加上 4 个卡拉卡斯。但是环境变快之后，这个足以致胜的小组合不赶趟了，取代曼格拉的是撒拉复仇者。我在《套牌的混色和换色》一章里讲过，其实 DNT 生物的生存能力并不取决于它们本身有多么棒，而是依赖于能不能折断对手的利刃。所以说提高生物质量并不是最关键的。编入撒拉复仇者与其说增加了一个打手，不如说是搞不定掘密师的无奈之举。相对于速度更慢的曼格拉，为了适应环境，DNT 不得不选择更快的撒拉复仇者，代价就是曼格拉在面对控制套牌时候的出色表现。

一套牌的速度是既定的，但是在临场的时候，速度是在不断变化的。比如说一套 BUG 掘密师，在面对大多数套牌的时候你都是攻击者、是速度较快的一方。但如果你面对的是红烧，那么你就会变为速度较慢的一方，成为防守者。你翻了面的掘密师很可能需要站在场上不进攻，只为了防守对方可能的鬼怪向导，好让自己的血线不被压得太低。你的荒原也很可能不去炸掉对手的蛮族决斗擂台，而要留着、站着，等到对方施放进步的代价的时候炸掉自己的地。读者们要充分理解速度的转化，从而制定好自己的临场战术。这就是这章内容所要说的。

第三篇 认识和理解环境

解读 Metagame

所谓 metagame，指的是打牌的环境。这个环境是动态的、复杂的，影响到牌手对套牌的构组。解读 meta，是薪传玩家所必备的素质，但也是一门高深的、很难掌握的技艺。我身边的 Legacy 牌手，即使是牌表伸手党，也好歹都知道根据自己打牌的环境构筑备牌的重要性。可是谈到解读 meta 甚至于预测 meta，能办到或者说愿意动这个脑子的人就寥寥无几了。我在本文里要完成三项任务。首先是是以单卡为主线，解读近 ZEN 以来 meta 的变化。在此之前的 meta 变化，论述起来一长得要吐血，二作者功力不够，三也已经没有什么实战意义。读者如果有兴趣，请移步以下的链接，全面了解薪传赛制的历史：

第一部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-17753-1-5.html>

第二部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-17927-1-4.html>

第三部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-18133-1-4.html>

第四部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-18392-1-4.html>

第五部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-19153-1-3.html>

第六部分 <http://www.iplaymtg.com/thread-29161-1-2.html>

其次是沿着上面的思路，解读身边的 meta。毕竟绝大多数牌手不会去参加 GP 或者 SCG，大家还是注重平时的娱乐赛。大赛的 meta 变化与玩家个人的 meta 经常没有直接的关系。最后，我希望能讲解如何根据身边的 meta 来构组自己的套牌，尤其是备牌。敏感的读者或许已经想到，预测 meta 的变化可能会连带着预测单卡的价格。不管我在文中会不会提到牌价，我保证这不是我写这篇文章的出发点。如果读者试图用我文章中的思路来帮助自己倒买倒卖，那么后果请自负。

一般来说能引起 meta 变化的牌有一些特点：一换多，如果一换一的话必须要替费或者免费；费用低，4 费以上必须有制胜的能力；是强力组合技的组件。但是仅仅这些还不够。能补强一套牌的单卡未必能影响 meta。它必须形成轴心，或者强力控制一类资源（例如手牌、法术力、坟墓场等等），或者补掉某套牌的重大漏洞。关于单卡效率的问题，请参阅第一篇。

从 ZEN 到 AVR

我们要把时钟拨回到《薪传赛制的历史（第六部分）》的位置。那是一个 Aggro Loam、Zoo、ANT、Reanimator、Bant、Landstill、Merfolk、Dredge 等诸多套牌各显其能的时代。赞迪卡系列带来了伊美黎之盾艾欧娜(Iona, Shield of Emeria)。这张牌立刻变成了 Reanimator 的新宠，加上之前解禁的入土(Entomb)，掘坟套有了绝对的制胜能力。它的异能和身材都太美妙了，没有什么套牌会比 Reanimator 更需要它。请注意，它是组合技的组件。其二是心灵塑师杰斯(Jace, the Mind Sculptor)。大杰斯的出现极大地补强了 Landstill。曾经的滞留地必须要通过打掉对手的生命值来取胜，最多外挂虚空地脉(Leyline of the Void) + Helm of Obedience 这个组合技，但总之是没有特别靠谱、特别稳定的取胜之道。大杰斯的出现，可以说补上了 BUG 滞留地的最后一块拼图，使得毒契(Pernicious Deed)的功能发挥到了极致。大杰斯最可怕的地方并不在于它开大能赢(当然开大能赢或者能造成极大优势是旅法师进入薪传赛制的门票)，而在于它的+2 技能。当对手卡地的时候，这个技能可以滤掉对手的地；

当对手场面没压力的时候，这个技能可以保证滤掉威胁最大的东西，保住杰斯控住场面。所以说，这是一张只用加豆技能就击毙对手的旅法。与它同理的还有游侠艾紫培（Elsbeth, Knight-Errant），+3/+3 飞踢干死了无数对手。从此之后，R&D 小组就再也不设计只用加豆技能就足以制胜的旅法了（卡恩有自己的特殊性，因为费用过高，它出来的时候已经是 topdeck 阶段了）。应该说在当时，BUg Landstill 是非常强力的套牌，有手牌破坏有反击有攻击力有制胜手段，还有最变态的毒契达成的单向清场。这套牌刚出来的时候并没有很大程度上影响 meta，因为神秘导师（Mystical Tutor）还在，NO Bant 和 Reanimator 仍然在横行无阻。但是随着 Mystical Tutor 被禁，BUg Landstill 初露头角，使得需要铺场的套牌一下子感到了阻力。但是问题又来了——万世创伤伊莫库（Emrakul, the Aeons Torn）出现了。这家伙是组合技的绝对宠儿。Show & Sneak 可以放弃过去不温不火的摧木督长（Woodfall Primus），用祖神兽（Progenitus）和伊莫库稳稳地歼灭对手。伊莫库的出现还间接地带火了 Painters 这套牌。这套牌的备牌局曾经是很大的麻烦，无论扰咒法师（Meddling Mage）、穿髓金针（Pithing Needle）还是攫取思绪（Thoughtseize）+根除，都是只有一种取胜手段的画家石碾永远的伤痛，何况还有祖神兽这个无解的东西。伊莫库的出现可以让 Painstone 在换备之后变成一套 Show and Tell，解决了备牌局过于被针对的问题。不过这时候 Painters 还没有变成完全体，那是在 SOM 出现之后的事。但总之，meta 里面满天飞的组合技使得没有人愿意操控 fair 套牌，老实实在地踢掉对手 20 点血变成了一件希望极其渺茫的事，连大杰斯也得望洋兴叹。唯一的亮点是珊瑚盔指挥官（Coralhelm Commander）。这家伙不单让 Merfolk 多了一个光环，而且最为重要的是，它让 Merfolk 拥有了一个飞机。在 2010 年 7 月的 GP Columbus 上，拥有指挥官的人鱼力压群雄拿到了冠军，同在四强中的有一套 Venge Survival。压垮 fair 套牌的最后一根稻草也就是复仇藤蔓（Vengevine）。这个玩意跟适者生存（Survival of the Fittest）配起来简直太要命了。UG Madness 套牌如此霸道，使得一时间 meta 这个词几乎不存在了，因为环境里这套牌各种席卷。Legacy 是一个只有最优没有次优的残酷世界，只有那些 fittest 才能达成 survival，稍差一点的似乎都不行。

随着适者生存进了小黑屋和秘罗地创痕的发售，大家很高兴地看到 Legacy 又重新走上了平衡的正轨，我的论述也就此展开。在和朋友们分析 SOM 的时候，我们的眼睛首先盯在了重出江湖的反对色剑——身灵剑（Sword of Body and Mind）上面。我们认为它很好，但是还不够好，因为它没有控制力。放一只狼的确很有诱惑力，但是磨对手 10 张牌进坟墓场很难说是好是坏，很有可能会帮倒忙。艾紫培和凡瑟这两位旅法师看似不错，但是都 5 费，只凭加豆技能不能赢，所以用处不大。至于蚀刻斗士（Etched Champion），虽然能给 Affinity 添砖加瓦，但是在滞留地的工厂和毒契面前，反五色是个鸡肋异能。总之，这些东西都不足以改变 meta，因为它们不符合我上面说的那几个条件。真正走进我们视线的是蛋白玛珂（Mox Opal）。蛋白玛珂的厉害之处在于它是组合技的好组件。我们最初的想法就是古墓（Ancient Tomb）、玛珂钻石（Mox Diamond）、莲花瓣（Lotus Petal）和蛋白玛珂加起来第一回合可以爆出 5 费，包括 3 个有色法术力，这还没算上灰黑巨石（Grim Monolith）和狮眼钻（Lion's Eye Diamond）。这是非常可怕的一件事，必将成就一些组合技。事实证明我们的预料，这两张牌确实影响了 meta，因为它们共同把 Painters 推上了高峰。蛋白玛珂的编入使得画家套可以做到起手古墓、碎末石碾（Grindstone）、画家仆役（Painter's Servant）、狮眼钻和蛋白玛珂的一合杀，而且琐物法师（Trinket Mage）也由于能找出师范占卜陀螺（Sensei's Divining Top）、石碾和狮眼而大大提高了这套牌的稳定性。为了点小成就沾沾自喜总是没什么好处，很快我们就发现，由于经验不足，我们显然低估了另外两张牌：库度沙锻治主（Kuldotha Forgemaster）和亚龙卷引擎（Wurmcoil Engine）。我们忘记了精灵焊工（Goblin Welder）和亚龙卷能达成令人呕吐的配合。但当时我们的失误不明显，那要到 MBS 出现后才彻底兑现。而且我们当时认为库杜沙再生（Kuldotha Rebirth）可能会是一张无比牛叉的牌，因为第一个

回合就能拥有 3 个生物，代价仅仅是一张用过了的蛋白玛珂，这必然会给某些组合技的运转打下基础。但是我们又一次错了，库度沙再生至今都没有用武之地。但是我本人还是坚信它的潜力。

