

再戰贊迪卡發布釋疑

編纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Eli Shiffrin，Zoe Stephenson，及Thijs van Ommen的貢獻

此文件最近更新日期：2015年8月11日

本「發布釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發布相關之資訊，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文的目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

上市資訊

*再戰贊迪卡*系列包括274張牌（101張普通牌，80張非普通牌，53張稀有牌，15張秘稀牌，以及25張基本地）。某些*再戰贊迪卡*補充包內含有*贊迪卡遠探*牌張（詳見下文）。

售前賽：2015年9月26-27日

上市週末：2015年10月2-4日

歡樂日：2015年10月24-25日

自正式發售當日起，*再戰贊迪卡*系列便可在有認證之構組賽中使用；此日期為：2015年10月2日（周五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*鍵契可汗*、*龍命殊途*、*鍵契龍王*、*魔法風雲會：起源*以及*再戰贊迪卡*。

請至Magic.Wizards.com/Rules查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

贊迪卡遠探

*贊迪卡遠探*徵召大地本身加入戰鬥，共同對抗奧札奇。來自於**魔法風雲會**歷史上諸多精彩地牌都會以贊迪卡版本的形式出現在此特殊系列當中。

* *再戰贊迪卡*的補充包中會出現二十五張*贊迪卡遠探*牌張。還有二十張會在*守護者誓約*的補充包中出現。*贊迪卡遠探*牌張有其獨有的系列符號。

* *贊迪卡遠探*牌張非常稀有。在補充包中開到此類牌張的概率，僅略微高於開到*再戰贊迪卡*秘稀閃卡的概率。

* 出現在*再戰贊迪卡*補充包中的*贊迪卡遠探*牌張，能夠在使用前者補充包的限制賽事中利用。在現開賽中，這些牌屬於你牌池的一部分。在補充包輪抽中，這些牌也同樣須在輪抽過程中進行抽選。

* 不過，如果某張贊迪卡遠探的牌張原本在某構組賽制中不可用，如今它也依然不可以在該賽制中使用。「於*再戰贊迪卡*系列補充包中出現」此事並不代表著他們可在標準賽中使用。

* 所有語言的補充包中出現的*贊迪卡遠探*牌張都會是英文版閃卡。

規則變動：再調度

從*再戰贊迪卡*售前賽起，傳統的再調度規則便會有所更動。過去的再調度規則如下：

在遊戲開始時，每位玩家各抽若干牌，其數量等於其各自的*起始手牌張數*（通常為七）。每位玩家以回合順序依次選擇是要將這些牌保留為*起手牌*，還是要將這些牌洗回牌庫，重抽一副張數減少一張的新手牌，即再調度。對於每副以此法抽上的新手牌而言，玩家均可以選擇是要保留還是要繼續進行再調度，每次少抽一張牌，直到每位玩家均決定保留起手牌為止。

於9月26日起生效的規則變動較之現行規則有一點補充：

在所有玩家均決定保留其起手牌後，每位保留之起手牌張數較之起始手牌張數為少的玩家，均可以檢視其牌庫頂牌。然後該玩家可以將該牌置於其牌庫底。（這基本上就是「占卜1」此關鍵字動作）。

