

再战赞迪卡发布释疑

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2015年8月11日

本「发布释疑」文章当中含有与**万智牌**新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，**万智牌**的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

上市资讯

*再战赞迪卡*系列包括274张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及25张基本地）。某些*再战赞迪卡*补充包内含有*赞迪卡远探*牌张（详见下文）。

售前赛：2015年9月26-27日

上市周末：2015年10月2-4日

欢乐日：2015年10月24-25日

自正式发售当日起，*再战赞迪卡*系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2015年10月2日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*鞑契可汗*、*龙命殊途*、*鞑契龙王*、*万智牌：起源*以及*再战赞迪卡*。

请至Magic.Wizards.com/Rules查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的活动或贩售店。

赞迪卡远探

*赞迪卡远探*征召大地本身加入战斗，共同对抗奥札奇。来自于**万智牌**历史上诸多精彩地牌都会以赞迪卡版本的形式出现在此特殊系列当中。

* *再战赞迪卡*的补充包中会出现二十五张*赞迪卡远探*牌张。还有二十张会在*守护者誓约*的补充包中出现。*赞迪卡远探*牌张有其独有的系列符号。

* *赞迪卡远探*牌张非常稀有。在补充包中开到此类牌张的概率，仅略微高于开到*再战赞迪卡*秘稀闪卡的概率。

* 出现在*再战赞迪卡*补充包中的*赞迪卡远探*牌张，能够在使用前者补充包的限制赛事中利用。在现开赛中，这些牌属于你牌池的一部分。在补充包轮抽中，这些牌也同样须在轮抽过程中进行抽选。

* 不过，如果某张赞迪卡远探的牌张原本在某构组赛制中不可用，如今它也依然不可以在该赛制中使用。「于*再战赞迪卡*系列补充包中出现」此事**并不**意味着他们可在标准赛中使用。

* 所有语言的补充包中出现的*赞迪卡远探*牌张都会是英文版闪卡。

规则变动：再调度

从*再战赞迪卡*售前赛起，传统的再调度规则便会有所更动。过去的再调度规则如下：

在游戏开始时，每位牌手各抓若干牌，其数量等于其各自的*起始手牌张数*（通常为七）。每位牌手以回合顺序依次选择是要将这些牌保留为*起手牌*，还是要将这些牌洗回牌库，重抓一副张数减少一张的新手牌，即再调度。对于每副以此法抓上的新手牌而言，牌手均可以选择是要保留还是要继续进行再调度，每次少抓一张牌，直到每位牌手均决定保留起手牌为止。

于9月26日起生效的规则变动较之现行规则有一点补充：

在所有牌手均决定保留其起手牌后，每位保留之起手牌张数较之起始手牌张数为少的牌手，均可以检视其牌库顶牌。然后该牌手可以将该牌置于其牌库底。（这基本上就是「占卜1」此关键字动作）。

* 如果有数位牌手执行再调度，则由先手牌手首先检视其牌库顶牌并决定是否要将其移到牌库底。然后，每位其他执行过再调度的牌手依回合顺序如此作。

* 无论你执行过多少次再调度，你只会在你决定保留手牌后检视你的牌库顶牌一次。你不会以此法检视到数张牌或将数张牌移到你的牌库底。

* 在多人赛制当中，你第一次再调度之后起手牌数量不会减少。你需要再执行一次再调度，才能检视你的牌库顶牌或将其移到你的牌库底。

* 要先等到每位执行过再调度的牌手决定是否要将其牌库顶牌移至牌库底之后，才轮到牌手利用诸如地脉这类牌张上的「起手牌」异能。

新关键字：虚色

奥札奇超越了我们对于法术力颜色的认知。具有虚色这一新关键字异能的牌张无论其法术力费用为何都是无色。

尘土潜影

{二}{黑}{红}

生物～奥札奇

5/3

虚色（此牌没有颜色。）

敏捷

在每个结束步骤开始时，若你未操控其他无色生物，则将尘土潜影移回其拥有者手上。

虚色的正式规则解析如下：

702.113. 虚色

702.113a 虚色是属于特征设定异能。「虚色」意指「此物件是无色」。此异能能在所有区域都生效，甚至包括游戏外。请参见规则604.3。

- * 具虚色异能的牌张使用的边框样式，是由原本用于奥札奇的透明边框样式加以变化而得。这些牌张顶部会以先前用来禁锢奥札奇的晶石纹理为底版，并带有对应的颜色。牌张顶部的颜色意在协助套牌构组，方便游戏进行。
- * 具有虚色异能的牌只是无色。它不会既是无色，又是其法术力费用中包含之法术力的颜色。
- * 其他牌张或异能会让具虚色异能的牌具有颜色。如果发生这种状况，那后者只会是新的颜色，不会既是新的颜色又无色。
- * 虚色异能能在所有区域都生效，而不只是在战场上。
- * 如果某张牌失去了虚色异能，则它将仍是无色。这是因为要等改变物件颜色的效应（例如由虚色异能产生者）生效之后，该物件才会失去虚色异能。

新关键字：摄食

奥札奇大肆摧残他们前进道路上的一切，包括胆敢阻拦他们的复合物。摄食是见于生物的新关键字异能，具有此异能的生物向牌手造成战斗伤害时，会一并放逐该牌手的牌库顶牌。

迷雾侵体
{一}{蓝}
生物～奥札奇 / 妖兽
1/2
虚色（此牌没有颜色。）
飞行
摄食（每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。）

摄食的正式规则解析如下：

702.114. 摄食

702.114a 摄食属于触发式异能。「摄食」意指「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。」

702.114b 若某生物具有数个摄食异能，则每一个都会分别触发。

- * 该牌会牌面朝上被放逐。
- * 当摄食异能结算时，如果该牌手的牌库中没有牌，则什么都不会发生。该牌手不会输掉这盘游戏（直到他必须抓牌，牌库却没牌可抓时才会输掉）。

新奥札奇主题：噬体

本系列中有部分牌（其中大多数都具有噬体此新的生物类别）能将放逐区中由对手拥有的牌作为「材料」来产生各式效应。

荒原绞杀体

{二}{黑}

生物～奥札奇 / 噬体

3/2

虚色（此牌没有颜色。）

当荒原绞杀体进战场时，你可以将一张由对手拥有的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场。若你如此作，则目标生物得-3/-3直到回合结束。

* 如果某咒语或异能要求你将多于一张已放逐的牌置入坟墓场，则你可以分别选择由不同对手拥有的牌。所选的每张牌会个别置入其拥有者的坟墓场。

* 如果有某个替代性效应会将原本会从任何区域置入坟墓场的牌改为置入放逐区（例如由首领阿娜芬札产生者），则你仍能已将放逐的牌置入对手的坟墓场中。这张牌将会成为一个新物件并留在放逐区。若是这种情形，则你不能利用同一张牌来满足将数张牌置入坟墓场中的要求。另一方面，如果是两个不同的咒语或异能分别要求你将一张已放逐的牌置入其拥有者的坟墓场，则你在前述情形中可以利用同一张牌来满足此要求。

* 除非有效应允许你检视放逐区中牌面朝下的牌，否则你不能如此作。

* 放逐区中牌面朝下的牌会根据以下两个条件分为若干组：（1）被何者面朝下地放逐；以及（2）何时被面朝下地放逐。如果你希望将放逐区中某张面朝下的牌置入其拥有者的坟墓场，则你必须先选择其中一组，然后再从该组中随机选择一张牌。举例来说，假设某个神器令你的对手面朝下地放逐其三张手牌。在稍后的回合当中，该神器又让你对手面朝下地放逐了两张牌。如果你要利用荒原绞杀体来将这些牌其中之一置入你对手的坟墓场，则你先选择第一堆或第二堆，然后从该堆中随机选择一张牌，将之置入坟墓场。