对于一些读者来说，到这里信息量已经够大了，该大致梳理一下思路了。首先，在一套牌能统治 meta 的时候，除非能直接击败它，否则无论怎么对其他套牌有帮助都是无法改变 meta 的。大杰斯虽然是旅法师的翘楚，但是由于珊瑚盔指挥官和复仇藤蔓的称霸，它没能改变当时的 meta。后来适者生存离开了环境，Aggro Loam 和 Zoo 的重新出山在很大程度上压制住了小鱼们。由于 UG Madness 消失、Merfolk 被针对，目眩（Daze）、阻抑（Stifle）和愿望之力（Force of Will）出场机会减少了，各种组合技如 ANT、Painters、Sneak Attack、Reanimator 就在环境里重新抬头。其次，指征性套牌的动向是判断 meta 变化的重要依据。上文中出现过的 Reanimator、Merfolk 和抵销陀螺（Countertop）就分别是 combo、aggro control 和 control 的指征性套牌。它们成绩稳定、构组稳定。在其他套牌产生巨大波动时，它们能维持整体生态，而它们自己的变化能够引发生态演替，所以说它们是指征性套牌。Countertop 一向是 Burn、Zoo 这类 tempo 套牌和 ANT 这类 combo 套牌的天敌，但是 Landstill 用毒契把台面控制得一塌糊涂，Dredge 又时常出来搅合，所以 Countertop 一直被压制。而阻抑龙战舰（Stiflenought）套牌由于其特殊性得以在夹缝里生存。这就是当时错综复杂的 meta。第三，看似强力的单卡必须要有相应的套牌来配合，一些导师类的单卡即使在刚出现的时候不够霸气，但金子总有闪光的一天，而那一天有可能到来得非常快。应该说，ZEN 系列是一个给 Legacy 带来极大冲击的 block。但是由于掘坟、人鱼和疯魔这三套牌的实力无人能及，使得艾欧娜、珊瑚盔指挥官和复仇藤蔓这三张单卡对 meta 的影响过于巨大，于是其他优质单卡就不那么显眼。随着禁牌表更新和 SOM 进入环境，Legacy 趋于稳定，meta 受单卡影响而产生的变化相对来说更加容易把握了。

MBS 出现之后，我和朋友们首先关注的是最终巨魔图伦（Thrun, the Last Troll）。不能被反击、辟邪、重生，有了它，我们判断 Countertop 几乎可以从环境里消失了。然后就是绿阳当空（Green Sun's Zenith），我们认为这张牌以后必然是薪传的大热。没有什么比导师更吸引人了，而且它显然比生机祈愿（Living Wish）靠谱得多。总之我们判断 meta 必将往两极分化——一端是追求 three turn kill 的组合技大军，而另一端是毒契杰斯带来的完美控场。有三张牌我们看不准，分别是黑阳当空（Black Sun's Zenith）、丰饷剑（Sword of Feast and Famine）以及波拉斯特务泰兹瑞（Tezzeret, Agent of Bolas）。黑阳是极其优质的清场，用 -1/-1 指示物的方式避免了有些生物阴魂不散，附带的洗牌功能也很诱人。但当时的 meta 里面拿生物铺场是很不时髦的一件事，所以黑阳的前途显得有点暗淡。锻石秘教徒（Stoneforge Mystic）带来的曾哥剑套路已经在 Standard 赛制里刮起了旋风，但在 Legacy 里，这套牌还抵挡不了动物园、人鱼等套牌带来的冲击，因为它的思路不太明确，不知道是主攻还是主守。所以，尽管丰饷剑在面对 Aggro Loam、BUG Aggro 和 Big Zoo 的时候压力不小，但是它暂时还没有改变 meta 的能力。我们没想出围绕新泰兹瑞该如何构组套牌，所以也没有太关注它，至于它在 Vintage 里面成为了热门，穷鳖也只能表示玩不起。我们的失误在于漏算了歼铁巨像（Blightsteel Colossus），因为没有想到在它进入 MUD 之后，金属工人（Metalworker）、库度沙锻冶主加上迅雷护胫能达成后手 8 张一合杀。另外伊沙脊柱（Spine of Ish Sah）的加入也让 MUD 如虎添翼。所以当这套牌异军突起的时候，我们充分认识到了要玩好这个赛制，仅仅动脑筋打牌还不够，要仔细去研究每一张有可能影响 meta 的牌，尤其是导师类牌。

之后的故事就是 NPH 带来了非瑞费用。肢解、吉塔厦探刺、诞生荚（Birthing Pod）等牌都曾经引发激烈的讨论，但最终我们集体对心灵失足（Mental Misstep）和手术摘除（Surgical Extraction）发生了浓厚的兴趣，认为只有这两张牌能影响 meta。关于 MM，我在《赚与赔》那一章里详细介绍过。一费咒语难以结算的情况我们预计到了，但是我们没有想

到情况会变得那么糟糕。受这张牌影响最大的是 ANT，因为谁都能用 MM，甚至包括红烧，但唯独 ANT 不能用。这套牌一下子从一线套牌滑落到谷底。就其他套牌来说，MM 影响到更多的是它们运作的方式。一地起手变得十分不靠谱，因为脑力激荡（Brainstorm）、沉思（Ponder）、细心钻研（Careful Study）、师范占卜陀螺（Sensei's Divining Top）、乙太精瓶（Aether Vail）、贵族大主教（Noble Hierarch）等经典的 1cc 曲线根本就没有保证。相对来说，受影响更大的是 aggro control 类套牌，因为这类牌 1cc 咒语是最多、最重要的，第一回合无论是自己的咒语被康还是康不掉对手的咒语都非常难受。得了势的是 aggro 套牌，尤其是 Zoo，甚至还有连精灵跟班 Goblin Lackey 都难以结算的 Goblins。不沾蓝的套牌有了对抗组合技的神器，可以扬眉吐气了，居然连曾经最怕的掘坟都可以不放在眼里。但是有些人还不甘心，还想把 Brainstorm 也掺合到动物园里去。Blue Zoo 的兴起，让小生物快攻攀登上了近年来的最后一座高峰。

为这一过程推波助澜的是手术摘除。我们曾经断言这张牌必将成为今后一段时期的经典备牌。原因在于它非常符合影响 meta 的条件：替费、控制一类资源。手摘对坟墓场资源的控制力是非常强的，而且不伤 tempo，不挑法术力颜色，相比起来根除（Extirpate）的转瞬异能就不重要了。但在当时手摘的效果不是特别突出，因为它明显受到了心灵失足的影响。在失足被禁之后，手摘也变成了非蓝色套牌干扰组合技的有力武器。上一段我们见过了例子，即如果一张好牌出来之后其他套牌都能用，偏偏有一套牌用不上，那这套牌八成就要倒霉了。Dredge 是所有 control 类套牌的大敌，因为它太快太暴力。以前只有混黑的套牌才能用根除勉强应付，有了手摘之后所有套牌都对 Dredge 有了高效解。从此 Dredge 走了下坡路，后来随着 Commander、ISD 和 DKA 的相继问世，这套牌已经走向了穷途末路。UW Control 曾经的梦魇要退散了。连带着倒霉的还有 Paiters 和 Hive Mind。这两套牌都有不可替代的轴心组件。原来思绪+根除的麻烦还没解决，现在每个对手都有免费的根除，这真是太让人抓狂了。同理，Reanimator 也没什么好果子吃。虽然 Show and Tell 的内容从梦之回廊 Dream Halls、集体心智 Hive Mind 和偷袭 Sneak Attack 的分裂局面逐渐完成了统一，但这难以改变组合技江河日下的大趋势。最可惜的是，不仅组合技出了问题，Aggro Loam 和 Loam Control 也出了问题。尽管虚空圣杯（Chalice of the Void）依然足够给力，但是手摘还是防不胜防。由于组合技和半组合技的全面陷落，这时候的 meta 里面更多的是 fair 套牌。除了 Zoo 和 Merfolk 依然霸气侧漏、BUg Aggro 因为攫取思绪、塔莫耶夫（Tarmogoyf）和黑暗亲信（Dark Confidant）的一贯坚挺而屹立不倒外，其他 fair 套牌的核心有点出人意料：锻石秘教徒。

真正成就曾哥的牌并不是大杰斯和黑绿剑，否则早在 MBS 时代 Stoneblade 套牌就该一统江湖了。NPH 之后 Dredge 的陨落固然是重要的外部环境，但补上最后一块拼图的牌必须是颅击槌（Batterskull）。关于这个活化武器的厉害之处，我在《赚与赔》已经说过了。前文说过曾哥剑当初最大的问题是思路不明确，不知道是主攻还是主守。但如果既能攻又能守，会不会很可怕呢？大槌完成的就是这个任务。丰谨剑和梅泽的十手（Umezawa's Jitte）虽然也很出色，但是面对漫天的闪电击（Lightning Bolt）和闪电螺旋（Lightning Helix），生物在场上难以站住，即便站住了也难以与二回合进攻时可以变成 4/4 的野群拿卡地（Wild Nacatl）较量。这些都会让操控者的血量下降太快而难以控住场面。这样分析起来，大槌的活化武器、警戒和系命异能简直是救星般的存在，何况还多出了一个 3 费回手的重复利用功能。一旦大槌落地，这一来一去的 8 点生命把快攻套牌逼上了绝路。更多的时候根本等不到大杰斯出场胜负就已经定了。由于我的眼睛只看到了 5 费，同时也是出于对阻抑的迷信，在分析 NPH 牌表的时候我完全没有把颅击槌当回事。后来 meta 的发展狠狠地教育了我。UW、Bant 和 Esper 等各种色组的 Blade Control 迅速地充斥了薪传赛的环境，让 Merfolk 这种专治蓝色各种不服的套牌都猝不及防，也让滞留地逐渐走出人们的视线，最受伤的就是 Zoo。在米斯拉的工厂（Mishra's Factory）、滞留（Standstill）和薇安留聚群（Vendilion Clique）的协助下，

曾哥和杰斯在 2011 年 5 月的 GP Providence 上表现非常出色。其中的一套 Bant Blade 最终击败 Hive Mind 拿下冠军，更是让绿阳当空着实火了一把。但是 8 强里面除了 Zoo 以外的 7 套牌用了 20 多张心灵失足的情况非常令人担忧。

在曾哥剑搞得 meta 风起云涌之时，有一张牌悄无声息地渗透进了薪传赛。这张牌不太起眼，但是它的作用是巨大的。它就是腐食流浆（Scavenging Ooze）。在 Commander 发售之时，更多的人看好 Flusterstorm 和 Chaos Warp。前者的强度显然是没有问题的，但后者注定悲剧。我在《赚与赔》里讲过，万智牌构组的精髓之一是要让随机性可控。但 Chaos Warp 的功能与这个条件严重不符，何况 3 费的设定也并不优质。

之后发生的事情相信给每个玩家都留下了深刻的印象。心灵失足随着一纸禁令烟消云散，meta 又回到了正轨上。正如它进入 meta 引发了动荡一样，它退出 meta 同样引发了动荡。如果我没记错的话，MM 被禁之后的第一周 SCG 比赛，8 强里有 4 套倒胃口。沉寂了将近半年的组合技大军终于要反攻倒算了。由于组合技的抬头和 Batterskull 一夫当关，Zoo 的高峰轰然倒塌。拍人猛袭的路子再也难讨便宜。另有一张牌凑了一下热闹，那就是抽地税（Land Tax）。朋友们看不清这张牌的走势，只是弄明白了为什么前些天卷轴架（Scroll Rack）价格会暴涨。经过实测，我们不认为它会对 meta 有什么影响。而随着 ISD 的出现，三足鼎立的局面正在悄然形成。除了 Stoneblade 之外，另外两套牌就是 Threshold RUG 和 Maverick。而引起 meta 发生如此巨变的，偏偏是两张不太起眼的牌：掘密师（Delver of Secrets）和腐食流浆。