* 如果有幾位玩家執行再調度，則由先手玩家首先檢視其牌庫頂牌並決定是否要將其移到牌庫底。然後，每位其他執行過再調度的玩家依回合順序如此作。

* 無論你執行過多少次再調度，你只會在你決定保留手牌後檢視你的牌庫頂牌一次。你不會以此法檢視到數張牌或將數張牌移到你的牌庫底。

* 在多人賽制當中，你第一次再調度之後起手牌數量不會減少。你需要再執行一次再調度，才能檢視你的牌庫頂牌或將其移到你的牌庫底。

* 要先等到每位執行過再調度的玩家決定是否要將其牌庫頂牌移至牌庫底之後，才輪到玩家利用諸如地脈這類牌張上的「起手牌」異能。

新關鍵字：虛色

奧札奇超越了我們對魔法力顏色的認知。具有虛色這一新關鍵字異能的牌張無論其魔法力費用為何都是無色。

塵土潛影

{二}{黑}{紅}

生物～奧札奇

5/3

虛色（此牌沒有顏色。）

敏捷

在每個結束步驟開始時，若你未操控其他無色生物，則將塵土潛影移回其擁有者手上。

虛色的正式規則解析如下：

702.113.虛色

702.113a 虛色屬於特徵設定異能。「虛色」意指「此物件是無色」。此異能在所有區域都生效，甚至包括遊戲外。請參見規則604.3。

* 具虛色異能的牌張使用的邊框樣式，是由原本用於奧札奇的透明邊框樣式加以變化而得。這些牌張頂部會以先前用來禁錮奧札奇的晶石紋理為底版，並帶有對應的顏色。牌張頂部的顏色意在協助套牌構組，方便遊戲進行。

* 具有虛色異能的牌只是無色。它不會既是無色，又是其魔法力費用中包含之魔法力的顏色。

* 其他牌張或異能會讓具虛色異能的牌具有顏色。如果發生這種狀況，那後者只會是新的顏色，不會既是新的顏色又是無色。

* 虛色異能在所有區域都生效，而不只是在戰場上。

* 如果某張牌失去了虛色異能，則它將仍是無色。這是因為要等改變物件顏色的效應（例如由虛色異能產生者）生效之後，該物件才會失去虛色異能。

新關鍵字：攝食

奧札奇大肆摧殘他們前進道路上的一切，包括膽敢阻攔他們的複合物。攝食是見於生物的新關鍵字異能，具有此異能的生物向玩家造成戰鬥傷害時，會一併放逐該玩家的牌庫頂牌。

迷霧侵體

{一}{藍}

生物～奧札奇／奴獸

1/2

虛色（此牌沒有顏色。）

飛行

攝食（每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂牌。）

攝食的正式規則解析如下：

702.114.攝食

702.114a 攝食屬於觸發式異能。「攝食」意指「每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂牌。」

702.114b 若某生物具有數個攝食異能，則每一個都會分別觸發。

* 該牌會牌面朝上被放逐。

* 當攝食異能結算時，如果該玩家的牌庫中沒有牌，則什麼都不會發生。該玩家不會輸掉這盤遊戲（直到他必須抽牌，牌庫卻沒牌可抽時才會輸掉）。

新奧札奇主題：噬體

本系列中有部分牌（其中大多數都具有噬體此新的生物類別）能將放逐區中由對手擁有的牌作為「材料」來產生各式效應。

荒原絞殺體

{二}{黑}

生物～奧札奇／噬體

3/2

虛色（此牌沒有顏色。）

當荒原絞殺體進戰場時，你可以將一張由對手擁有的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場。若你如此作，則目標生物得-3/-3直到回合結束。

* 如果某咒語或異能要求你將多於一張已放逐的牌置入墳墓場，則你可以分別選擇由不同對手擁有的牌。所選的每張牌會個別置入其擁有者的墳墓場。

* 如果有某個替代性效應會將原本會從任何區域置入墳墓場的牌改為置入放逐區（例如由首領阿娜札產生者），則你仍能將已放逐的牌置入對手的墳墓場中。這張牌將會成為一個新物件並留在放逐區。若是這種情形，則你不能利用同一張牌來滿足將數張牌置入墳墓場中的要求。另一方面，如果是兩個不同的咒語或異能分別要求你將一張已放逐的牌置入其擁有者的墳墓場，則你在前述情形中可以利用同一張牌來滿足此要求。

* 除非有效應允許你檢視放逐區中牌面朝下的牌，否則你不能如此作。

* 放逐區中牌面朝下的牌會根據以下兩個條件分為若干組：（1）被何者面朝下地放逐；以及（2）何時被面朝下地放逐。如果你希望將放逐區中某張面朝下的牌置入其擁有者的墳墓場，則你必須先選擇其中一組，然後再從該組中隨機選擇一張牌。舉例來說，假設某個神器令你的對手面朝下地放逐其三張手牌。在稍後的回合當中，該神器又讓你對手面朝下地放逐了兩張牌。如果你要利用荒原絞殺體來將這些牌其中之一置入你對手的墳墓場，則你先選擇第一堆或第二堆，然後從該堆中隨機選擇一張牌，將之置入墳墓場。