新奥札奇主题：奥札奇 / 孽裔

低阶奥札奇势力较之先前所见已有所进化。本系列中有部分牌张能让你将奥札奇 / 孽裔衍生生物放进战场。这些衍生生物都具有同样的特征。

迅孽种

{绿}

生物～奥札奇 / 妖兽

1/1

虚色（此牌没有颜色。）

当迅孽种死去时，将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

* 奥札奇 / 孽裔与先前见于*赞迪卡*环境的奥札奇 / 后裔类似。值得注意的是，奥札奇 / 孽裔是1/1，而不是0/1。

* 奥札奇与孽裔是两个不同的生物类别。举例来说，所有会影响到奥札奇的效应都会影响这些衍生物。

* 牺牲奥札奇 / 孽裔衍生物来加{一}到你的法术力池中属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

* 某些能够产生奥札奇 / 孽裔的咒语和瞬间需要目标。如果这些咒语在试图结算时，所有的目标均不合法，则该咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会得到任何奥札奇 / 孽裔。

复出的奥札奇主题：「当你施放[此咒语]」触发式异能

本系列部分牌张具有的触发式异能，会在你施放该咒语时触发。还有一些牌具有的异能会在你施放其他咒语时触发。

夺忆恶体

{六}

生物～奥札奇

5/8

当你施放夺忆恶体时，目标对手放逐其牌库顶的四张牌，然后你可以将任意数量由该牌手拥有的地牌从放逐区在你操控下放进战场。

荨麻奴兽

{二}{红}

生物～奥札奇 / 奴兽

3/1

虚色（此牌没有颜色。）

{横置}：荨麻奴兽向每位对手各造成1点伤害。

每当你施放无色咒语时，重置荨麻奴兽。

* 这些异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 一旦这类异能触发，则咒语本身发生了什么并不重要。就算该咒语在此异能结算前被反击，此异能仍会留在堆叠上。

新关键字：醒转

饱受奥札奇围攻的赞迪卡大地起身自卫。醒转这一见于瞬间和法术的新关键字能够将由你操控的地变成元素生物。

垂直掉落

{二}{白}

法术

消灭目标已横置的生物。

醒转3～{五}{白}（如果你支付{五}{白}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置三个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

醒转的正式规则解析如下：

702. 112醒转

702. 112a 醒转会在某些瞬间与法术上出现。它代表了两个异能：一个于具醒转异能的咒语在堆叠中时生效的静止式异能，以及一个咒语异能。「醒转N～[费用]」意指「你可以支付[费用]来施放此咒语而不支付其法术力费用」以及「若曾支付该咒语的醒转费用，则在目标由你操控的地上放置N个+1/+1指示物。该地成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。」支付咒语的醒转费用时，需依照规则601. 2b与601. 2f至h之规范来支付替代性费用。

702. 112b 具醒转异能之咒语的操控者仅当在该牌手选择支付咒语的醒转费用时，才需选择醒转这一咒语异能的目标。否则，便视为该咒语施放时并无此类目标。

- * 你可以支付具醒转异能之咒语的法术力费用来施放它，并仅得到其首部分的效应。如果你支付咒语的醒转费用来施放它，你就能得到两部分的效应。
- * 如果该咒语的非醒转部分需要目标，则你必须选择一个合法目标。如果你不能为该咒语中的每个「目标」字样选择一个合法的目标，那么你就不能施放该咒语（仅当在你支付该咒语的醒转费用来施放它时，才需要为其醒转异能选择一个合法目标）。
- * 如果某个具有醒转异能的咒语指定数个目标（包括由你操控的地），但其中部分目标（并非全部）于该咒语试图结算时为不合法目标，则不合法之目标不会受到此咒语的影响。
- * 若某咒语的非醒转部分无需指定目标，且你支付该咒语的醒转费用来施放它，那么如果在此咒语结算前，该目标由你操控的地已成为不合法目标（例如回应施放咒语而将之消灭），整个咒语都会被反击。
- * 该地将保留原有的其他类别、副类别或超类别，且仍会保留因具有这些副类别所对应之法术力异能。举例来说，以此法变成生物的茶林仍能横置产生{绿}。
- * 醒转异能并不会让该目标由你操控的地获得颜色。由于绝大多数的地是无色，因此在绝大多数情况下，所得的地生物也是无色。

新异能提示：奋扬

奋扬这一新的异能提示与复出的生物类别「伙伴」紧密相关。奋扬此字样会出现在部分异能的开头，提醒你这类异能会在具此异能的生物或另一个伙伴在你的操控下进战场时触发。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

育林德鲁伊

{二}{绿}{白}

生物～妖精 / 德鲁伊 / 伙伴

3/3

奋扬～每当育林德鲁伊或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则将一个1/1绿色植物衍生生物放进战场。

- * 当一个伙伴在你的操控下进战场时，所有由你操控之永久物上的奋扬异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。你最后放进堆叠的异能将会最早结算。
- * 如果某个具奋扬异能的生物与其他伙伴同时在你的操控下进战场，该异能会因每一个这样进战场的伙伴而触发，且还会因具此异能的生物本身触发一次。

新异能提示：聚辉

所有赞迪卡人都必须齐心协力，共御奥札奇危机。聚辉属于异能提示，此字样会出现在部分异能的开头，提示你此牌效应的强度与你施放它时用来支付费用的法术力颜色数量有关。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

辉光火焰

{二}{红}

法术

聚辉~辉光火焰对每个生物各造成X点伤害，X为施放辉光火焰时用来支付费用的法术力颜色数量。

* 你能用来支付费用的法术力颜色数量最大为五。「无色」不算是一种颜色。请注意，具有聚辉之咒语本身的费用会限制你能支付的法术力颜色数量。

* 除非某咒语或异能允许你额外支付法术力，否则你不能为了支付更多法术力颜色而支付超出具聚辉异能之咒语费用的法术力。同理，如果某咒语或异能减少了施放具聚辉异能之咒语的费用，你也不能为了支付更多法术力颜色而忽略此减少费用的效应。

* 如果在施放具聚辉异能的咒语时选择支付替代性费用或者额外费用，则会计算用来支付这些费用的法术力。举例来说，某效应让法术咒语增加{一}来施放，那么你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}来施放辉光火焰，并对每个生物各造成4点伤害。

* 如果你施放具聚辉异能的咒语时并未支付任何法术力（可能是因为某效应允许你施放它且不支付其法术力费用），那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。

* 如果具聚辉异能的咒语被复制，由于没有为施放此复制品支付任何法术力，那么施放此咒语时支付费用的颜色数量为零。施放原版咒语时所支付费用的颜色不会被复制。

复出的异能提示：地落

在赞迪卡与奥札奇的争斗中，大地继续扮演着重要的角色。地落属于异能提示，是在*赞迪卡*系列首度登场。它提示了一些每当一个地在你操控下进战场时触发的异能。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。

古坠兹督军

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/4

飞行

地落~每当一个地在你操控下进战场时，其他由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。若该地是沼泽，则改为这些生物得+2/+0直到回合结束。

* 每当一个地由于任何原因在你操控下进战场时，就会触发地落异能。每当你正常地使用一个地，以及每当有咒语或异能使得你将一个地在你操控下放进战场时，它都会触发。

* 每当一个地在你操控下进战场时，每个由你操控的永久物上之地落异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。你最后放进堆叠的异能将会最早结算。

* 如果该异能会依照此地拥有的某种基本地类别而产生额外或替代性效应，则该异能会于其结算时检查该地的类别。如果在此时，进战场的地已经不在战场上了，则利用它离开战场时的类别来决定这些效应是否生效。

主题：「每当你获得生命」触发式异能

本系列中的一些牌具有每当你获得生命时触发的异能。

安详监管人
{一}{白}
生物～人类 / 僧侣 / 伙伴
2/2

每当你获得生命时，你可以支付 {白}。若你如此作，则在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

* 该异能仅会在每个获得生命的事件发生时触发一次，无论是由于哲娜的密使获得1点生命，还是由于妮莎重光获得7点生命。

* 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害是单一的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则此异能会触发两次。但是，如果某个具系命之生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许是因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能只会触发一次。