如果判断单卡对 meta 的影响可以进行难度分级，那么绿阳当空和心灵失足这种应该是难度较低的，而掘密师和流浆算是难度比较高的。至少笔者本人没有预料到掘密师能够颠覆 meta。首先，这两张牌都是生物，而且目测它们都是一换一的生物，并不很赚。RUG Delver 确实很出色，但是为什么它能够突然崛起呢？它的关键其实隐藏在背后：迅咒法师（Snapcaster Mage）。Threshold RUG 是一套有些年头的套牌了。在古代，这套牌面临的问题是：伶俐猫鼬（Nimble Mongoose）和塔莫耶夫缺乏穿透，打到中期后继无力，而且面对拥有锻炉的抵销陀螺死成一比。在 ISD 发售之后，牌手们想试验一下新科技，把红绿蓝三色最高效率的单卡拼凑在一起，于是 RUG Delver 就诞生了。这套牌在诞生之初并没有沿用 Threshold 的思路，因为这个思路与迅咒有冲突。但是在组合技抬头、人鱼没落、Countertop 死绝的环境里，这套牌取得了相当好的成绩。面对曾哥杰斯，迅咒把阻抑、圈套、点破、闪电击和爆焰冲击波（Pyroblast）发挥到了极致，更何况长年怀恨（Ancient Grudge）是各种武器的大敌。Delver 让这套牌有了一回合出 3/2 飞机的能力，Daze 和荒原（Wasteland）又让 tempo 无比的好。应该说，这套牌对 meta 有非常强的针对性，成功既有偶然也有必然。这套牌的成功还顺便带动了 UR Delver 的兴起。当然 UW 一族不愿意坐以待毙，化剑为犁（Swords to Plowshares）和流放之径（Path to Exile）也不是看画用的，迅咒也是自己色组的新宠。去除的增多让猫鼬逐渐回归到 RUG 的阵容中，于是这套牌基本上定型了。

不过 UW 对抗 RUG 显然有点力不从心，因为曾哥的 tempo 比起 RUG 来还是落后太多。除了化剑和流放，还有什么能针对 Delver？好玩意立刻就被找到了：斯特巡林者（Scryb Ranger）和伊迷迷宫（Maze of Ith）。与这两个东西相得益彰的是符文之母（Mother of Runes）和圣物骑士（Knight of the Reliquary）。Mav 保留下了曾哥舞大槌的基础，加入了大量攻守兼备、可快可慢的元素，如夸萨群法师（Qasali Pridemage）和腐食流浆，法术力基础也因为主教摆脱了 MM 的阴影而变得相当稳定。绿阳更是给这套牌的构组和操控提供了更多灵活性和适应性。我们可以理解为：Mav 就是因 RUG 而生的套牌。之后由于 RUG 带来的整体环境提速、生物战增多，Mav 经历了大槌下架、曾哥变少最后消失、十手成为 MVP 的演化过程，但这套牌在 meta 里面基本站稳了脚跟。Mav 的出现并没有压缩原有的 UWx Stoneblade 的生存空间。为什么？因为 Mav 的存在，Stoneblade 最大的敌人 Dredge 找不到

存在感了。一回合主教二回合绿阳找流浆这种故事一次次在上演，严重挫伤了 Dredge 活下去的勇气。如果您想到了这个答案，那么您理解 meta 的水平就很不错了。

在 2011 年 10 月的 GP Amsterdam 上，Bant Blade 和 Threshold UGr 分获冠亚军，一套 Punishing Maverick 和两套可以算作 Mav 变体的 Bant 也跻身八强。至此 UWx Stoneblade、Maverick 和 Threshold RUG 三分天下的格局正式出现。但当时 Mav 还有一个问题没能解决，那就是对组合技的抗性太差，只能寄希望于 RUG 的充分发挥吓退 combo users。但是这毕竟是个很阿 Q 的想法。GP Amsterdam 上八强的另外三套牌都是组合技。等到 DKA 上市之后，Mav 彻底摆脱了撞大运似的构组方式，因为瑟班守护者莎利雅（Thalia, Guardian of Thraben）第一时间来增援了。至此焰柳树丛（Grove of the Burnwillows）和惩戒火焰（Punishing Fire）彻底从牌表里消失了。到来的另外一张神卡是徘徊灵魂（Lingering Souls）。BW 和 Esper 色组有了自己的新玩具。自此，环境里全都是高速的攻防转换和容错率极低的操控。2012 年 3 月的 GP Indianapolis，八强套牌分别是两套 UW Blade Control、两套 RUG、两套 Maverick 和两套组合技。当时我和几个朋友进行过探讨，那就是什么时候这种平衡局面会被打破。我们得出的初步结论是：UW 是老威的亲儿子，这个色组是 Legacy 永恒的主题；如果 RUG 这座山倒了，Mav 的存在价值也就不大了，因为手握 Perish 的 Esper 和 BUG 都巴望着呢；如果 Mav 先倒下，那么 RUG 可能会凭借高效的 beatdown 能力和对组合技的天然抗性而一枝独秀——但前提是，击倒 Mav 的套牌不能具有天然的坟墓场抗性，而且也不要抵销陀螺。最后的几个字是我说的，立即被判定为失心疯，因为谁都想不出这么快的环境里 Countertop 哪还有死灰复燃的机会。连我都觉得当时自己肯定是脑抽了。

没想到居然会一语成谶。当 AVR 牌表公开之后，我和基友们立刻就被奇迹机制吸引了。精研时序（Temporal Mastery）、寂灭浪潮（Devastation Tide）、重塑灵魂（Reforge the Soul）和雷霆之怒（Thunderous Wrath）这几张牌在群里引发了激烈的讨论。我坚称最有潜力的是重塑灵魂，而石嘉认为必然是精研时序和终始（Terminus）。于是在 AVR 现开之后的那个周末，我们相约带着自己构组的套牌来切磋。我用的是一套 UR Burn，编入了两张雷霆之怒和两张重塑灵魂。我满以为石嘉拿来的牌会以曾哥剑为基础改良，但我错得有点离谱。他设计的套牌是带有两张精研时序、两张终始和两张敦请天使（Entreat the Angels）的抵消陀螺。除了那两张精研时序之外，他的套牌构成跟后来的 Miracle Control 稳定牌表没有分别。如果实测的时候我们俩赌钱，我估计裤子都要输没了。在见识到了 Miracle Control 的威力之后，我们知道，之前被捧得很高的灵魂洞窟（Cavern of Souls）不会打破 meta 的平衡，也就是 Goblins 才能满编这张牌。真正厉害的东西是终始，一个 1 费、能在瞬间使用的升级版神愤。预测 meta 的正确思路在这个案例中明确地显现出来。如果根据灵魂洞窟来判断 Countertop 将彻底灭绝，那就大错而特错了。能改变的 meta 的只有终始——我们还是要将目光盯在那些低费、一换多、能控制一类资源的咒语上。还有一点非常重要，那就是色组。重塑灵魂在测试中表现是非常好的，凡是能成功结算，就能取得胜利。但是 Burn 和 UR Tempo 并不会成为主流套牌。红蓝色组一定还是 Show and Tell 一家独大。这些都想明白之后，我们预测 Miracle Control 一定会取代 Stoneblade 的位置，与 Maverick 和 RUG 三分天下。有些读者可能会有这样的疑惑：为什么 Miracle 不会凭借终始耍赖一般的表现而干挺 Mav、与 RUG 平分秋色呢？这就又要提到刚才的一个思想了：永远不要忘记指征性套牌。M13 带来了珍珠三叉戟大师（Master of the Pearl Trident），Merfolk 的实力进一步增强了。无论对于 Miracle 还是对于 RUG，人鱼都是个令人头疼的对手，相反 Mav 表示无压力。如果 Miracle 横扫了 Mav，那 Merfolk 会挺身而出维持生态平衡。那么 Dredge 会不会因为 UW 的兴起而搭车受益呢？我们很认真地分析过这件事，但是还没等我们实战测试，就又出事了。

从 RTR 到现在

一转眼就到了 RTR 发售的日子。许多人一眼就相中了突发衰败 **Abrupt Decay**。这张牌显然是为薪传环境设计的，而且针对的就是抵销（Counterbalance）。但是明眼人都知道它没有让 meta 改头换面的能力，因为它是一换一的牌，是一张有条件的解而不是威胁，对资源没有控制力。这东西最多是个将才而不是帅才。谁有能力改变 meta？一度曾经是它——得享安息（Rest in Peace）。不知道还有没有读者记得我上面提到过一件事，即 RUG 一枝独秀的前提是，击倒 Mav 的套牌不能具有天然的坟墓场抗性，而且也不要抵销陀螺。如今抵销陀螺已经把 Mav 逼到了悬崖边，提供天然的坟墓场抗性的组件又来了，RUG 感到了寒意，而 Dredge 怕是永无出头之日了。不过除了在 Miracle 里面能进主跟 Helm of Obedience 配合以外，得享安息毕竟是张备牌。有能力颠覆 meta 的是丧仪祭师（Deathrite Shaman）和面纱的莉莲娜（Liliana of the Veil）。薪传的主流从掘密师、符文之母主导的生物战演化为抵销、陀螺、终始把控下的严密控制，再演化为由祭师、衰败和面纱莉莉三驾马车拉动。RUG 和 Mav 体现的是高速的攻守转换和对精细局势的判断，Miracle Control 依赖的是细密的操控和稳定的心态，在逆境中如履薄冰，保护自己的大杰斯取得胜利，或者用安息头盔/敦请天使来完成逆袭。而 BGx 套牌信仰的是暴力美学，从洗牌开始就要表现出干人的气势，打牌的时候就是干你没商量。大开大合的套牌，无论对手还是操控者本人，都会觉得畅快，而没有原先的紧张或者沉闷。具有代表性的是套牌是 Jund 和 BUG Delver。

主牌 60 张		
地 [23张]		
4 焰柳树丛	4 丧仪祭师	
4 新绿陵墓	4 塔莫耶夫	备牌 15 张
3 荒地	3 血瘁地精	
3 血斑泥沼		3 逼从
3 荒原	其它 [18张]	3 计画性病害
2 支流	4 攫取思绪	3 爆焰冲击波
2 繁茂丘陵	3 突发衰败	2 托玛墓穴
1 树林	3 图拉柯的咏赞	1 长年怀恨
1 沼泽	3 惩戒火焰	1 血瘁地精
	2 闪电击	1 Chains of Mephistopheles
鹏洛客 [4张]	1 黑土滋壤	1 梅泽的十手
4 面纱的莉莲娜	1 涡心鼓动	
	1 森林图书馆	
生物 [15张]		
4 黑暗亲信		