新奧札奇主題：奧札奇／孽裔

低階奧札奇勢力較之先前所見已有所進化。本系列中有部分牌張能讓你將奧札奇／孽裔衍生生物放進戰場。這些衍生物都具有同樣的特徵。

迅孽種

{綠}

生物～奧札奇／奴獸

1/1

虛色（此牌沒有顏色。）

當迅孽種死去時，將一個1/1無色奧札奇／孽裔衍生生物放進戰場。它具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

* 奧札奇／孽裔與先前見於**贊迪卡**環境的奧札奇／後裔類似。值得注意的是，奧札奇／孽裔是1/1，而不是0/1。

* 奧札奇與孽裔是兩個不同的生物類別。舉例來說，所有會影響到奧札奇的效應都會影響這些衍生物。

* 犧牲奧札奇／孽裔衍生物來加{一}到你的魔法力池中屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

* 某些能夠產生奧札奇／孽裔的咒語和瞬間需要目標。如果這些咒語在試圖結算時，所有的目標均不合法，則該咒語會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會得到任何奧札奇／孽裔。

復出的奧札奇主題：「當你施放[此咒語]」觸發式異能

本系列部分牌張具有的觸發式異能，會在你施放該咒語時觸發。還有一些牌具有的異能會在你施放其他咒語時觸發。

奪憶惡體

{六}

生物～奧札奇

5/8

當你施放奪憶惡體時，目標對手放逐其牌庫頂的四張牌，然後你可以將任意數量由該玩家擁有的地牌從放逐區在你操控下放進戰場。

蕁麻奴獸

{二}{紅}

生物～奧札奇／奴獸

3/1

虛色（此牌沒有顏色。）

{橫置}：蕁麻奴獸向每位對手各造成1點傷害。

每當你施放無色咒語時，重置蕁麻奴獸。

* 這些異能會比觸發它的咒語先一步結算。

* 一旦這類異能觸發，則咒語本身發生了什麼並不重要。就算該咒語在此異能結算前被反擊，此異能仍會留在堆疊上。

新關鍵字：醒轉

飽受奧札奇圍攻的贊迪卡大地起身自衛。醒轉這一見於瞬間和巫術的新關鍵字能夠將由你操控的地變成元素生物。

垂直掉落

{二}{白}

巫術

消滅目標已橫置的生物。

醒轉3～{五}{白}（如果你支付{五}{白}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置三個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

醒轉的正式規則解析如下：

702.112醒轉

702.112a 醒轉會在某些瞬間與巫術上出現。它代表了兩個異能：一個於具醒轉異能的咒語在堆疊中時生效的靜止式異能，以及一個咒語異能。「醒轉N～[費用]」意指「你可以支付[費用]來施放此咒語而不支付其魔法力費用」以及「若曾支付該咒語的醒轉費用，則在目標由你操控的地上放置N個+1/+1指示物。該地成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。」支付咒語的醒轉費用時，需依照規則601.2b與601.2f至h之規範來支付替代性費用。

702.112b 具醒轉異能之咒語的操控者僅當在該玩家選擇支付咒語的醒轉費用時，才需選擇醒轉這一咒語異能的目標。否則，便視為該咒語施放時並無此類目標。

* 你可以支付具醒轉異能之咒語的魔法力費用來施放它，並僅得到其首部分的效應。如果你支付咒語的醒轉費用來施放它，你就能得到兩部分的效應。

* 如果該咒語的非醒轉部分需要目標，則你必須選擇一個合法目標。如果你不能為該咒語中的每個「目標」字樣選擇一個合法的目標，那麼你就不能施放該咒語（僅當在你支付該咒語的醒轉費用來施放它時，才需要為其醒轉異能選擇一個合法目標）。

* 如果某個具有醒轉異能的咒語指定數個目標（包括由你操控的地），但其中部分目標（並非全部）於該咒語試圖結算時為不合法目標，則不合法之目標不會受到此咒語的影響。

* 若某咒語的非醒轉部分無需指定目標，且你支付該咒語的醒轉費用來施放它，那麼如果在此咒語結算前，該目標由你操控的地已成為不合法目標（例如回應施放咒語而將之消滅），整個咒語都會被反擊。