* 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

组合：具有基本地类别的非基本地

此系列中包含了一组具有基本地类别的非基本地。这些地每一个都能产生两种颜色法术力中的任意一种。除非你操控两个或更多基本地，否则这些地会横置进战场。

林冠远景
地～树林 / 平原
(*横置*): 加 {绿} 或 {白} 到你的法术力池中。
除非你操控两个或更多基本地，否则林冠远景须横置进战场。

* 虽然这些地具有基本地类别，它们并非基本地，这是因为它们的类别栏中都没有记着「基本」字样。值得一提的是，即使操控两个或更多这样的地，也不能让其他这样的地以非横置的状态进战场。

* 然而由于这些牌具有基本地类别，提及基本地类别但并未注明是基本地的效应会影响到它们。举例来说，记着「消灭目标树林」的咒语或异能可以指定林冠远景为目标，然而记着「消灭目标基本树林」者则不可以。

* 如果某个这样的地与其他任意数量的基本地同时进战场，则当决定此地是否横置进战场时，其他那些地不会计算在内。

单卡解惑

无色

巴勒格灾祸
{七}
生物～奥札奇
7/5
每当巴勒格灾祸攻击时，防御牌手放逐两个由他操控的永久物。

* 如果巴勒格灾祸攻击鹏洛客，防御牌手可以放逐该鹏洛客。巴勒格灾祸仍是进行攻击的状态，且可以如常阻挡之。如果它未被阻挡，则它不会造成战斗伤害。

* 在双头巨人游戏中，由你来决定哪一位对手要放逐永久物。你不能让两位对手各放逐一个永久物。

* 永久物是在选择阻挡者前便被放逐。

* 如果防御牌手仅只操控一个永久物，该永久物会被放逐。

灭军恶体
{八}
生物～奥札奇
10/8
所有能够阻挡灭军恶体的生物皆须阻挡之。

* 如果在其操控者的宣告阻挡者步骤中，由防御牌手操控的某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用。如果该牌手不支付费用，则该生物也不至于必须要阻挡。

* 如果某个生物不能合法地阻挡灭军恶体，但是能够阻挡其他攻击生物，则它可以如此作。类似地，如果对于由防御牌手操控的某个生物而言，存在除非其操控者支付费用，否则它便不能阻挡灭军恶体的情况，则其操控者可以不支付费用，并用其阻挡其他攻击生物。

* 如果有数个灭军恶体进行攻击，则对每个能够阻挡它们的生物而言，其操控者选择该生物要阻挡哪个灭军恶体。在这种情况下，能够阻挡数个生物之阻挡者必须尽量多阻挡这些进行攻击的灭军恶体。

崩毁恶体
{六}
生物～奥札奇
5/5
当你施放崩毁恶体时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或大于7的无色生物牌，展示该牌，然后将你的牌库洗牌，并将该牌置于其上。
你每回合中第一个施放的生物咒语减少{二}来施放。

Commented [A(1): If it's not blocked, it won't deal combat damage.]

* 崩毁恶体的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你实际支付的总费用。

* 崩毁恶体的最后一个异能会检查整个回合，就算崩毁恶体并非从回合一开始就在战场上也是一样。值得注意的是，如果你在某个回合中施放了崩毁恶体，那么你在该回合中施放的其他生物咒语都不会是你这回合的第一个。

* 崩毁恶体的最后一个异能不能减少你需为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

* 如果你操控多于一个崩毁恶体，每个崩毁恶体的最后一个异能只对你在每回合中第一个施放的生物咒语（而非不同的咒语）生效；你在每回合中第一个施放的生物咒语会减少{四}来施放。

* 你每回合中施放的第一个生物咒语不一定是你在该回合中施放的第一个咒语。你可以先施放法术咒语，然后再施放生物咒语，这样该生物咒语依然会得到费用减免。

* 如果施放咒语需要支付任何额外费用，或有其他效应会增加施放咒语的费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 此减少费用的效应对替代性费用生效（例如掩袭费用）。

* 如果你在某回合中第一个施放的生物咒语法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。举例来说，如果你在某回合中第一个施放的生物咒语之法术力费用为{X}{绿}，则你可以将X的值选为2，而后支付{绿}来施放该咒语。

* 如果你在某回合中第一个施放的生物咒语具有聚辉异能，你不能为了支付更多种颜色的法术力而忽略崩毁恶体最后一个异能产生之减少费用的效应。

夺忆恶体

{六}

生物～奥札奇

5/8

当你施放夺忆恶体时，目标对手放逐其牌库顶的四张牌，然后你可以将任意数量由该牌手拥有的地牌从放逐区在你操控下放进战场。

* 夺忆恶体的异能让你能从放逐区中将任意数量该牌手所拥有的地牌放进战场，这些地牌是如何被放逐的并不重要。

* 放逐区中牌面朝下的牌没有特征。这些牌不能因夺忆恶体的异能而被放进战场。

巨物现身

{三}

瞬间

从你手上展示一张无色生物牌，以作为施放巨物现身的额外费用。

如果目标生物的力量等于或小于所展示之牌的力量，则放逐该生物。

* 该无色生物牌会继续展示，直到巨物现身离开堆叠为止。

* 你展示的无色生物牌于巨物现身结算时不一定要在你的手牌中。如果它不在你的手牌中了，则利用其在你手牌中最后时刻的力量。

* 于巨物现身结算时检查目标生物的力量来判断其是否小于或等于所展示生物牌的力量。如果该生物的力量更大，则巨物现身会结算但是不会产生任何效应。

不休饥渴钨拉莫

{十}

传奇生物～奥札奇

10/10

当你施放不休饥渴钨拉莫时，放逐两个目标永久物。

不灭

每当钨拉莫攻击时，防御牌手放逐其牌库顶的二十张牌。

* 一旦钨拉莫和其第一个触发式异能放进堆叠后，它们的结算便相互独立。如果钨拉莫被反击，则该触发式异能仍会结算。该触发式异能总是会在钨拉莫之前结算。

* 被钨拉莫第一个与第三个异能放逐的牌是牌面朝上被放逐。

* 如果该牌手牌库中的牌少于二十张，则放逐全部牌。该牌手不会马上输掉这盘游戏，直到该牌手需要从空的牌库抓牌为止。

虚空筛除体

{九}

生物～奥札奇

11/9

所有对手都不能施放总法术力费用为偶数的咒语。（零是偶数。）

所有对手都不能以总法术力费用为偶数的生物进行阻挡。

* 增加或减少施放咒语所需费用的效应不会影响该咒语的总法术力费用。

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来决定该咒语的总法术力费用是否为偶数。举例来说，对手施放法术力费用为{X}的无尽巨物时，X可以等于5，但不能等于6。

* 对于战场上法术力费用含有{X}的生物而言，X的值为0。破雾多头龙（一个法术力费用为{X}{绿}的生物）能够进行阻挡，但是无尽巨物不能。

* 牌面朝下的生物的总法术力费用为0。虚空筛除体会阻止牌面朝下的生物进行阻挡。

白色

新机天使

{五}{白}

生物～天使 / 伙伴

4/4

飞行

当新机天使进战场时，你每操控一个生物，便获得1点生命。

* 于此异能结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定你获得多少生命。如果新机天使此时仍在战场上，其本身也会计入此数量中。

天使赋礼

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

当天使赋礼进战场时，抓一张牌。

所结附的生物具有飞行异能。

* 如果灵气的目标在此咒语结算前就已成为不合法，则该灵气会被反击并置入其拥有者的坟墓场。它不会进入战场，你也不会因此抓牌。

伊美黎牧者

{五}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以将目标非地的永久物牌从你的坟墓场移回你手上。若该地是平原，则改为你可以将该非地的永久物牌移回战场。