赛制：T1.5-T1.5-RTR BUG Delver by Jack Fogle

主牌 60 张		
地 [20张]		备牌 15 张
4 Underground Sea	3 Tombstalker	3 Engineered Plague
4 Verdant Catacombs	其它 [26张]	2 Spell Pierce
4 Wasteland	4 Abrupt Decay	2 Vendilion Clique
3 Misty Rainforest	4 Brainstorm	1 Darkblast
2 Bayou	4 Daze	1 Diabolic Edict
2 Polluted Delta	4 Force of Will	1 Jace, the Mind Sculptor
1 Tropical Island	4 Hymn to Tourach	1 Life from the Loam
	4 Ponder	1 Scavenging Ooze
生物 [14张]	1 Snuff Out	1 Snuff Out
4 Delver of Secrets	1 Sylvan Library	1 Surgical Extraction
4 Tarmogoyf		1 Umezawa's Jitte
3 Deathrite Shaman		

BGx 色组究竟厉害在什么地方？首先就是丧仪祭师。这张牌本身能加速能苟命能打血，这大家都清楚了。其实咱们可以从更深的层面上来看这个问题。祭师的全面能力使得绝大多数牌手喜欢满编它。那么首先，掘坟的存在感变得非常低。一旦输掉骰子，那么对手一回合的祭师就等于宣判死刑。这个压力实在太大了。主牌的 4 祭师，其威胁远远超出了常规性的主牌流浆和备牌的手术摘除。祭师的加速作用也非常突出，进可以跳曲线，退可以开发荒原的效能。它让 BGx 在第二回合有 3 费，选择就会有很多：思绪、图赞、亲信、莉莉，等等。作为对手，特别是控制套，后手的第一回合几乎很难做事。圈套、点破、化剑都需要留着费，但是即便留着费也可能中个思绪然后什么都干不成。面对一回合的祭师，奇迹控不能出陀螺，门槛和组合技不能用沉思，这都是灾难性的影响。所以说，祭师给黑色提供了持续加速能力，2 防的身材也能完美躲避病害和黑暗冲击波，这些设定非常强，从某种程度来说打破了薪传赛制的平衡。至于祭师蹭血的能力就不说了。第二要说说突发衰败。它是个解而不是威胁，但这个解太稳定。它的出现使抵销、曾哥和掘密师全面沦陷。它不像圈套咒语一样容易躲开——除非我们不用 3 费以下的永久物，而这对 fair 套牌来说是不可能的。它对大杰斯无解，不过对手的大杰斯可能会因为失去一切保护手段而站不住。第三就是面纱莉莲娜。有祭师加速、思绪开路、衰败护航，莉莉结算并存活下来的几率很大。莉莉对控制套是很大的威胁，因为控制套太依赖手牌，莉莉作为旅法师又非常难解掉。虽然莉莉开大不能赢，但是 BGx 不需要莉莉开大能赢，只需要拉开资源差距就行了，剩下的任务交给亲信、血辨这种赚成狗的东西。另外就是亲信和图赞了。亲信的作用不说了，图赞出现在这套牌里是非常棒的设计。图赞很早就有很多人用，因为结算了太赚，但之所以沉寂了很长时间，跟圈套的泛用有很大关系。Stoneblade 和 RUG 称雄的时代里，几乎所有套牌都要刻意躲避圈套。Tempo 过紧也使得 {B}{B} 的费用很难凑齐，毕竟 Stoneblade 和 RUG 都有荒原；而且掘密师和曾哥一旦登场，图赞的效果对场面没有任何帮助。有了祭师季候，两点黑很容易得到。圈套咒语在环境里变少，而且圈套对莉莉很无力。放 3 圈套 3 点破的套牌？拥有这样的许可能力的套牌，祭师估计就能给磨死。何况我可以先思绪后图赞，对手是要掀桌子的。图赞对祭师和耶夫也提供了很好的反哺效果，这也要算作利润。

跟 BGx 打多了以后，你会有明显的感觉。首先，BGx，无论是 BUG 还是 Jund，所有组件都很给力。它的永久物张张都关键，每出一张牌你都得解，不解就干赚你的。其次，BGx 前三回合的变化太多，比 RUG 的节奏要难预测得多。这要拜祭师所赐，前三回合拥有 4 费，而且是任意颜色（主教想哭）。第三，倾曳带来的效应让你想吐。3 费出个 2/2 外带抓 3 张牌，或者 4 费出个 3/2 敏捷踢死大杰斯再跳出个莉莉，你还想继续玩么？薪传赛制的单卡效率太高，因此一张手牌的差距都是巨大的。手牌差出两张以上，翻盘的几率非常小，但是 BGx 随便就翻盘，这让对手抓狂甚至崩溃。在这样的体系下，BGx 的对手们很无奈，因为看不到胜利的希望。完美的操控变得没有意义，经常 BGx 亮着手牌跟你打你也赢不了。

就当时的套牌来说，白绿面对黑色是很难翻身的。RUG 非常全面，但面对 BGx 胜率不是很高，这主要是祭师造成的。祭师可以很好地控制耶夫的大小，加血磨血都很厉害。奇迹控并没有因为衰败而减少抵销的数量，因为苟 BGx 的关键还是在得享安息，抵销是一个很好的靶子，换掉对手的突发衰败。总之时髦的三大套牌都面临 BGx 的巨大压力，这时候环境自然会发生变化——红白蓝掘密师出现了。在第二篇里，我介绍过红白蓝掘密师的构组——康多、杀多，在节奏上不输给 BGx。于是 BGx 取代了 Mav，和 RUG、Patriot 以及奇迹一起形成了 fair 套牌的支柱。这一局面直到 2013 年 10 月份真名宿敌（True-Name Nemesis）进入环境后才稍有改观，因为 TNN 的出现直接带火了 Esper Blade 和 Deathblade。鱼带剑这个思路一直到现在任然是薪传赛的核心思路之一。但与此同时，倾盆毒雨（Toxic Deluge）的出现彻底把 Mav 打入了深渊。之后的时间里，薪传赛事的套牌多样性保持得非常好。虽然上面说的那几套牌一直占据一线位置，但 ANT、Elves、DNT、SNT 等套牌也间或有出色的

表现。这种健康的环境持续了将近一年，直到 KTK 进入环境带来了天杀的宝船巡游(Treasure Cruise)。

宝船巡游所带来的冲击实在太大了。一费抓三，这在单卡强度极高的薪传赛里是超级炸弹。一时间，它逼得大家必须用蓝色，否则手牌就跟不上对方。既然大家都用蓝色，那结果必然是大家都混红，为的是我可以开船而尽量阻止对手开船。红蓝色系充斥着这个环境，让比赛变得极其无聊，套牌的多样性锐减。历史总是惊人的相似，发生在心灵失足上面的两件事又一次得到了验证。第一，如果一张好牌出来之后其他套牌都能用，偏偏有一套牌用不上，那这套牌八成就要倒霉了。RUG 掘密师由于猫鼬和耶夫的缘故，不能用宝船，所以被无情地抛弃了。第二，当动物园、红烧这样的套牌也编入心灵失足的时候，它的末日就必须要到来了——当所有 fair 主牌都放红冲击波的时候，宝船也就该进小黑屋了。

头绪太多了，不知道是不是有些读者已经看晕了。反正笔者自己在梳理这些东西的时候感觉到非常复杂，有些东西不知道该不该写，怕引起误会。总之，近些年 meta 的大趋势基本上就是这样，也难免会有遗漏。各位读者也不用太纠结，毕竟无论外界的环境多么风起云涌，我们基本上还是玩着我们自己的游戏。在国内，牌店每个周末还是举办着 8-16 人的娱乐比赛。介绍大 meta，无非是讲解一种思路，告诉大家我是如何理解 meta 并预测 meta 变化的，然后还是要回到我们的身边来，分析小 meta 在短期内的变化。

玩我们自己的游戏

刚才我们把近几年的 meta 变化大致梳理了一遍。这样做的目的，一是帮大家建立起解读 meta 的思维方式，二是让一些刚入门的牌友大致熟悉一下 meta 里的各种套牌。无论外界的环境多么风起云涌，我们基本上还是玩着我们自己的游戏。那么针对 8-16 人的娱乐比赛，该怎么剖析 meta 的变化并作出应对呢？

我们要确定的是，读者大多数是娱乐比赛型牌手，打比赛首先是为了娱乐，其次是为了卷。如果你是竞赛型的选手，需要准备 32 人以上的比赛，那我的文章恐怕帮不了你。另一个假设是，你和朋友们基本上都一起出没，在某一个或几个特定的牌店玩，所以对手样本总体容量比较小。这种情况下的 meta 是相对固化的，讨论起来比较方便。这一节内容我们主要是讲如何调整主牌，备牌的问题我们后文再说。

你要做的第一个工作是了解你对手们的习惯，包括他们所拥有的套牌、喜欢并且能够熟练操控的套牌、以及最重要的——他们构组套牌的习惯。

组合技这个类型比较特殊，所以咱们先拿出来单独说。组合技是薪传环境里一类很特殊的套牌，它们维系着生态稳定，而且在大型比赛里战绩突出。但由于组合技套牌在平时打牌的过程中互动性比较差，很多牌手都不愿意花好几千块组这样的套牌。正如我在《风暴来袭》里面说的，组合技套牌就是卷比赛用的，不是用来娱乐的。如果牌手想要卷小型比赛，那么用组合技出战是个比较好的选择。但是问题在于，一套组合技在短时间内不能连续使用多次，否则太容易被针对，所以除非某些牌手拥有多套组合技套牌，否则组合技出现在小型比赛中的比例很低——注意是比例，不是几率。如果一个牌店每周都办 8-16 人的比赛，那么几乎每周的比赛都会有一两套组合技出现，其中常见的是教诲、掘坟和倒胃口。一地炮、妖精、画家、高潮、渡桥等套牌出现得比较少。一般来说，同时拥有、喜欢并且能熟练操作各类组合技的玩家不多见。优秀的组合技玩家都有很强的分析 meta 的能力，他们经常能搞出一些出人意料的花样，所以我就不在这部分玩家面前班门弄斧了。对于普遍的、操控 fair 套牌的玩家来说，你身边有谁能够熟练操作哪套组合技，他们参与比赛的热情如何，你首先应该搞清楚。

就 fair 套牌来说，一个重要的特点就是某几套 fair 套牌会连续地出现在环境里。强度高

的甚至会在半年以上的时间里一直存在。Fair 套牌也分成两种类型，一种是冷门一种是热门。冷门套牌是些小众套牌，有些可以认为是半组合技，例如三定红、Burn、Stax、结界、共鸣、MUD、Pox、Lands 等等。这类套牌在小 meta 里偶有出现，但是由于容易被针对，所以很少有牌手会在几周里连续使用这类套牌。操控这种类型套牌的选手要么还有其他套牌，用这样的小众套牌只为换换口味，要么就不大关心 meta 的变化。剩下的套牌基本上可以算作热门的套牌，也就是以白蓝、白绿、蓝绿、黑绿、黑白为基础色组的 fair 套牌，以及人鱼、精灵、小白这种套牌。这部分玩家一般精于手中的一两套牌，有的是因为入坑不久没来得及接触其他套牌，有的是喜欢稳定的套牌和稳定的成绩，所以不大愿意、或者不屑于操控组合技和冷门套牌。