* 該地將保留原有的其他類別、副類別或超類別，且仍會保留因具有這些副類別所對應之魔法力異能。舉例來說，以此法變成生物的樹林仍能橫置產生{綠}。

* 醒轉異能並不會讓該目標由你操控的地獲得顏色。由於絕大多數的地是無色，因此在絕大多數情況下，所得的地生物也是無色。

新異能提示：奮揚

奮揚這一新的異能提示與復出的生物類別「伙伴」緊密相關。奮揚此字樣會出現在部分異能的開頭，提醒你這類異能會在具此異能的生物或另一個伙伴在你的操控下進戰場時觸發。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

育林德魯伊

{二}{綠}{白}

生物～妖精／德魯伊／伙伴

3/3

奮揚～每當育林德魯伊或另一個伙伴在你的操控下進戰場時，你可以支付{一}。若你如此作，則將一個1/1綠色植物衍生生物放進戰場。

* 當一個伙伴在你的操控下進戰場時，所有由你操控之永久物上的奮揚異能都會觸發。你可以自行安排它們進入堆疊的順序。你最後放進堆疊的異能將會最早結算。

* 如果某個具奮揚異能的生物與其他伙伴同時在你的操控下進戰場，該異能會因每一個這樣進戰場的伙伴而觸發，且還會因具此異能的生物本身觸發一次。

新異能提示：聚輝

所有贊迪卡人都必須齊心協力，共渡奧札奇危機。聚輝屬於異能提示，此字樣會出現在部分異能的開頭，提示你此牌效應的強度與你施放它時用來支付費用的魔法力顏色數量有關。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

輝光火焰

{二}{紅}

巫術

聚輝～輝光火焰對每個生物各造成X點傷害，X為施放輝光火焰時用來支付費用的魔法力顏色數量。

* 你能用來支付費用的魔法力顏色數量最大為五。「無色」不算是一種顏色。請注意，具有聚輝之咒語本身的費用會限制你能支付的魔法力顏色數量。

* 除非某咒語或異能允許你額外支付魔法力，否則你不能為了支付更多魔法力顏色而支付超出具聚輝異能之咒語費用的魔法力。同理，如果某咒語或異能減少了施放具聚輝異能之咒語的費用，你也不能為了支付更多魔法力顏色而忽略此減少費用的效應。

* 如果在施放具聚輝異能的咒語時選擇支付替代性費用或者額外費用，則會計算用來支付這些費用的魔法力。舉例來說，某效應讓巫術咒語增加{一}來施放，那麼你可以支付{白}{藍}{黑}{紅}來施放輝光火焰，並對每個生物各造成4點傷害。

* 如果你施放具聚輝異能的咒語時並未支付任何魔法力（可能是因為某效應允許你施放它且不支付其魔法力費用），那麼施放此咒語時支付費用的顏色數量為零。

* 如果具聚輝異能的咒語被複製，由於沒有為施放此複製品支付任何魔法力，那麼施放此咒語時支付費用的顏色數量為零。施放原版咒語時所支付費用的顏色不會被複製。

復出的異能提示：地落

在贊迪卡與奧札奇的爭鬥中，大地繼續扮演著重要的角色。地落屬於異能提示，是在*贊迪卡*系列首度登場。它提示了一些每當一個地¹在你的操控下進戰場時觸發的異能。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

古墜茲督軍

{四}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

3/4

飛行

地落～每當一個地¹在你的操控下進戰場時，其他由你操控的生物得+1/+0直到回合結束。若該地是沼澤，則改為這些生物得+2/+0直到回合結束。

* 每當一個地¹由於任何原因在你的操控下進戰場時，就會觸發地落異能。每當你正常地使用一個地¹，以及每當有咒語或異能使得你將一個地¹在你的操控下放進戰場時，它都會觸發。

* 每當一個地¹在你的操控下進戰場時，每個由你操控的永久物上之地落異能都會觸發。你可以自行安排它們進入堆疊的順序。你最後放進堆疊的異能將會最早結算。

* 如果該異能會依照此地擁有的某種基本地類別而產生額外或替代性效應，則該異能會於其結算時檢查該地的類別。如果在此時，進戰場的地已經不在戰場上了，則利用它離開戰場時的類別來決定這些效應是否生效。