* 「非地永久物牌」包括神器牌、生物牌、结界牌或鹏洛客牌。

* 如果你以此法将灵气移回战场，则你于其进战场时选择其将结附于何物。这样做并不会指定牌手或永久物为目标，举例来说，你可以将灵气结附于由对手操控且具有辟邪异能的永久物上。如果没有该灵气能够合法结附的东西，则它留在坟墓场中。

周遭生裂

{二}{白}

瞬间

于本回合中，防止由目标对手操控的生物将造成之所有战斗伤害。

醒转2～{四}{白}（如果你支付{四}{白}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置两个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 周遭生裂会防止由目标对手操控的任何生物将造成的所有战斗伤害，就算于周遭生裂结算时，有生物还不在于战场或还不是生物也一样。

晶角兽君王

{四}{白}{白}

生物～猫 / 野兽

4/6

警戒，系命

在你的维持开始时，若你的总生命为40或更多，你便赢得此盘游戏。

* 晶角兽君王的触发式异能会于你的维持开始时，检查你的总生命是否为40或更多。如果不是，则该异能不会触发。如果是，则该异能会在其试图结算时再次检查。如果在该时刻，你的总生命不为40或更多，则该异能不会生效。

* 于双头巨人游戏中，你的总生命即为你队伍总生命。如果你队伍的生命为40或更多，此异能便会触发。

赞迪卡伙伴基定

{二}{白}{白}

鹏洛客～基定

4

+1: 直到回合结束，赞迪卡伙伴基定成为5/5，具不灭异能的人类 / 士兵 / 伙伴生物，且仍然是鹏洛客。防止本回合中将对它造成的所有伤害。

0: 将一个2/2白色骑士 / 伙伴衍生生物放进战场。

-4: 你获得具有「由你操控的生物得+1/+1」的徽记。

* 基定的第一个异能不算作有生物进战场。基定已经在战场上；他只是改变了类别而已。需要特别指出的是，你的奋扬异能不会触发。（当然，基定的第二个异能会触发奋扬异能。）

* 如果基定在他进战场的那回合就变成生物，则你不能用它进行攻击或利用其上的{横置}异能（如果他因故获得了异能）。

* 基定的第一个异能会使他成为具有人类 / 士兵 / 伙伴这样生物类别组合的生物。他依旧是鹏洛客，且依旧有基定这个鹏洛客类别。（他也保有其他原本可能具有的牌张类别或副类别。）每个副类别都有其对应的牌类别：鹏洛客只是牌类别（并非生物类别），人类、士兵以及伙伴只是生物类别（并非鹏洛客类别）。

* 如果在基定的第一个异能结算之后，他受到无法防止的伤害，则该伤害会产生所有能够生效的效果：特别来说，伤害会标记在基定上（因为他是生物），并且将使得该数量的忠诚指示物从他上面移去（因为他是鹏洛客）。即使基定具有不灭异能，但如果其上没有忠诚指示物，则他仍会被置入其拥有者的坟墓场。

惩恶寇族

{一}{白}

生物～寇族 / 法术师 / 伙伴

3/1

惩恶寇族不能被同时为奥札奇与孽裔之生物阻挡。

* 仅为奥札奇但不是孽裔的生物（或反之）能够阻挡惩恶寇族。

明灯斥候

{二}{白}

生物～人类 / 斥候 / 伙伴

3/2

奋扬～每当明灯斥候或另一个伙伴在你的操控下进战场时，由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

* 数个系命异能不会累计。通常情况下，除了能让新的生物在奋扬异能再次结算时受到影响外，在同一回合内多次结算此异能不会带来额外的好处。

砾岩术士凝神

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。于本回合中，防止无色来源将对该生物造成的所有伤害。

* 砾岩术士凝神会防止任何无色来源该回合中将对对该生物造成的伤害，就算于砾岩术士凝神结算时，有来源还未存在或还不是无色也一样。

马钦迪巡侦员

{二}{白}

生物~人类 / 骑士 / 伙伴

2/3

奋扬~每当马钦迪巡侦员或另一个伙伴在你的操控下进战场时，由你操控的生物获得警戒异能直到回合结束。

* 警戒异能只在宣告攻击者时起作用。在那之后让生物获得警戒异能并不会重置它，即使它正在进行攻击。

昂度奔扬

{一}{白}

法术

本回合中，每当一个生物攻击时，它获得系命异能直到回合结束。

醒转4~{四}{白}（如果你支付{四}{白}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置四个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 昂度奔扬产生一个延迟触发式异能。每个在该回合攻击的生物都会触发该异能，包括由队友操控的生物，以及于昂度奔扬结算时不由你操控或者还不存在的生物。值得一提的是，如果施放昂度奔扬时支付了其醒转费用，则所产生的地生物也包括在内。

时空爆发

{三}{白}{白}

法术

消灭所有非地的生物。

醒转4~{五}{白}{白}{白}（如果你支付{五}{白}{白}{白}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置四个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 「非地生物」指的是不具地此牌张类别的生物。

隔绝力场

{X}{X}{白}{白}

结界

隔绝力场进战场时上面有X个隔离指示物。

当隔绝力场进战场时，选择至多等同于其上隔离指示物数量之目标由对手操控的非地永久物。放逐这些永久物，直到隔绝力场离开战场为止。

* 利用隔绝力场的触发式异能进入堆叠时其上的隔离指示物数量，来决定你可选择的目标数量。一旦目标选择完毕，该异能的目标数量就锁定了。即使再改变隔绝力场上隔绝指示物的数量，也不会改变被放逐之非地永久物的数量。

* 如果隔绝力场放逐了多个永久物，则这些牌会同时被移回战场。

* 如果隔绝力场在其触发式异能结算前离开战场，则不会放逐任何非地永久物。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在隔绝力场离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果隔绝力场的操控者离开了游戏，则所放逐的牌会移回战场。因为将牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

狂搅应报

{三}{白}{白}

瞬间

狂搅应报对任意数量目标进行攻击或阻挡的生物造成共5点伤害，你可以任意分配。

* 于你施放该咒语时，便一并选择狂搅应报的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

* 在狂搅应报试图结算前，如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标的生物不会受到伤害。如果所有的目标均不合法，则该咒语会被反击。

静态圈套

{一}{白}{白}

结界

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

当静态圈套进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到静态圈套离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 如果静态圈套在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

- * 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- * 所放逐的牌会在静态圈套离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。
- * 在多人游戏中，如果静态圈套的拥有者离开了游戏，则所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

协力战术
{一}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+1/+2直到回合结束。你获得2点生命。

- * 你施放协力战术时可以没有目标。当它结算时，你获得2点生命。然而，如果你施放协力战术时指定了目标，且当它试图结算时，其所有目标均已不合法，则它会被反撃且其所有效应都不会生效。你也不会因此获得2点生命。

蓝色

不利情况
{三}{蓝}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

- * 你施放不利情况时可以没有目标。它结算时，你会得到一个奥札奇 / 孽裔。不过，如果你施放不利情况时指定了任何目标，且于它试图结算时，所有这些目标都已成为不合法，则该咒语会被反击，且其所有的效应都不会生效。此情况下你将不会得到奥札奇 / 孽裔。

- * 不利情况追踪的是生物，而非其操控者。如果其中任一生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

绝望恶体
{五}{蓝}
生物～奥札奇

5/5

虚色（此牌没有颜色。）

当绝望恶体进战场时，将两个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生生物放进战场。它们具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

牺牲一个同时为奥札奇与孽裔的永久物：横置目标生物。

* 你可以牺牲任一同时为奥札奇与孽裔的永久物来起动绝望恶体的最后一个异能，而非仅限由绝望恶体所产生者。

* 你不能牺牲同一个永久物来支付两个不同的费用。特别一提，如果你牺牲一个奥札奇 / 孽裔来起动绝望恶体的最后一个异能，你不会加{一}到你的法术力池中。

可怖扭曲

{一}{蓝}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

反击目标总法术力费用等于或小于4的生物咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。

* 就算咒语的操控者是支付其替代性费用（例如呼魂费用）来施放它，咒语的总法术力费用也不会改变。

暗沼神行体

{三}{蓝}

生物～奥札奇 / 噬体

3/2

虚色（此牌没有颜色。）

当暗沼神行体进战场时，你可以将一张由对手拥有的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场。若你如此作，则将目标生物移回其拥有者手上。