应该说，什么样的人愿意组什么样的牌、能够操控好什么样的牌，是有一定规律的。就笔者个人而言，没见过能把 Mav 和 ANT 都玩到很高境界的牌手，因为不同类型的套牌完全不是一个路数，对操控者在心理上和技术上的要求有着很大的差别。所以，你身边都有谁经常混迹于比赛、他们都拥有什么牌、擅长操控什么牌，你应该有个最基本的了解。

接下来做的事，就是分析这些牌手组牌的习惯。有些牌手愿意动脑去分析环境，有些牌手不喜欢动脑筋，抄牌表了事。在你设计套牌构组的时候，要把这些因素考虑进去。比如说，2013 年有一段时间，高潮这套牌正好在大赛中成绩不错。这些高潮大都有个特点，那就是主牌既没有脑冻结（Brain Freeze）也没有蓝阳当空（Blue Sun's Zenith），也就是说凭主牌根本就赢不了，必须用黠智祈愿（Cunning Wish）去找备牌的蓝阳才能赢。如果你的 meta 里正好有一位高潮玩家，而且是一位喜欢抄牌表的高潮玩家，那么他的主牌必然是三张黠智祈愿，跟他对局的时候，只要你用根除（Extirpate）或者屠杀游戏（Slaughter Games）干掉黠智祈愿，他就输掉了。而那些不会分析 meta 的玩家，可能会错误地把根除和屠杀游戏留给满潮（High Tide）这张牌，白白送出胜利的机会。还有些牌手有自己的独特偏好。例如笔者就知道，有的牌手只要组有荒原的牌都在备牌里放一张世间锤炼（Crucible of Worlds），有的牌手会在备牌里放 8 张红色的冲击波，有的牌手永远只用有脑激和大杰斯的套牌，有的牌手永远会在备牌局换进两张手术摘除（Surgical Extraction），等等。这些习惯需要你平时留心去观察，并且在组牌和对局时予以考虑。特别是当你身边有那些爱动脑筋的牌手时，你在针对他们的时候也要想到，他们会不会设计什么反制措施。

把这些都考虑好之后，你要做的第二项工作是合理构组自己的主牌。能自己设计套牌的玩家比较少，大多数牌手构组套牌的方式都是去找成熟的牌表，然后自己增增减减。应该说，后面这种方法也是很可取的。但是牌手在改牌表的时候会犯一个普遍存在的错误，那就是求全责备。牌手总希望自己的套牌有全面的战斗力，所以这也放一点、那也放一点，仿佛那些牌是在他们需要的时候一定能抓上手一样。这种错误的典型特征就是主牌超过 60 张。在跟这部分牌手聊天的时候，他们表达的最多的就是“我实在是拿不下去任何一张牌了”。你要是问起来，每张牌他都能跟你说的头头是道，表示这张牌在什么什么情况下有用、打什么什么套牌不吃亏等等。我再次强调，如果你的套牌超出了 60 张，那么说明你不清楚自己的套牌的中心思想是什么，放进了效率偏低的牌。你以降低自己的威胁度和稳定性为代价，试图去应对你假想中的、有可能完全不存在的对手。脑力激荡（Brainstorm）是神卡，为什么人鱼套牌里不放？一地炮没有任何干扰对手的牌张，中一个 FOW 岂不是就跪了？这两套牌的构组鲜明地体现了组牌的思想：构组套牌要追求赢，而不是追求可以不输。想要在比赛中取得好成绩，四平八稳、左右逢源、不瘟不火、面面俱到是没什么出息的，极端化的设计反而会有好效果。我在《赚与赔》里面谈到过，组牌时你应该纠结于如何才能凑够 60 张，而不是纠结于如何减肥到 60 张，因为牌的效率是有高有低的，你必须有能力识别出哪张牌排在了第 61 号。甚至于，你必须知道哪张牌排在了第 55、56、57、58、59 和 60 号，否则在面对很多 fair 套牌的时候，你不知道自己在备牌局应该换下什么。

纠正了这个错误之后，你就该针对 meta 做出细致调整了。Meta 的主要特征在于快还是慢，这决定了你的套牌曲线高还是低。我们都知道，在薪传的牌池里，强力单卡有的是，但是由于费用高，它们的使用受到限制。这我们要感谢组合技和快攻，如果不是它们维持着生态平衡，薪传会变成大家全都出巨兽猛踹的路子。所以说，你要注意 meta 里面组合技和快攻套牌的比重。上文说过，8-16 人的比赛经常会有一两套组合技，但是快攻套牌很难说有多少。如果 meta 里遍布的都是 RUG、共鸣、人鱼、红烧些套牌，那就注意尽量降低自己套牌的曲线。比方说，就不要总想着“一个最高裁决对手就跪了”这种事，因为你也许很难支撑到最高裁决结算。由于薪传赛的牌表很成熟，所以在套牌内部做调整的自由度比较小，直接换套牌可能是更好的方式。比如说自己也用快攻来应对快攻，或者用组合技。滞留地或者 Nic Fit 这种套牌无论怎么改，混快速的 meta 都是比较悲剧的。而换个思路想，如果 meta 里速度比较慢，那么你就不必换套牌，适当调高自己套牌的曲线就可以。成熟套牌想要降低曲线不容易，为了追求效率，曲线经常已经压得很低了，但是调高曲线一点都不难。比如说环境里有好几套奇迹控，那你不妨在主牌里放几个游侠艾紫培，反正你的艾紫培登场前对手基本上是弄不死你的。如果 meta 里荒原少、功能地少，法术力基础就会比较稳定，那么 RUG 就可以在主牌放硫磺旋风（Sulfuric Vortex），MUD 就可以在主牌放两张旅法师卡恩。

除了曲线高低，特别针对性也是要考虑的问题。如果你知道 16 人的 meta 里有 10 套绿色套牌，那你的主牌完全可以放冬眠（Hibernation）或者枯槁（Perish）。不要问我碰不到绿色怎么办，我只能说，如果你对自己的套牌和操控非常自信，那么你就该选择更具普适性的方案；如果不是这样，极端化的设计经常会有好效果。这就像宝船时代大家会在主牌里放红冲击波一样——碰不到就认倒霉；碰到了就连主带备稳捏。优秀的牌手可以分成两类，一类长时间内只用一两套牌，但是能操控得炉火纯青，在 meta 里占有显赫的地位，让别人每次参赛前都费尽心思琢磨怎么能过他这一关。另一类则总有新鲜点子冒出来，套牌设计让人捉摸不定，每次比赛都给对手带来点惊喜，甚至是有神秘大招准备着。对于成绩一般想要提高的牌手来说，这两条路都可以走，而第二条路走得可能会更为艰难。应该说，第二条路让你在短时间内取得成绩的可能性也比较大。操控是贯穿整场比赛的事。你每盘比赛犯两三个错误很正常，一旦被抓住就是输，甚至于你一个错误都不犯也是输。但是如果你为 meta 做出了特别针对，那么设计上的一个亮点可能会让你一路火爆下去。我要强调一下，除非你每次比赛前都认真地分析 meta 的变化，而且 meta 的变化比较容易把握，否则这条发展道路是不可持续的，是投机性很强的。我们的投机不是要去撞大运，而是要在准确把握 meta 的基础上进行心理博弈。

说过了曲线、针对性之后，最后一个问题是要考虑反针对。对手会连续两三周使用同一套牌吗？如果他们会这样，那么知道你做的针对之后，他们会做什么反针对措施呢？同理，如果对手熟悉你的套路，必然会针对你，那么你要做什么反针对措施呢？举例来说，你玩偷袭，发现环境里大家普遍用围护僧侣，那么你就该多准备瞬息电震之类的杀。这项工作其实也是心理博弈，但是需要对薪传的牌池比较熟悉，才能收到出其不意的效果。

无论是曲线、针对还是反针对，关键是要注意一件事，那就是尽量放赚的牌，少放亏的牌。比如说，即使环境里有掘坟，也尽量避免在主牌里放手术摘除，即使环境里有奇迹控，也尽量避免在主牌里放屠杀游戏。这样的牌在特定条件下确实有好处，但是它们本身不赚。有的读者可能会疑惑：手术摘除肯定能用上，前面提到的枯槁可能根本用不上，那为什么可以冒风险主牌放枯槁，而不肯冒风险放摘除呢？因为枯槁赚，结算了之后能扭转战局；摘除不赚，结算以后对场面没有帮助。换句话说，想赌的话，就要去赌枯槁这样的大货、结算了就赚的货，不要赌那些小打小闹、不疼不痒、对场面没影响的货。

如何看待大赛战绩

一套牌在大赛里能不能取得好的成绩，我觉得可以从四个方面去考虑：运气、环境、牌、人。之所以把运气放在首位，因为这是最不可控的因素，所以也就最容易讲。牌组得再完美、操控水平再高，如果把把起手调度到 5、关键时刻脑激三张全是地，那也全是白费。所以这个因素我们可以不去考虑。当我们找不到其他原因的时候，我们就可以认为是运气作怪——或者说，我们才可以认为是运气作怪。

以上我们讲了大环境的演变，以及我们自己身边的环境。在这之间似乎缺少了点什么——不错，缺少的是大环境的演变是如何影响到身边的小环境的。其实，大环境的演变并不比小环境要复杂，因为小环境里牌手彼此熟悉，而且以娱乐为主，所以套牌的针对性和原创性都会比较强。大比赛里很多人是打算去卷的，所以或许会选择相对保守的策略。而且，大赛里牌手换套牌并不是很频繁，因为 **matchup** 好坏这种事不像小环境那样容易预测。在五六百人的大赛里，你上周用了一套牌，不必害怕本周就被针对，因为本周你遇见的对手根本就不会是上周那些人，甚至于你可能见都没见过。但由于一些套牌风头太盛，所以不排除有些牌手会假想自己要被针对而更换套牌，不过这种情况不是很多。更多的情况是，有经验的牌手会根据环境的变化来对自己的套牌做些微调。所以，当一套牌大量出现在 16 强里的时候，并不代表打这套牌的人最多，也不代表这套牌最强，只能说对这套牌的微调是成功的。这种微调来自于优秀牌手的感悟，不能照搬，这也就是为什么在大赛里出成绩的套牌在小环境里不一定表现出色的原因。有些牌手会感觉到，虽然限制、标准、摩登、薪传和特选这几个赛制都是万智牌，用同样的规则，但由于牌池的不同，可以说它们不是同一种游戏。它们的精髓是一样的，但它们的规律并不一样。大环境和小环境的差别与之相似。虽然大环境给小环境提供成熟牌表，小环境为大环境提供原创思路和测试机会，但它们之间并没有紧密的联系。在地方周末小比赛里，很多奇葩套牌会有好表现。所以，牌手不必过于在意短期内的比赛成绩。“奇迹真强，这周又拿冠军了”这种话实际上毫无价值，你和几个哥们这周末都拿奇迹去牌店也未必能卷，倒是勇德选手笑了。