主題：「每當你獲得生命」觸發式異能

本系列中的一些牌具有每當你獲得生命時觸發的異能。

安詳監管人

{一}{白}

生物～人類／僧侶／伙伴

2/2

每當你獲得生命時，你可以支付{白}。若你如此作，則在目標生物上放置一個+1/+1指示物。

* 該異能僅會在每個獲得生命的事件發生時觸發一次，無論是由於哲娜的密使獲得1點生命，還是由於妮莎重光獲得7點生命。

* 一個具有繫命異能的生物造成戰鬥傷害是單一的獲得生命事件。舉例來說，如果兩個由你操控且具有繫命異能的生物同時造成戰鬥傷害，則此異能會觸發兩次。但是，如果某個具繫命之生物同時對數個生物、玩家和／或鵬洛客造成傷害（也許是因為它具有踐踏異能或者被一個以上的生物阻擋），則此異能只會觸發一次。

* 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

組合：具有基本地類別的非基本地

此系列中包含了一組具有基本地類別的非基本地。這些地每一個都能產生兩種顏色魔法力中的任意一種。除非你操控兩個或更多基本地，否則這些地會橫置進戰場。

林冠遠景

地～樹林／平原

（{橫置}：加{綠}或{白}到你的魔法力池中。）

除非你操控兩個或更多基本地，否則林冠遠景須橫置進戰場。

* 雖然這些地具有基本地類別，它們並非基本地，這是因為它們的類別欄中都沒有註記著「基本」字樣。值得一提的是，即使操控兩個或更多這樣的地，也不能讓其他這樣的地以非橫置的狀態進戰場。

* 然而由於這些牌具有基本地類別，提及基本地類別但並未註明是基本地的效應會影響到它們。舉例來說，註記著「消滅目標樹林」的咒語或異能可以指定林冠遠景為目標，然而註記著「消滅目標基本樹林」者則不可以。

* 如果某個這樣的地與其他任意數量的基本地同時進戰場，則當決定此地是否橫置進戰場時，其他那些地不會計算在內。

單卡解惑

無色

巴勒格災禍

{七}

生物～奧札奇

7/5

每當巴勒格災禍攻擊時，防禦玩家放逐兩個由他操控的永久物。

* 如果巴勒格災禍攻擊鵬洛客，防禦玩家可以放逐該鵬洛客。巴勒格災禍仍是進行攻擊的狀態，且可以如常阻擋之。**如果它未被阻擋，則它不會造成戰鬥傷害。**

* 在雙頭巨人遊戲中，由你來決定哪一位對手要放逐永久物。你不能讓兩位對手各放逐一個永久物。

* 永久物是在選擇阻擋者前便被放逐。

* 如果防禦玩家僅只操控一個永久物，該永久物會被放逐。

減軍惡體

{八}

生物～奧札奇

10/8

所有能夠阻擋減軍惡體的生物皆須阻擋之。

* 如果在其操控者的宣告阻擋者步驟中，由防禦玩家操控的某生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不能阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付此費用。如果該玩家不支付費用，則該生物也不至於必須要阻擋。

* 如果某個生物不能合法地阻擋減軍惡體，但是能夠阻擋其他攻擊生物，則它可以如此作。類似地，如果對於由防禦玩家操控的某個生物而言，存在除非其操控者支付費用，否則它便不能阻擋減軍惡體的情況，則其操控者可以不支付費用，並用其阻擋其他攻擊生物。

* 如果有數個減軍惡體進行攻擊，則對每個能夠阻擋它們的生物而言，其操控者選擇該生物要阻擋哪個減軍惡體。在這種情況下，能夠阻擋數個生物之阻擋者必須盡量多阻擋這些進行攻擊的減軍惡體。

崩毀惡體

{六}

生物～奧札奇

5/5

當你施放崩毀惡體時，你可以從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於或大於7的無色生物牌，展示該牌，然後將你的牌庫洗牌，並將該牌置於其上。

你每回合中第一個施放的生物咒語減少{二}來施放。

* 崩毀惡體的最後一個異能不會改變任何咒語的魔法力費用或總魔法力費用。它只改變你實際支付的總費用。

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

* 崩毀惡體的最後一個異能會檢查整個回合，就算崩毀惡體並非從回合一開始就在戰場上也是一樣。值得注意的是，如果你在某個回合中施放了崩毀惡體，那麼你在該回合中施放的其他生物咒語都不會是你這回合的第一個。