* 在该触发式异能结算前，如果该目标生物已经是不合法目标，则该异能会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会「吞噬」放逐区中的一张牌。

* 牌手能够回应该触发式异能，然而一旦该异能开始结算且你已经决定是否将牌从放逐区放进牌手的坟墓场，任何人都来不及回应。

珊瑚盔向导

{一}{蓝}

生物～人鱼 / 斥候 / 伙伴

2/1

{四}{蓝}：目标生物本回合不能被阻挡。

* 一旦进行攻击的生物被合法阻挡后，使其不能被阻挡并不会更改或撤销这次阻挡。

加以感化

{四}{蓝}

法术

聚辉～如果目标生物的力量等于或小于施放加以感化时用来支付费用的法术力颜色数量，则获得该生物的操控权。

* 于加以感化结算时，才会去检查该生物的力量，确定其是否小于或等于施放加以感化时用来支付费用的法术力颜色数量。如果其力量较大，则加以感化便完成结算，且没有效果。

* 一旦你藉由加以感化获得了某生物的操控权，其力量发生了什么变化就不重要了。提升其力量不会使此改变操控者的效应终止。

塔晋守护者
{三}{蓝}{蓝}
生物～史芬斯
4/5
飞行

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，横置目标由对手操控的生物。若该地是海岛，则该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 塔晋守护者的地落异能能够指定已横置的生物为目标。如果触发该异能的地是海岛，则该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 该异能追踪的是该生物，而非其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

分开水帘
{四}{蓝}{蓝}
法术

于本回合后进行额外的一个回合。放逐分开水帘。

醒转6～{六}{蓝}{蓝}{蓝}（如果你支付{六}{蓝}{蓝}{蓝}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置六个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 放逐分开水帘是其效应的一部分。如果分开水帘被反击（包括你支付其醒转费用施放它时，由你操控的地成为不合法的目标之情形），则该咒语会被置入其拥有者的坟墓场。

简体中文版勘误 本系列蓝色法术牌Part the Waterveil中文版印制之名称「分开水帘」与神河群英录系列之蓝色瞬间牌Part the Veil简体中文版印制之名称「分开水帘」重复。现将后者之中文版名称更正为「分开帘幕」，特此勘误。

此两张牌的正确名称与完整资料如下：

Part the Waterveil/分开水帘
{四}{蓝}{蓝}
法术

于本回合后进行额外的一个回合。放逐分开水帘。

醒转6～{六}{蓝}{蓝}{蓝}（如果你支付{六}{蓝}{蓝}{蓝}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置六个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

Part the Veil/分开帘幕
{三}{蓝}
瞬间～古咒

将所有由你操控的生物移回其拥有者手上。

狂搅法师的巧计

{三}{蓝}

瞬间

聚辉～由对手操控的生物得-X/-0直到回合结束，X为施放狂搅法师的巧计时用来支付费用的法术力颜色数量。

抓一张牌。

* 即使你的对手未操控任何生物，你也能施放狂搅法师的巧计。你只会单纯抓一张牌。

寒冰涌现

{蓝}

法术

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

醒转3～{四}{蓝}（如果你支付{四}{蓝}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置三个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 寒冰涌现能指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 寒冰涌现追踪的是生物，而非其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

盘绕紧缚

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得-6/-0且失去飞行异能。

* 如果在盘绕紧缚结附于某个生物后，有效应让所结附的生物获得飞行异能，则该生物会具有飞行异能。

乌金的洞察

{三}{蓝}{蓝}

法术

占卜X，X为由你操控的永久物间最高之总法术力费用，然后抓三张牌。

* 于乌金的洞察结算时，利用由你操控的永久物中总法术力费用的最高者来决定你将占卜多少张牌。

* 如果X是0，则你不能占卜。注记于「每当你占卜时」触发的异能也不会触发。

黑色

主宰妖兽

{二}{黑}

生物～奥札奇 / 妖兽

3/2

虚色（此牌没有颜色。）

摄食（每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。）

当主宰魔兽进战场时，若你操控另一个无色生物，则每位对手各失去2点生命。

* 主宰魔兽的最后一个异能会在其进战场的时候，检查你是否操控另一个无色生物。如果你未操控，则该异能不会触发。如果你操控，则该异能会在其试图结算时再次检查。如果在该时刻，你没有操控另一个无色生物，则此异能会从堆叠中移除且不产生效应。

生自墓穴

{二}{黑}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

目标对手从其坟墓场放逐一张牌。你将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

抓一张牌。

* 目标对手是在生自墓穴结算时选择要放逐哪张牌。

* 你能以坟墓场为空的手为目标施放生自墓穴。尽管该牌手不会从其坟墓场放逐牌，你仍会得到一个奥札奇 / 孽裔并抓一张牌。

荒芜之攫

{四}{黑}{黑}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

放逐目标生物与目标地。

* 你必须能够同时选择一个生物和一个地为目标，才能够施放荒芜之攫。你可以将一个同时具有地与生物这两种类别的永久物指定为这两处的目标。

掠皮恶体

{三}{黑}

生物～奥札奇 / 魔兽

4/3

虚色（此牌没有颜色。）

掠皮恶体不能进行阻挡。

{一}{黑}：重生掠皮恶体。只能于你操控另一个无色生物时起动此异能。

* 一旦你合法起动了该异能，之后其他的无色生物发生了什么就不重要了。即使你在该时刻未操控另一个无色生物，该异能依然会结算，并产生一个重生盾。

* 掠皮恶体的起动式异能不在乎其本身是否为无色。如果它获得一种或更多颜色，若你操控另一个无色生物，将依然可起动异能。

窒息憎恨体

{二}{黑}{黑}

生物～奥札奇

4/3

虚色（此牌没有颜色。）

飞行

在你的维持开始时，牺牲一个生物。

每当你牺牲一个生物时，抓一张牌。

* 你是于第一个触发式异能结算时，才决定要牺牲哪个由你操控的生物。牌手能回应该异能的触发，不过一旦你选择了要牺牲的生物，任何人都已来不及回应。

* 于窒息憎恨体第一个触发式异能结算时，如果它是唯一一个由你操控的生物，则你必须牺牲之。

* 牺牲窒息憎恨体会导致其最后一个异能触发。

群涌翻腾

{二}{黑}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。由你操控的无色生物再获得先攻异能直到回合结束。

* 对因群涌翻腾获得先攻异能的无色生物而言，即使此生物在该回合稍后时段不是无色了，它也不会失去先攻异能。

祭坛夺命

{一}{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放祭坛夺命的额外费用。

抓两张牌。

* 施放祭坛夺命时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物来抓更多的牌。

* 牌手要等到施放完祭坛夺命、支付完其所有费用之后，才能回应之。这意味着没人能试图去除你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

碎骨贯身

{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放碎骨贯身的额外费用。

消灭目标生物。

* 施放碎骨贯身时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物来另外消灭其他生物。

* 牌手要等到施放完碎骨贯身、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图去除你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

马拉奇解放者哲娜

{一}{黑}{黑}

传奇生物~吸血鬼 / 伙伴

2/3

飞行，先攻

每当马拉奇解放者哲娜对任一牌手造成战斗伤害时，在每个由你操控且正进行攻击的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 哲娜最后一个异能是在战斗伤害已经造成之后才会触发，所以只有活过哲娜造成战斗伤害之战斗伤害步骤的攻击生物才会得到+1/+1指示物。