第三来说一说套牌。刚才说过了对套牌的微调。在大赛里出成绩的套牌多数是经过千锤百炼的，微调显然是必不可少的。普适性和针对性如何取舍，凶狠和稳健如何平衡，对牌手性格和体力都有什么要求，这些都很复杂。我们还是用最近的焦点套牌——奇迹控、勇德和门槛来做例子。奇迹控是一套典型的慢速控制。它的特点是先抑后扬。一回合白寻找陀螺，二回合出陀螺，三回合出抵销，完美的开局吗？大错。启蒙导师、陀螺、抵销都亏手牌。请你想想，这三个回合你做的这些事可曾对场面有任何帮助？再算上 **tapout** 要用愿望之力康对手，那就赔惨了。从第四回合开始，你才能逐渐收回所有的投资，而拿到先手的 12 **posts** 套牌可能已经捏着伊莫库偷着乐了。那么这么亏的套牌如何能赢呢？关键在于终始和敦请天使。这是两张很赚的牌。如果场面没有失控，那么一费瞬间的超级神愤就会把场清空，然后就是抵销陀螺死锁，等到天使一击制胜的节奏了。除此此外，赚的牌还有能独自赢得比赛的大杰斯和灵活性极强的迅咒法师。如果这套牌加上了得享安息，那么就会更亏手牌，必须要配上支配头盔以图秒杀才能回本。安息头盔的外挂让这套牌达成了普适性和针对性、凶狠和稳健的和谐共存。但是用安息就必然不能用迅咒。丧失了这张赚牌，使得奇迹很容易在前期赔成狗蛋，然后被以勇德为代表的套牌猛袭至死。勇德的特点与奇迹正相反，就是赚。祭师也赚、亲信也赚、图赞也赚、惩戒火焰也赚、面纱莉莲娜也赚、血辨地精也赚。正是这赚赔之间的巨大差异，让奇迹控打勇德变得非常难。**RUG** 门槛介于两套牌之间，它充满了一换一的咒语。它的成功之处在于曲线低效率高。在前几个回合，它可以每回合出东西，然后康一手，相当于它施放两个咒语而对手只能施放一个，所以它赚的是节奏，赚的不是手牌数而

是咒语数。举这些例子是要说明，每套牌有自己的思路和定位，在大环境中占有自己独特的生态位。一旦有新的思路，或者老思路逆袭，每套牌都有可能一度找不到位置，直到牌手们做出成功的调整。需要强调的就是，这种调整必须符合这套牌本身的规律。就像奇迹控，怎么调都不能再增加亏手牌的组件，也不能因为现在亏就在有安息的版本里面硬塞进迅咒。所以一套一线牌突然沦落（新牌发行造成的影响不算），并不代表它弱了，只是因为其他套牌做出了调整，而牌手们还需要时间来进一步研究它的规律。即便是渡桥、黑土这样缺陷极为明显的套牌都能闪光，像勇德这样更为全面的套牌一定会做得更好。不过笔者还是要说，如果读者想卷大赛，那么我推荐你要么用组合技，要么用能压制组合技的牌，不要用不带康的 midrange，因为后者天敌过多而且不好操控。

最后来说说人。有些套牌长期在大赛里成绩不佳，除了套牌本身的问题以外，牌手也是个大问题。人鱼、红烧这样很靠掏的套牌，很多大师是不喜欢的。不可否认的一点是，在大赛里，用这种套牌出赛的牌手，多数人水平比较有限。我没有看不起别人的意思，我在刚入门时也喜欢人鱼和红烧，所以请别用“我就觉得人鱼还好，而且我的成绩不错”来反驳我，我说的是普遍情况，而且我不掌握数字，我只是感觉如此。没有一套牌是无脑就能玩的，但是人鱼、红烧很容易被玩得无脑化——而且由于它们的特点，经常无脑玩也能囫圇赢下比赛。这种特点拉近了牌手的水平，所以被大量新手喜爱。出于牌手的平均水平，它们在大赛里的成绩也就不太好了。不排除有好的时候，但是在一般情况下，优秀牌手大多不太愿意选择这样的套牌。另外还要说组合技。在小环境里，组合技并不招人喜欢，因为娱乐性不强。但在大赛里，组合技是很多牌手的第一选择。我在前文谈到过，什么样的人愿意组什么样的牌、能够操控好什么样的牌，是有一定规律的。所以组合技不是什么人都能玩好的。组合技确实能纯捏一些 midrange，但是在对阵有康的套牌时，组合技玩家的计算量是非常大的，因为发动的时机可能就那么一个，没抓住就是死，完全没有任何补救的机会，这是与其他套牌最大的不同。还有一点，那就是组合技选手的判断失误是非常不明显的——关于这一点，我想不好该怎么具体来描述，但是或许有些喜欢观战的牌手有这种体会：看一个人玩风暴，觉得他每个操作都是理所当然的，但就是赢不下比赛；而看另一个人玩风暴，觉得他每个操作也没有什么高明之处，但就是胜率高。决策差别过于细微，技术高低不在场面上体现，也就决定了牌手不容易总结经验提高水平。所以，大赛上取得成绩的组合技牌表，参考价值是最低的。不要以为在大赛上取得成绩的组合技牌表是最稳定的、金鱼测试成功率是最高的，它们的成功跟人的关系是最大的。

说到底，大赛的成绩于我们的参考价值并不是太大。最大的帮助在于看这些牌的备牌设计，这样才能知道这些牌最怕的是什么。毕竟小环境里有的是不喜欢动脑子组牌只喜欢照抄牌表的牌手，明白这些牌的弱点在哪才能更好地调整自己的主牌来做应对。至于大环境的起起落落，看个热闹也就是了。套牌成绩有起伏是正常的，而且也是必须的，因为这反映出生态是健康的，套牌间是均衡的。

根据环境选择备牌

下面说一下薪传赛里面定备和换备的问题。备牌的确定其实和主牌的思路有很大关系。我们在组牌的时候，一定要追求主牌效率最大化。我们不需要主牌有最全面的抗性，而是需要主牌有最高的效率。举个例子来说，我们并不需要一套对所有套牌抗性都很高的牌，而是需要一套能让我们有更大几率赢得多场胜利的套牌。这两者的区别在于，你首先考虑的应该是如何制胜，然后再考虑如何针对别人。即使你组的是一套大蓝控，你也要明白你的控制性咒语是要为你的制胜手段铺平道路，而不是把拖慢对方的脚步放在首位。只有明白了其中细微的差别，你才能在对局中知道什么“关键”、什么“不关键”，什么“必须康”、什么“可

以忍”。如果你不明白，那你就会觉得对手每张牌都特别厉害，从而陷入“有康必康、有解就使，没有认命”的尴尬境地。

一个经典的例子就是根除/手术摘除这样优质的咒语为什么不能进主——你用它确实能去掉敌人可能的制胜手段，但你也减少了自己的制胜手段，何况是用一张手牌去换掉对手牌库里不知道什么时候才能抓到的牌。或者说，它对场面没有帮助。在一次小比赛里，笔者目睹了一场高潮与 RUG 的对决。在备牌局高潮选手去掉了两个注定，换上了两个手术摘除。结果在决胜局，几轮对康之后，高潮套牌启动引擎，用蓝阳当空让自己抓了 12 张牌，然后在有 6 点剩余法术力的情况下断掉了，输了。两个手术摘除就在那 12 张牌里面。如果换成主牌的注定，或许就赢了。

所以我们说，一些牌到底要不要用、用的话是放在主牌还是放进备牌，需要思考、经验和实战测试，而且要根据 meta 来综合考虑。就备牌来说，你需要针对什么套牌来准备备牌？这需要仔细分析自己的套牌和打牌的环境，单纯的抄牌表是绝对不可以的。比方说，在一个小比赛中，如果你预计不会有渡桥、掘坟和黑土，那么你的备牌里甚至可以不放清坟咒语。为什么这样说？因为坟墓场是资源之一，与你的战场、手牌、牌库、放逐区、生命类似。一套成熟的薪传套牌，会尽量开发所有的资源。即便是白蓝和白绿这两套分别依赖手牌和场面的套牌，也有历时挖掘、迅咒法师、圣物骑士这样会利用坟墓场的牌。换句话说，几乎没有什么成熟套牌不会用到坟墓场，因为大家不愿意白白放弃这个资源。既然如此，那么清坟咒语应该用来针对那些特别依赖坟墓场的套牌，典型的就勇德、渡桥、掘坟和黑土。如果你为 ANT 的过往成焰、为 MUD 的鬼怪焊工、为一地炮的烈焰仪式、为毒疹的冥府精灵这样的牌而准备很多张清坟咒语，经常就很不值得。你必须明白，你的主牌配置效率应该是最高的。如果你面对各种套牌都会在备牌局放进清坟咒语，那为什么不干脆把它们放进主牌呢？既然主牌不会放清坟咒语，那么面对各种 matchup 都换入它们显然就是不合理的。话说回来，如果你发现有些牌是你几乎每场比赛的每一局都要换入的，那或许它们真的应该进主。

上面的例子是比较极端的。清坟咒语当然不只是针对勇德、渡桥、掘坟和黑土。根据你自己套牌的不同，清坟咒语所发挥的作用也不同。例如有化剑为犁的套牌没有必要用手术摘除来针对冥府精灵，而 Burn 有时候不得不用手术摘除作为干扰组合技的手段，等等。我所要讲明的是定备和换备的思路，不是针对清坟咒语本身，即，你换入的备牌未必比你主牌的配置效率更高，不要被对手的某张牌蒙蔽了双眼。

有的牌手会专门为备牌而混入某种颜色。比如说 ANT 为沾体虫群、突发衰败而混绿，Goblin 为莎利雅、消除魔障混白，奇迹控为了风暴神、红月和密设爆裂物混红等等。混色提高了备牌局的胜率，也降低了主牌的稳定性，需要仔细权衡。尤其是在荒原特别多的 meta 里，圈地多要冒卡地的风险，圈地少要冒卡色的风险，这些风险因素也影响着定备和换备的思路。有些牌的主牌里面有导师，例如绿阳当空、圣物骑士、黠智祈愿、热切祈愿、启蒙导师、锁物法师等等，备牌的配置就会受到这些导师的影响，更多地倾向于配置那些能用导师找出来的牌。有的备牌是为了针对别人，有的备牌是为了反针对。比如说，为渡桥准备挖坟人囚笼就是针对，渡桥为对手的囚笼而准备的长年怀恨就是反针对。有些牌手定备的时候发扬阿 Q 精神，只针对某些套牌来提高胜率，而对另一些本来主牌胜率就很低的套牌干脆置之不理，遇见算倒霉，这也是一种思路。

定备的一个常见的问题是想当然地认为某张牌的威力极大。举个例子来说，有些牌手打牌的环境里经常有 ANT 出现，于是备牌放三四个歼智陷阱。且不说能不能抓到，就算是能抓到也基本上是白费，因为 ANT 主牌是有封口、逼从或者攫取思绪这样的抗干扰牌的。它们其实是为了蓝色套牌准备的，但是既然有非蓝色套牌预备下了歼智陷阱，ANT 选手也表示毫无压力。这等于就是白白浪费了备牌的位置。抛开有枣没枣打三竿子的想法之外，犯这种定备错误一般是因为牌手不了解他要针对的套牌，一厢情愿地觉得某张牌特别厉害，其实