* 崩毀惡體的最後一個異能不能減少你需為咒語支付的有色魔法力數量。它只能減少該費用中一般魔法力的部分。

* 如果你操控多於一個崩毀惡體，每個崩毀惡體的最後一個異能只對你在每回合中第一個施放的生物咒語（而非不同的咒語）生效；你在每回合中第一個施放的生物咒語會減少{四}來施放。

* 你每回合中施放的第一個生物咒語不一定是你在該回合中施放的第一個咒語。你可以先施放巫術咒語，然後再施放生物咒語，這樣該生物咒語依然會得到費用減免。

* 如果施放咒語需要支付任何額外費用，或有其他效應會增加施放咒語的費用，則先由增加費用的效應生效後，才輪到減少費用者生效。

* 此減少費用的效應能對替代性費用生效（例如掩襲費用）。

* 如果你在某回合中第一個施放的生物咒語魔法力費用中包含{X}，則你是先決定X的值，而後才去計算咒語的總費用。舉例來說，如果你在某回合中第一個施放的生物咒語之魔法力費用為{X}{綠}，則你可以將X的值選為2，而後支付{綠}來施放該咒語。

* 如果你在某回合中第一個施放的生物咒語具有聚輝異能，你不能為了支付更多種顏色的魔法力而忽略崩毀惡體最後一個異能產生之減少費用的效應。

奪憶惡體

{六}

生物～奧札奇

5/8

當你施放奪憶惡體時，目標對手放逐其牌庫頂的四張牌，然後你可以將任意數量由該玩家擁有的地牌從放逐區在你操控下放進戰場。

* 奪憶惡體的異能讓你從放逐區中將任意數量該玩家所擁有的地牌放進戰場，這些地牌是如何被放逐的並不重要。

* 放逐區中牌面朝下的牌沒有特徵。這些牌不能因奪憶惡體的異能而被放進戰場。

巨物現身

{三}

瞬間

從你手上展示一張無色生物牌，以作為施放巨物現身的額外費用。

如果目標生物的力量等於或小於所展示之牌的力量，則放逐該生物。

* 該無色生物牌會繼續展示，直到巨物現身離開堆疊為止。

* 你展示的無色生物牌於巨物現身結算時不一定要在你的手牌中。如果它不在你的手牌中了，則利用其在你手牌中最後時刻的力量。

* 於巨物現身結算時檢查目標生物的力量來判斷其是否小於或等於所展示生物牌的力量。如果該生物的力量更大，則巨物現身會結算但是不會產生任何效應。

不休飢渴鎬拉莫

{十}

傳奇生物～奧札奇

10/10

當你施放不休飢渴鎬拉莫時，放逐兩個目標永久物。

不減

每當鎬拉莫攻擊時，防禦玩家放逐其牌庫頂的二十張牌。

* 一旦鎬拉莫和其第一個觸發式異能放進堆疊後，它們的結算便相互獨立。如果鎬拉莫被反擊，則該觸發式異能仍會結算。該觸發式異能總是會在鎬拉莫之前結算。

* 被鎬拉莫第一個與第三個異能放逐的牌是牌面朝上被放逐。

* 如果該玩家牌庫中的牌少於二十張，則放逐全部牌。該玩家不會馬上輸掉這盤遊戲，直到該玩家需要從空的牌庫抽牌為止。

虛空篩除體

{九}

生物～奧札奇

11/9

所有對手都不能施放總魔法力費用為偶數的咒語。（零是偶數。）

所有對手都不能以總魔法力費用為偶數的生物進行阻擋。

* 增加或減少施放咒語所需費用的效應不會影響該咒語的總魔法力費用。

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用是否為偶數。舉例來說，對手施放魔法力費用為{X}的無盡巨物時，X可以等於5，但不能等於6。

* 對於戰場上魔法力費用含有{X}的生物而言，X的值為0。破霧多頭龍（一個魔法力費用為{X}{綠}的生物）能夠進行阻擋，但是無盡巨物不能。

* 牌面朝下的生物的總魔法力費用為0。虛空篩除體會阻止牌面朝下的生物進行阻擋。

白色

新機天使

{五}{白}

生物～天使／伙伴

4/4

飛行

當新機天使進戰場時，你每操控一個生物，便獲得1點生命。

* 於此異能結算時，才會計算由你操控的生物數量，並以此來決定你獲得多少生命。如果新機天使此時仍在戰場上，其本身也會計入此數量中。

天使賦禮

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當天使賦禮進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物具有飛行異能。