* 该+1/+1指示物不会改变在该战斗伤害步骤中哲娜或其他具先攻或连击异能之攻击生物所造成的伤害数量。不过，在不具先攻异能的攻击生物上放置+1/+1指示物，则会影响这些生物在普通战斗伤害步骤中所造成的伤害数量。

赫嘎神射手

{二}{黑}

生物~人类 / 杀手 / 伙伴

2/2

{四}{黑}：目标生物得-1/-1直到回合结束。

* 令生物-1/-1的效应与在生物上放置-1/-1指示物不同。值得一提的是，如果赫嘎神射手之异能的目标上有+1/+1指示物，则那些指示物仍会保留。

火花重燃的欧尼希兹

{三}{黑}{黑}

鹏洛客~尼希兹

5

+1：你抓一张牌且你失去1点生命。

-3：消灭目标生物。

-8：目标对手获得具有「每当一位牌手抓一张牌时，你失去2点生命」的徽记。

* 火花再燃的欧尼希兹的最后一个异能所产生的徽记，是由目标对手所拥有并操控。在多人游戏中，如果你拥有火花重燃的欧尼希兹并利用它给一位对手徽记，那么即使你离开游戏，该徽记仍会保留。

扬起沼气

{三}{黑}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。

醒转3~{五}{黑}{黑}（如果你支付{五}{黑}{黑}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置三个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 如果你支付扬起沼气的醒转费用来施放它，生物会先得-2/-2，之后被你选为目标的地才会变成生物。除非在扬起沼气开始结算前，它已经是地生物，否则它不会得-2/-2。

红色

猛掷暴君

{四}{红}

生物～奥札奇

5/3

虚色（此牌没有颜色。）

{二}{红}，牺牲另一个无色生物：猛掷暴君对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲之生物的力量。

* 造成伤害的是猛掷暴君，而非所牺牲的生物。举例来说，如果所牺牲的生物具有系命异能，你也不会获得生命。

溃碎化尘

{三}{红}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

放逐目标非基本地。从其操控者的坟墓场，手牌及牌库中搜寻任意数量与该地同名的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。

* 你可以将任何具有该名称的牌留在该牌手的坟墓场、手牌或牌库中。你不必放逐它们。

噬体突袭

{一}{红}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

将一张由对手拥有的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场，以作为施放噬体突袭的额外费用。

噬体突袭对目标生物造成5点伤害。

* 你必须将恰好一张对手拥有的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场以施放噬体突袭。你不如此做便不能施放该咒语，你也不能以此法将数张牌从放逐区置入其拥有者的坟墓场。

* 牌手要等到施放完噬体突袭、支付完其所有费用之后，才能回应之。没有人能试图将该牌从放逐区移除来让你无法施放此咒语。

盘曲穿刺

{五}{红}{红}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

盘曲穿刺对目标生物造成2点伤害，对另一个目标生物造成3点伤害，对第三个目标生物造成4点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

- * 每个目标必须是不同的生物。你不能在场上没有三个不同生物的情况下施放盘曲穿刺。
- * 如果于盘曲穿刺结算时，其中一个或两个目标成为不合法目标，那么你不能改变原本应对剩下之合法目标造成的伤害。
- * 生物不一定要受到盘曲穿刺的致命伤害才会被放逐。该生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

虚空之触

{二}{红}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

虚空之触对目标生物或牌手造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

- * 生物不一定要受到虚空之触的致命伤害才会被放逐。该生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

倒戈相向

{四}{红}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

获得目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

- * 你可以指定任何生物为倒戈相向之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。
- * 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武器之操控权。

猛恶聚群体

{二}{红}

生物～奥札奇 / 野兽

*/5

虚色（此牌没有颜色。）

猛恶聚群体的力量等同于由你操控的无色生物数量。

践踏

摄食（每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。）

- * 设定猛恶聚群体力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。若猛恶聚群体在战场上，其异能会计算它本身。

阿库姆火鸟

{二}{红}{红}

生物～凤凰

3/3

飞行，敏捷

阿库姆火鸟每回合若能攻击，则必须攻击。

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以支付{四}{红}{红}。若你如此作，则将阿库姆火鸟从你的坟墓场移回战场。

* 如果在阿库姆火鸟之操控者的宣告攻击者步骤中，它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让它攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果该牌手不支付费用，阿库姆火鸟也不至于必须要攻击。

* 阿库姆火鸟的地落异能，只有在阿库姆火鸟于地进战场时在你的坟墓场中才会触发。

* 牌手能够回应该触发式异能，一旦该异能开始结算，你决定是否要支付{四}{红}{红}，任何人就已来不及作任何回应。

焰篷法师

{二}{红}

生物～人类 / 祭师 / 伙伴

2/2

奋扬～每当焰篷法师或另一个伙伴在你的操控下进战场时，由你操控的生物获得威慑异能直到回合结束。
(具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡、)

* 数个威慑异能不会累计。

以量取胜

{红}

瞬间

以量取胜对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

* 于以量取胜结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定以量取胜造成多少伤害。

鲁莽助拳人

{一}{红}

生物～人类 / 战士 / 伙伴

2/2

除非你操控另一个伙伴，否则鲁莽助拳人每次战斗若能攻击，则必须攻击。

* 如果你操控另一个伙伴，则鲁莽助拳人可以攻击。它只是不会被强迫攻击。

* 鲁莽助拳人会在宣告攻击生物时，检查你是否操控其他伙伴。如果你在该时刻并未操控，则鲁莽助拳人若能攻击则必须攻击。

* 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，该牌手没有操控其他伙伴，且鲁莽助拳人处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷异能），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让鲁莽助拳人攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。如果他不支付费用，则鲁莽助拳人不至于必须要攻击。

旋雷

{X} {红} {红}

法术

旋雷对任意数量的目标生物和 / 或牌手造成共X点伤害，你可以任意分配。

* 于你施放该咒语时，便一并选择旋雷的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

* 在旋雷试图结算前，如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有的目标均不合法，则此咒语会被反击。

岩石暴怒

{三} {红} {红}

瞬间

岩石暴怒对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控之地之数量。

* 于岩石暴怒结算时，才会计算由你操控的地数量，并以此来决定造成多少伤害。

晶石磨工查妲

{三} {红}

传奇生物～鬼怪 / 伙伴

3/3

每当你施放仅以晶石磨工查妲为目标的瞬间或法术咒语时，该咒语每能以一个由你操控的其他生物为目标，便将该咒语复制一次。每个复制品都要以这些生物之一为目标，且不能重复选择。

* 每当你施放仅以查妲为目标（且没有以其他物件或牌手为目标）的瞬间或法术咒语时，该异能便会触发。

* 如果你施放有数个目标的瞬间或法术咒语，但全都仅以查妲为目标，则查妲的异能会触发。

* 任何由你操控且不能被原版咒语指定为目标生物（因为帷幕、保护异能、目标限制，或任何其他原因），会被查妲的异能忽略。

* 所有复制品都由你操控。由你选择这些复制品进入堆叠的顺序。原版咒语会在所有这些复制品的下方，且会最后结算。

* 该异能产生的复制品都是在堆叠上产生，所以它们从未施放过。会因牌手施放咒语而触发的异能（例如查妲本身的异能）并不会触发。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如旋雷这类），则复制品的X数值与原版咒语相同。

* 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

绿色

异境造物

{三}{绿}

结界

虚色（此牌没有颜色。）

在你的维持开始时，将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

{一}{绿}，牺牲异境造物：从你的牌库中搜寻一张奥札奇牌，展示该牌，并将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 「奥札奇牌」是指具有奥札奇此生物类别的牌。只是在名称中含有「奥札奇」字样，或只是含有奥札奇主题的牌，都不算是奥札奇牌。

异常侵略性

{二}{绿}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。如果本回合中前述由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。

* 如果一个由对手操控的生物在互斗后存活了下来，但在本回合中稍后时段由于其他的原因将死去，则无论你的生物是否对其造成过伤害，它都会改为被放逐。

* 如果由你操控的那个生物成为了不合法目标（可能是因为被另一个咒语或异能所消灭了），则异常侵略性将会结算，但目标由对手操控的生物将不会造成或受到任何伤害。如果该生物将在本回合中稍后时段由于其他原因将死去，则改为将它放逐。