对手早就有应对方式。你不如用扰咒法师这样泛用性较好但针对性不那么强的牌。

另一个常见问题是用错东西。比如说，红烧想要针对一下坟墓场，应该选择哪张牌。一般来说，正确的选择是祖神兽遗宝。红烧用的多的牌手知道，红烧怕抵销、怕对手的巨兽低费。祖神兽遗宝对耶夫和圣物骑士的影响很大，可以让你不会在抢血过程中先被对手 rush 死。另外它对流浆、祭师等也有限制作用。相比来说，托玛墓穴和手术摘除这种一锤子买卖是不靠谱的。尤其重要的一点在于，红烧非常在意自己的手牌数，而祖神兽遗宝可以让你在关键时刻补充一张手牌，托玛墓穴和手术摘除是纯亏一张手牌，这个价值是必须要计算在内的。类似地，如果你拿的是一套组合技，那么备牌里针对神器的 MVP 应该是河鼓的召还，而不是粉碎无歇或者熔毁；如果你拿的是一套控制，那么备牌里针对神器的就应该是穿髓金针或者消除魔障而非河鼓的召还。再比如说，meta 里有一套 Rbg 三色 Goblin，而你想用备牌里的一些结界来限制一下它，那么你基本上会在反红保护环、计画性病害和谦卑里面挑一个。如果对手配备的是 Anarchy 或者克洛萨之攫，也就无所谓了。但是对手如果用的是突发衰败，那么谦卑就是更好的选择了。这种问题并不涉及对单卡的理解，而是在于你的情报是不是准确。所以，提高对单卡的认识和留心观察他人的套牌，都是很必要的。

第三个常见问题是主备搭配错误。出现这种问题主要的原因可能是没有研究 meta，而是直接抄牌表。很多人以为在大赛里取得好成绩的套牌一定是最全面、综合抗性最强的，特别是对控制套牌产生这种印象。其实，追求全面的套牌在大赛里很多都死在了路上，原因就是它们太过于均衡。如果是 200 人的大赛，均衡套牌在一开始确实会有优势，因为有一些人用一套标准或者摩登套牌改改就拿着来参赛了，还有一部分是盘算着用 Karakas 弹对方十手的新手，这些人都近乎于打酱油。但是赢过第三轮之后，对抗强度就明显上来了。如果一套牌对其他所有套牌的取胜几率都是 55%，那么在第四五轮就很可能因为一点点运气因素和微小的操控失误而在平衡对局中葬送掉这 5% 的优势。而如果一套牌比较极端、或者有针对性，那么一旦遇到适宜的 matchup 就会高歌猛进。很多均衡套牌，特别是控制套牌，不像组合技一样神掏能秒人，也不像反击快攻套牌一样手壮无人能挡，而是需要稳健的起手、恰当的决策和长时间精细的操控，这都极大地增加了风险——是另外一层意义上的风险。所以，最后能进入 16 强的套牌，很多都有自己的特点，不是四平八稳的。抄这样的牌表去小 meta，经常会发现每个备牌局都会把主备牌里的某些牌对调，这就是所谓的主备搭配错误。人家的套牌设计本意是针对自己操作习惯和预设 meta 的，换了操控者、换了 meta 就必然会出现有些主牌效率不如备牌高、用着别扭的问题。所以说，均衡套牌，尤其是控制套牌，一定要结合自己的小 meta 去调整主备，哪怕在比赛之前对着墙抓几把起手试试也是好的，千万不要临时组个“冠军套”就杀向牌店了。

说起主备搭配错误，笔者本人也是吃过亏的，不过吃亏的经历与上文恰恰相反，是由于过分强调原创性导致的。RTR 牌表刚一出来，笔者就发现得享安息+能量力场+支配头盔这个组合很有意思。经过初步测试之后感觉还可以，所以想在安息进入环境之后的第一周比赛里打个突然袭击。当时我的设想是主牌用启蒙导师抵销陀螺配合上述 combo，备牌局对手肯定上一堆神器结界解，而我备牌局会主打迅咒杰斯艾紫培。结果比赛当天交牌表的时候，我发现参赛的 14 个人里有 6 个人的主牌满编了突发衰败。于是我的比赛就悲剧收场了。虽然对手们只是觉得突发衰败很厉害所以才用它，并不是针对我的套牌，但是相比于被针对，无辜中枪更让我沮丧。我犯错误的原因主要是低估了小 meta 对新环境的响应速度，以为原型套牌会打别人一个措手不及，却没有做更深入的分析。如果稳健一些把主备的思路对调一下，或许结果会好一些。

第四个数是为特定套牌浪费大量位置。我本人没见过，但听说过有的牌手备牌放 15 张针对坟墓场的牌。或许这只是个笑谈，但是有些牌手用大量备牌位置去针对某些套牌是普遍存在的现象。备牌 15 个位置其实非常宝贵，对上特定套牌抓到备牌就基本上赢了，所以

大多数牌手都希望备牌也能比较全面。我见过一个牌手为了针对白绿武具备牌放两个杀戮两个葛加理护符两个倾盆毒雨，这样做究竟是不是理性呢？其实不好说。如果是黑色套牌，又特别忌惮白绿武具，上 6 张针对也是可以的；但是这样做就必然在对抗其他套牌时少了很多选择余地。Matchup 有好有坏，其实完全不必要为某些套牌浪费太多位置。比如说，白蓝抵消陀螺需要为 meta 里面的红烧准备及时增援么？妖精滚雪球需要为 meta 里面的 Show & Tell 准备 4 个灰灭骑兵么？前者的 matchup 太好，对手碰到你是最头疼的，你没必要自乱阵脚；后者的 matchup 太差，碰上硬着头皮打就完了，没必要做这种无谓抵抗。如果你指望靠着备牌去赢得每一个对局，那只能说明主牌组得太垃圾。在主牌上多动些脑子，要比挖空心思备牌要实际得多。为某些套牌精心准备了大量备牌，结果比赛里没遇到，就太不划算了。

第五个问题是求全责备不懂取舍。在小的 meta 里，特别是当情报工作搞得比较好，知道大概会遇到哪些套牌的时候，牌手经常会特别纠结于备牌，总觉得还是做更全面的针对比较保险。结果很可能定下来的备牌是傻小子看画一样一张。我在上一篇心得里说过，牌手总希望自己的套牌有全面的战斗力，所以这也放一点、那也放一点，仿佛那些牌是在他们需要的时候一定能抓上手一样。作为奇迹或门槛这样的均衡套牌、有大量手牌调整手段的套牌，的确，少许的重量就足以拨动胜负的天平，但是非均衡套牌就不要追求备牌覆盖面广了。备牌的覆盖面一广，针对性必然就差了。数量低影响了上手率，使得本来抓到备牌就能翻盘的场景里却苦等不到那宝贵的一张。其实这种情况是很多见的。如果你相信自己的人品，那请便吧，否则还是要提高针对性。

第六个问题是定备不看主。很多牌手在定备的时候只考虑需要换上什么，不考虑换下什么，实战的时候临时决定。这个问题最经典的表现，就是一轮比赛打完主牌局之后，从备牌里面抽出了六七张要换进来，但是左看右看觉得主牌里没有那么多可换下的东西。这首先是因为在定备的时候就没设计好，没有模拟不同对局时换下什么，光想着换上哪张牌打什么能占便宜了。第二是因为在比赛中没有感悟，虽然知道自己备牌里哪张有针对性，但是判断不出主牌里面哪张在这轮对局中效率不高。这个问题如果严重，就会导致在换备之后主牌被拆得支离破碎，虽然个别备牌能在一时起到作用，但是一旦备牌被解掉，场面很快就崩溃了。所以，在比赛之前就要模拟换备，决定好在不同情况下主牌要换下什么东西。

最后要说的是一个小提示，那就是绝大多数牌手没有备牌局换下地牌的意识。比如说你是一套沾蓝色的控制，对手是一地炮，你备牌换上了所有的康，那么首先想到的要换下的牌是什么？很多牌手可能会说杰斯，因为第一要留费康对手没法拍杰斯，第二杰斯出场看对手牌库顶意义不大，第三基本上打不到杰斯出场比赛就结束了。这个想法好，但是不够好——你首先想到要换下的应该是荒原，甚至是全部的 4 个荒原。你可能会说，荒原的确没用，但是自己卡地怎么办。那么我要问，打一地炮你需要无色法术力么？减少了 4 张地可能会让你的杰斯卡在手里，但是正如你刚才所说的，你并不需要杰斯的出场。那么杰斯和荒原相比好在哪？好在它是一张蓝色牌，可以支持你的愿望之力。起手 1 海岛、1 点破咒语、1 愿望之力、1 杰斯要比 1 海岛、1 点破咒语、1 愿望之力、1 荒原强得太多。这个例子虽然极端了一些，但是非常典型，告诉我们任何一张牌都是可以换下的，只要它的效率不如另外一些牌高。很多牌手从玩万智牌的第一天起就没想过备牌局可以把地换下来一些，希望这个例子能帮一些人走出误区，在换备的时候能更加灵活地思考问题。

根据环境调整套牌

上文中我们探讨了美国色掘密师的思路和细节。在 2013 年下半年，我并不是很看好那套牌，因为我觉得虽然它的主牌不依赖坟墓场、康多杀多，能够对如日中天的 BGx 色组提供一定抗性，但是毕竟生物的数量少、质量就抢血来说也不算很高。掘密师并不很稳定，曾

哥自己有没有单兵能力，游魂的身材也太小。当时为了增加曾哥和游魂的穿透性和生存率，有相当一部分牌手选择黑绿剑或黑白剑，忍痛放弃了红蓝剑。2013 年 10 月份真名宿敌投入环境以后，同时解决了游戏中期单兵生存和穿透这两大问题，着实让红白蓝掘密师大火了一阵。而与此同时，前几年薪传赛的王者套牌 RUG 门槛表现就不那么突出了。一直到 2014 年 2 月份的巴黎 GP，环境内的主流掘密师系套牌还是 UW 和 BUG 色组。RUG 门槛虽然依旧稳定出现在 SCG 的八强套牌里，但是从各大赛事的统计来看，它的使用率在下降，而且生存空间被挤压得比较厉害。就我自己的观察，至少在 2013 年的奥洛夫薪传赛和 2014 年北京 GP 外围赛里面，RUG 门槛的使用率非常低。2014 年中巴黎 GP 之后的几个月，RUG 掘密师的使用率在慢慢回升，直到宝船巡游进入环境导致 RUG 灭绝。2015 年初宝船被禁，RUG 重新回到了 2014 年 9 月时的状态。所以我们可以忽略掉宝船巡游这一时间段，探讨 RUG 门槛针对环境所做出的一系列适应和调整，并以此为例，看看如何根据环境的变化去调整自己的套牌。

赛制：T1.5-T15-JOU RUG Delver by Stephen Mann

主牌 60 张		
地 [18张]		备牌 15 张
4 聚污三角洲	其它 [30张]	
4 沸腾山湖	4 脑力激荡	4 没顶
4 荒原	4 目眩	3 挖坟人囚笼
3 热带岛	4 愿望之力	3 爆焰冲击波
3 火山岛	4 吉塔厦探刺	2 艰险
	4 闪电击	1 肢解
生物 [12张]	4 沉思	1 Flusterstorm
4 掘密师	4 阻抑	1 点破咒语
4 伶俐猫鼬	2 点破咒语	
4 塔莫耶夫		

赛制：T1.5-T15-JOU RUG Delver by Matt Hoey

主牌 60 张		
地 [18张]		备牌 15 张
4 潮没水滨	其它 [29张]	
4 荒原	4 脑力激荡	3 爆焰冲击波
3 沸腾山湖	4 目眩	3 艰险
3 热带岛	4 愿望之力	2 长年怀恨
3 火山岛	4 闪电击	2 Flusterstorm
1 繁茂丘陵	4 沉思	2 挖坟人囚笼
	3 点破咒语	2 没顶
生物 [13张]	2 Chain Lightning	1 真名宿敌
4 掘密师	2 吉塔厦探刺	
4 伶俐猫鼬	2 圈套咒语	
4 塔莫耶夫		
1 真名宿敌		

先来看一下上面提到的这两套 RUG 门槛。这两套牌一套是经典的，一套是改良型的。经典型不必多说了。改良型具有非常鲜明的特点：第一，主 1 备 1 一共两张真名宿敌；第二，没有阻抑；第三，主牌 6 张直烧；第四，两张圈套咒语。那么这些特点是如何演变来的？我们来逐一分析。

为什么加入真名宿敌？

真名宿敌无疑是最难解的生物之一（苍鹭天使席嘉姐笑了）。但这并不是我们必须放

它的理由。真正的理由是其他的生物越来越靠不住了。掘密师是最好的打手，但在 RUG 这套牌里却是最脆弱的一环，能杀它的东西太多。耶夫与之类似，除了闪电击杀不死之外，化剑和突发衰败都能完美解掉。所以在很长一段时间里，RUG 门槛的主力打手是伶俐猫鼬。猫鼬是一个全自动的生物，3 攻 3 防基本上超过一切其他生物，又点不死，出来一门心思踢就行了。但是丧仪祭师改变了一切。很多 RUG 只配备了四张闪电击用于开路 and 拍脸，但对手第一回合的祭师让你不得不去杀。不杀祭师，猫鼬打不过，耶夫大不起来，资源也控制不住。但是一旦你杀了祭师，就可能面临着必须要去 fow 对手的曾哥、亲信等东西，还不说可能会面对祭师 2 号。这样一来，整体的节奏就被拖慢了，在前期解决战斗的机会很少，基本上都要进入中期，也就是每位牌手 3-5 块地的时候。如果没有宿敌，打到这时候就已经是莉莉、杰斯、颇击槌的天下，没有 RUG 什么事了。只有宿敌才能完成致命的一击或两击。这是在主牌局。到了备牌局，RUG 康不住得享安息基本上就 GG 了，而真名宿敌的价值就会再一次体现出来。在面对奇迹的时候，宿敌的 3cc 也能增加结算的几率。当然，对符文之母的免疫也是重要的因素。

为什么不要阻抑？

为了把节奏带向游戏中期，阻抑有时候就要割舍掉了。红蓝绿和红蓝白这两种掘密师的构组有类似的地方，不要阻抑，配 3-4 点破、2-3 探刺，基本上就是美国色掘密师构组法向 RUG 的移植。但是我个人并不喜欢这种倾向。我不认为探刺在 RUG 里面是必要的元素。美国色用探刺可以帮助自己更好地利用备牌里的扰咒法师，而 RUG 的探刺基本上只是为了压缩牌库和降低操控难度。如果是我，我会保留 2-3 阻抑。阻抑是 RUG 里面最灵动的元素，我毫不掩饰对它的偏爱。

为什么 6 张直烧？

因为现在前期需要去除的东西太多了。在 6 月 2 日的 SCG 半决赛里，RUG 面对对手埃斯波剑的曾哥，不得不用 fow 去应对，吃了风暴康之后不得不交出第二张 fow，被对手 2 换 4。那套 RUG 就是上面的第一套经典款的。由于杀只有 4 张闪电击，而当时没抓到，特别怕对手手里已经有颇击槌，所以不得不咬牙康掉曾哥。但是这样做的结果就是消耗 4 张手牌没有构成任何威胁，基本上就算是一盘负了。如果能多一点直烧，就不怕曾哥进场了；如果有真名宿敌，也就不那么怕颇击槌了。

为什么用圈套咒语？

掘密师版 RUG 在 2011 年出来的时候，原本是有圈套咒语的。那时候人人都知道躲着圈套组牌，刻意避免编入 2cc 咒语。而如今，大家不再刻意躲着圈套了，从环境里到处可见的图赞就知道这一点。既然没有人原意躲，那就正是圈套咒语大显身手的时候。它的回归标志是 2014 年 1 月 SCG 印第安纳波利斯八强里的一套，用了两张圈套咒语。

赛制：T1.5-T1.5-CMD13 RUG Delver by Chris Berry

主牌 60 张		
地 [18张]		备牌 15 张
4 Misty Rainforest		3 Submerge
4 Scalding Tarn	4 Daze	2 Ancient Grudge
4 Wasteland	4 Force of Will	2 Grafdigger's Cage
3 Tropical Island	4 Ponder	1 Flusterstorm
3 Volcanic Island	4 Stifle	1 Gilded Drake
生物 [12张]	3 Lightning Bolt	1 Grim Lavamancer
4 Delver of Secrets	3 Spell Pierce	1 Pyroblast
4 Nimble Mongoose	2 Fire	1 Pyroclasm
4 Tarmogoyf	2 Spell Snare	1 Red Elemental Blast
其它 [30张]		1 Rough
4 Brainstorm		1 Surgical Extraction

圈套咒语最大的好处就是能追赶 tempo。比如说你后手，对手直接下地过了。到你的时候如果你出掘密师，就可能遭遇对手下荒原、化剑掘密师、荒原炸你地的组合拳。由于 RUG 经常要 1 地起，所以这样往往会导致局面瞬间崩溃。圈套的好处就是对手下地过我也可以下地过，到了对手回合，如果找地可能会中阻抑，如果下地出货就有圈套等着。再转过来到了自己的回合，可以下地出猫鼬或者掘密师，保留一个费用于各种变化。圈套在后手局会让你的节奏变得更好，而且这张硬康会帮你守住对手的耶夫、曾哥、亲信、迅咒等东西，节约你的直烧。

除了上面这些变化以外，有些人还愿意放洗清思想。这应该说是一个不得已的妥协。正因为祭师的存在，坟场填充速度得不到保障，所以才要用洗清思想。但多数时候，这是一张效率很低的牌。对万智牌稍有理解的牌手都会清楚手牌一换一的条件。就拿 1cc 的滤牌咒语来说，脑激和沉思是好牌，注定一般，吉塔厦探刺是因为可以免费才有人用，偷窥干脆就没有人用。所以说，1 费的一张法术/瞬间牌，效果至少应该是抓一张牌外加一个好效果。而把牌库顶两张牌置入坟场在多数情况下并不是一个能让人满意的效果，所以洗清思想的效率是比较低的。与其这样，不如想办法干掉祭师，而不是苟且。另外，有些人愿意放一个肢解，在特定环境里也是可取的。毕竟肢解能帮你赢得耶夫大战，也能搞定颅击槌，更能发挥荒原产无色费的功能。但是用肢解去解掉祭师还是有点肉疼。探刺挤掉的位置可能属于圈套，也可能属于阻抑，这可能要根据个人的喜好和操控习惯而定。如果你真的用不好阻抑，那还是放探刺吧。

各位可能已经发现了，现在的 RUG 掘密师和美国色掘密师的构组方式越来越接近了。美国色是 4 掘密师 4 曾哥 2 宿敌，RUG 是 4 掘密师 4 猫鼬 4 耶夫 1 宿敌；美国色是 7 张杀，RUG 是 6 张杀；其余除了美国色有两把剑、一张历时挖掘以外，基本上是一致的——4 脑激、4 沉思、4 目眩、4 愿望之力、2-3 点破、1-2 圈套、2-3 探刺，或有阻抑或没有阻抑。这说明环境在向比较慢的方向演变。还有一个问题就是坟墓场的依赖程度。美国色掘密师可以完全不依赖坟墓场，这一方面是放弃了一个重要的资源库，另一方面也是减少了顾忌。而 RUG 掘密师在备牌局不得不提防各路坟场针对，打起来非常累心。RUG 的备牌可能会有克洛萨之攫和硫磺旋风，此外为了符文之母和莎利雅还特别备有硫磺元素。从这样的备牌配置可以看出，其实一直以来，RUG 对自己备牌局会陷入苦战早就有充分的心理准备，否则也不会放进这么多 3cc 的咒语。那么既然如此，不妨就大胆地用真名宿敌，进一步提高自己的续航能力，降低坟墓场的依赖程度。

兵无常势水无常形，组牌要更多地针对环境。我写这篇文章的主要目的还是帮牌手们打

开思路。其实有很多貌似有定论的东西都是可以突破的。比如说，在一个小的环境里，组掘密师套为什么非要放 4 个 **fow** 呢？除了一回合的圣杯、红月，你有什么东西是必须要 **fow** 的吗？掘密师套牌的好处就是康很多，主牌各种康有十几个，只要下了一块地，就能用点破和 **Daze** 在一回合内连康两手。一般的情况下，只要环境里没有很多的极速组合技，**fow** 的用处其实不大，你完全可以只用两张 **fow**，腾出两个位置给生物和去除。问题就在于有相当一部分牌手看多了 4 个 **fow** 的牌表，思维固化了，如同我曾经写过的，打了很多年牌从来没想到备牌局可以把地牌换下去类似。2013 年奥洛夫赛的半决赛，徐斌和徐亮两套埃斯波剑内战的时候，两个人备牌局把所有的化剑全换下了。有的牌手看过视频之后跟我聊起来，说非常开阔眼界，从来没想到这么换备，真是学到了东西。我觉得仅仅是这一点，那次比赛就没白办、视频就没白做。我的水平非常有限，讲的东西不一定对，但我保证上面所有的心得都源于我第一手的测试结果，绝不是信口胡说。希望牌手们打破桎梏，多去尝试，有时候两三张牌的微调，就能让整套牌脱胎换骨。

在全文结束之时，感谢旅法师营地给我这样一个平台能和大家聊天。感谢各位版主（尤其是在薪传舵手 **haman** 老师）的辛勤工作。

文中恐多有不当之处，请各位多包涵、多指教。谢谢。