虚空侍从

{二}{绿}

生物～奥札奇 / 噬体

2/3

虚色（此牌没有颜色。）

{一}{绿}，将一张由对手拥有的牌从放逐区置入该牌手的坟墓场：将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生物放进战场。它具有「牺牲此生物：加{一}到你的法术力池中。」

* 一旦你宣告起动这个异能，那么在你支付完其费用并完成起动之后，牌手才能回应之。特别一提，没有人能试图将该牌从放逐区移除来让你无法起动此异能。

召兽学者

{一}{绿}

生物～妖精 / 祭司 / 伙伴

1/1

敏捷

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放生物咒语。

* 由召兽学者产生的法术力可用于支付生物咒语总费用的任何部分，包括额外费用（例如增幅费用）和替代性费用（例如掩袭费用）。它不能用于支付由你操控之生物的异能费用。

* 由召兽学者产生的法术力不能用于起动能够产生衍生生物之异能，也不能用于施放能够产生衍生生物之瞬间或法术咒语。

土石武装

{一}{绿}

法术

在目标永久物上放置两个+1/+1指示物。

醒转4~{六}{绿}（如果你支付{六}{绿}来施放此咒语，则另在目标由你操控的地上放置四个+1/+1指示物，且它成为0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。）

* 任何永久物上都能放置+1/+1指示物。不过除非该永久物本身就是生物或稍后变成生物，否则这些指示物没有任何效果。

* 如果你支付土石武装的醒转费用来施放它，则你可以将某个由你操控的地同时指定为两个部分的目标。

姆拉撒育碧灵

{四}{绿}{绿}

生物~元素

5/4

当姆拉撒育碧灵进战场时，你可以将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

当姆拉撒育碧灵死去时，你可以将它放逐。若你如此作，则将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

* 你是在姆拉撒育碧灵的最后一个异能结算时决定是否要放逐它。牌手能够回应该异能的触发，然而一旦该异能开始结算，你决定牺牲姆拉撒育碧灵，任何人就已来不及作任何回应。

* 在最后一个异能结算前，如果该目标牌已成为不合法的目标，则此异能会被反击。在这种情况下，就算你想要放逐姆拉撒育碧灵，也不能如此作。

壮大成长

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

* 将地以此法放进战场不算使用地。壮大成长不会影响你在你的回合中能从手中使用地的数量。

矮丛斗士

{一}{绿}{绿}

生物~元素

2/2

如果矮丛斗士于其上有+1/+1指示物时将受到伤害，则防止该伤害，并从矮丛斗士上移去一个+1/+1指示物。

地落～每当一个地在他的操控下进战场时，在矮丛斗士上放置一个+1/+1指示物。

* 如果数个来源同时对矮丛斗士造成伤害（例如它被数个生物阻挡），则其防止性效应只会对这些伤害生效一次。你只会移除一个+1/+1指示物。

* 如果上面有+1/+1指示物的矮丛斗士受到了不能被防止的伤害，则你仍需移除一个+1/+1指示物。

多色

野蛮驱逐

{二}{蓝}{红}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

选择一项或都选～

- 将目标咒语或生物移回其拥有者手上。
- 野蛮驱逐对目标生物或鹏洛客造成2点伤害。如果本回合中该永久物将被置入坟墓场，则改为将其放逐。

* 如果某咒语移回其拥有者手上，便从堆叠中移出。该咒语并非被反击，但是也不会结算。如果某咒语的复制品以此法被移回其拥有者手上，则该复制品会在下次游戏执行状态动作时消失。

* 无论该目标生物或鹏洛客是因为什么原因会在本回合中进入坟墓场，第二项模式都会将之放逐，而不只是因致命伤害而进入坟墓场才会放逐。就算野蛮驱逐并未对该永久物造成伤害（因防止性效应之故），或野蛮驱逐是对另一个生物或鹏洛客造成了伤害（因转移伤害效应之故），放逐的这部分效应依然会对此目标生物或鹏洛客生效。

尘土潜影

{二}{黑}{红}

生物～奥札奇

5/3

虚色（此牌没有颜色。）

敏捷

在每个结束步骤开始时，若你未操控其他无色生物，则将尘土潜影移回其拥有者手上。

* 尘土潜影的最后一个异能会在结束步骤开始的时候，检查你是否操控另一个无色生物。如果你操控，则该异能不会触发。如果你未操控，则该异能会在其试图结算时再次检查。如果在该时刻，你操控了另一个无色生物，则该异能不会生效。你不会将尘土潜影移回其拥有者的手中。

* 尘土潜影的最后一个异能与尘土潜影本身是否为无色无关。如果它获得了一种或数种颜色，该异能依然会留意你是否操控另一个无色生物。

* 与大多数异能类似，尘土潜影的最后一个异能只当尘土潜影在战场上时生效。

寇基雷传令

{一}{蓝}{红}

生物～奥札奇 / 奴兽

2/4

虚色（此牌没有颜色。）

你施放的无色咒语减少{一}来施放。

* 寇基雷传令的最后一个异能不会改变任何咒语的法术力费用或总法术力费用。它只改变你需要支付的总费用。

* 寇基雷传令的最后一个异能不能减少你需为咒语支付的有色法术力数量。它只能减少该费用中一般法术力的部分。

* 如果施放咒语需要支付任何额外费用，或有其他效应会增加施放咒语的费用，则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

* 此减少费用的效应对替代性费用生效。

* 如果你施放之无色咒语的法术力费用中包含{X}，则你是先决定X的值，而后才去计算咒语的总费用。举例来说，如果该咒语的法术力费用为{X}，则你可以将X的值选为5，而后支付{四}来施放该咒语。

阻滞君父

{四}{蓝}{黑}

生物～奥札奇

5/7

虚色（此牌没有颜色。）

每当一个地在对手的操控下进战场时，该牌手放逐其牌库顶的两张牌且你抓两张牌。

* 这些牌从牌库顶牌面朝上地被放逐。

* 如果当阻滞君父的触发式异能结算时，该牌手的牌库中只有一张牌，则该牌会被放逐。如果该牌手的牌库中没有牌，则没有牌会被放逐。在上述两种情况中，你仍会抓两张牌。该牌手不会马上输掉这盘游戏（直到他必须抓牌，牌库却没牌可抓时才会输掉）。

天使队长

{三}{红}{白}

生物～天使 / 伙伴

4/3

飞行

每当天使队长攻击时，每有一个进行攻击的其他伙伴，它便得+1/+1直到回合结束。

* 于该异能结算时，才会计算其他正在进行攻击的伙伴数量，并以此来决定天使队长获得多少加成。由对手操控且正进行攻击的伙伴也会计入此总数中。

* 一旦此异能结算，则就算进行攻击的其他伙伴数量发生变化，也不会改变此加成的大小。

得见天光

{三}{绿}{蓝}

法术

聚辉～从你的牌库中搜寻一张生物、瞬间或法术牌，且其总法术力费用须等于或小于施放得见天光时用来支付费用的法术力颜色数量，放逐该牌，然后将你的牌库洗牌。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果你要施放所放逐的牌，则你是在得见天光结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的施放时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如醒转费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之，才能施放此牌。

* 如果该牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放它时必须将X的值选为0。

* 如果你以此法施放法术或瞬间咒语，则它会如常进入你的坟墓场。它不会回到放逐区。

* 如果你不施放该牌，则此牌会持续被放逐。

深渊宗师奇奥拉

{二}{绿}{蓝}

鹏洛客～奇奥拉

4

+1：重置至多一个目标生物和至多一个目标地。

-2：展示你牌库顶的四张牌。你可以将其中一张生物牌和 / 或一张地牌置于你手上。将其余的牌置入你的坟墓场。

-8：你获得具有「每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以令它与目标生物互斗」的徽记。然后将三个8/8蓝色章鱼衍生生物放进战场。

* 你可以不指定目标来起动奇奥拉的第一个异能，好在其上放置一个忠诚指示物。

* 奇奥拉的第二个异能可能产生下列四种结果之一：你未将任何牌置于你手上；你将一张生物牌置于你手上；你将一张地牌置于你手上；或你将一张生物牌和一张地牌置于你手上。

* 章鱼衍生生物进战场的时候，你已经获得了徽记～它们已经迫不及待想要互斗了！

狂搅塑形师诺言达

{三}{白}{蓝}

传奇生物～人鱼 / 伙伴

4/4

每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以在目标由你操控的地上放置三个+1/+1指示物。若你如此作，则该地成为0/0，具敏捷异能的元素生物，且仍然是地。

* 尽管诺言达的异能和醒转异能很像，但它们不是同一个异能。任何牌上提及「具醒转异能的牌」都不包括诺言达。

* 该异能会比触发它的瞬间或法术咒语先一步结算。

怒火核欧那斯

{三} {红} {红} {绿} {绿}

传奇生物～元素

5/5

地落～每当一个地在你操控下进战场时，将一个5/5红绿双元素衍生生物放进战场。

每当怒火核欧那斯或另一个由你操控的元素死去时，欧那斯对目标生物或牌手造成3点伤害。

* 如果欧那斯与其它由你操控的元素同时死去，欧那斯的最后一个异能会各因每个而触发一次（也会因为自己死去而触发一次）。

驭空妖精

{X} {绿} {蓝}

生物～妖精 / 战士 / 伙伴

0/0

飞行

聚辉～驭空妖精进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为施放它时用来支付费用的法术力颜色数量。

* 你可以为X选择任何数值。为X所选的值不会直接影响驭空妖精进战场时其上的+1/+1指示物数量，但这可以让你支付更多法术力，从而可支付更多种颜色的法术力来施放它。举例来说，你可以选择X的值为0并且支付{绿}{蓝}来施放驭空妖精，那么它进场时上面会有两个+1/+1指示物。你也可以选择X的值为3，使该咒语的法术力费用为{三}{绿}{蓝}，并支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，那么会得到五个+1/+1指示物。

老练领战人

{一} {绿} {白}

生物～人类 / 士兵 / 伙伴

/

老练领战人的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

横置另一个由你操控且未横置的伙伴：选择先攻，警戒或践踏。老练领战人获得该异能直到回合结束。

* 设定老练领战人的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。若老练领战人在战场上，其异能会计算它本身。

* 你可以横置任何由你操控且未横置的伙伴来起动最后一个异能，包括你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的伙伴。（请注意，该异能不包括横置符号。）

* 你于老练领战人的最后一个异能结算时选择其将获得的异能，而非于你起动该异能时。

* 警戒异能只在宣告攻击者时起作用。在那之后让生物获得警戒异能并不会重置它，即使它正在进行攻击。

神器

晶石网阵

{四}

神器

当晶石网阵进战场时，放逐所有力量等于或大于5的生物，直到晶石网阵离开战场为止。（这些生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 于晶石网阵的异能结算时，才会检查每个生物之力量，来决定是否要将其放逐。生物的操控者是谁并不重要。

* 如果晶石网阵放逐了数个生物，则这些牌会同时移回战场。

* 如果晶石网阵在其触发式异能结算前离开战场，则不会放逐任何生物。

* 结附于所放逐生物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在晶石网阵离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果晶石网阵的拥有者离开了游戏，则被放逐的牌将会移回战场。因为将牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

* 在一些极罕见的情况下，晶石网阵可能会作为力量等于或大于5的生物进战场。如果发生此状况，则晶石网阵会将自己与其他力量等于或大于5的生物一起放逐。这些牌会立刻移回战场。如果如此会造成晶石网阵持续放逐并移回自己的回圈，则除非有牌手能够设法打破此回圈，否则此盘游戏便会以平手告终。

地

伙伴营地

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放伙伴咒语。

{一}，{横置}，牺牲伙伴营地：将目标由你操控的伙伴移回其拥有者手上。

* 「伙伴咒语」指任何具有伙伴此副类别的咒语。由第二个异能产生的法术力不能用来支付由你操控之伙伴的异能费用。

* 最后一个异能只能以在战场上的伙伴为目标。

枯萎草原

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{三}{白}，{横置}，牺牲枯萎草原：你每操控一个生物，便获得2点生命。

* 于最后一个异能结算时，才会计算由你操控的生物数量，并以此来决定获得多少生命。

茂密灌丛
地

茂密灌丛须横置进战场。

当茂密灌丛进战场时，你可以检视你牌库顶的五张牌。若你如此作，则展示其中至多一张基本地牌，然后将该牌置于你的牌库顶，其余则以任意顺序置于你牌库底。

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

* 就算这五张牌当中确有一张基本地，你也不一定要展示之。如果你不展示，你就不能将牌置于你的牌库顶。

林木瀑布
地

林木瀑布须横置进战场。

{横置}：加{绿}或{蓝}到你的法术力池中。

{二}{绿}{蓝}：林木瀑布成为3/3绿蓝双色，具辟邪异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 变成生物的地可能会受「召唤失调」影响。除非你在自己最近的一回合开始时持续操控它，否则你不能利用它进行攻击或利用其任何{横置}异能（包括其法术力异能）。请注意，召唤失调只在乎该永久物受你操控的时机，而不是其成为生物或进战场的时机。

* 此地为无色，直到最后一个异能赋予其颜色为止。

* 当地变成生物时，不算作有生物进战场。此永久物已经在战场上；它只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 将地变成生物的异能也会设定该生物的力量和防御力。如果该地已经是生物（例如它曾是某具醒转异能之咒语的目标），则此效应会覆盖之前设定其力量与防御力的效应。至于会更改其力量或防御力的效应，则不论其效应是在何时生效，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。举例来说，如果林木瀑布被变成了其上有三个+1/+1指示物的0/0生物，则起动其最后一个异能会将其变成6/6生物，且仍然是地。

跛行喷发口
地

跛行喷发口须横置进战场。

{横置}：加{白}或{黑}到你的法术力池中。

{一}{白}{黑}：跛行喷发口成为2/3白黑双色，具系命异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 数个系命异能不会累计。多次起动最后一个异能不会让你在跛行喷发口造成伤害时获得更多的生命。

* 变成生物的地可能会受到「召唤失调」的影响。除非你在自己最近的一回合开始时持续操控它，否则你不能利用它进行攻击或利用其任何{横置}异能（包括其法术力异能）。请注意，召唤失调只在乎该永久物受你操控的时机，而不是其成为生物或进战场的时机。

* 此地为无色，直到最后一个异能赋予其颜色为止。

* 当地变成生物时，不会算作有生物进战场。此永久物已经在战场上；它只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 将地变成生物的异能也会设定该生物的力量和防御力。如果该地已经是生物（例如它曾是某具醒转异能之咒语的目标），则此效应会覆盖之前设定其力量与防御力的效应。会更改其力量或防御力的效应，则不论其效应是在何时生效，都会对它生效。而会改变其力量或防御力的指示物（例如+1/+1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。举例来说，如果跛行喷发口被变成了其上有三个+1/+1指示物的0/0生物，则起动其最后一个异能会将其变成5/6生物，且仍然是地。

天际瀑布

地

天际瀑布须横置进战场。

当天际瀑布进战场时，目标由对手操控的生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。

* 天际瀑布的触发式异能不会横置生物。它能指定任何生物为目标，无论它是横置或重置状态。如果该生物在其操控者的下一个重置步骤中已重置，则该效应不会生效。

* 该触发式异能追踪的是该生物，而非其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

万智牌，Magic，再战赞迪卡，万智牌：起源，鞑契可汗，龙命殊途，鞑契龙王，以及赞迪卡，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2015威世智。