* 如果靈氣的目標在此咒語結算前就已成為不合法，則該靈氣會被反擊並置入其擁有者的墳墓場。它不會進入戰場，你也不會因此抽牌。

伊美黎牧者

{五}{白}{白}

生物～天使

4/4

飛行

地落～每當一個地在你操控下進戰場時，你可以將目標非地的永久物牌從你的墳墓場移回你手上。若該地是平原，則改為你可以將該非地的永久物牌移回戰場。

* 「非地永久物牌」包括神器牌、生物牌、結界牌或鵬洛客牌。

* 如果你以此法將靈氣移回戰場，則你於其進戰場時選擇其將結附於何物。這樣做並不會指定玩家或永久物為目標，舉例來說，你可以將靈氣結附於由對手操控且具有辟邪異能的永久物上。如果沒有該靈氣能夠合法結附的東西，則它留在墳墓場中。

周遭生裂

{二}{白}

瞬間

於本回合中，防止由目標對手操控的生物將造成之所有戰鬥傷害。

醒轉2～{四}{白}（如果你支付{四}{白}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置兩個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 周遭生裂會防止由目標對手操控的任何生物將造成的所有戰鬥傷害，就算於周遭生裂結算時，有生物還不在戰場或還不是生物也一樣。

晶角獸君王

{四}{白}{白}

生物～貓／野獸

4/6

警戒，繫命

在你的維持開始時，若你的總生命為40或更多，你便贏得此盤遊戲。

* 晶角獸君王的觸發式異能會於你的維持開始時，檢查你的總生命是否為40或更多。如果不是，則該異能不會觸發。如果是，則該異能會在其試圖結算時再次檢查。如果在該時刻，你的總生命不為40或更多，則該異能不會生效。

* 於雙頭巨人遊戲中，你的總生命即為你隊伍總生命。如果你隊伍的生命為40或更多，此異能便會觸發。

贊迪卡伙伴基定

{二}{白}{白}

鵬洛客～基定

4

+1：直到回合結束，贊迪卡伙伴基定成為5/5，具不滅異能的人類／士兵／伙伴生物，且仍然是鵬洛客。防止本回合中將對他造成的所有傷害。

0：將一個2/2白色騎士／伙伴衍生生物放進戰場。

-4：你獲得具有「由你操控的生物得+1/+1」的徽記。

* 基定的第一個異能不算作有生物進戰場。基定已經在戰場上；他只是改變了類別而已。需要特別指出的是，你的奮揚異能不會觸發。（當然，基定的第二個異能會觸發奮揚異能。）

* 如果基定在他進戰場的那回合就變成生物，則你不能用他進行攻擊或利用其上的{橫置}異能（如果他因故獲得了異能）。

* 基定的第一個異能會使他成為具有人類／士兵／伙伴這樣生物類別組合的生物。他依舊是鵬洛客，且依舊有基定這個鵬洛客類別。（他也保有其他原本可能具有的牌張類別或副類別。）每個副類別都有其對應的牌類別：鵬洛客只是牌類別（並非生物類別），人類、士兵以及伙伴只是生物類別（並非鵬洛客類別）。

* 如果在基定的第一個異能結算之後，他受到無法防止的傷害，則該傷害會產生所有能夠生效的效果：特別來說，傷害會標記在基定上（因為他是個生物），並且將使得該數量的忠誠指示物從他上面移去（因為他是鵬洛客）。即使基定具有不滅異能，但如果其上沒有忠誠指示物，則他仍會被置入其擁有者的墳墓場。

懲惡寇族

{一}{白}

生物～寇族／魔法师／伙伴

3/1

懲惡寇族不能被同時為奧札奇與孽裔之生物阻擋。

* 僅為奧札奇但不是孽裔的生物（或反之）能夠阻擋懲惡寇族。

明燈斥候

{二}{白}

生物～人類／斥候／伙伴

3/2

奮揚～每當明燈斥候或另一個伙伴在你的操控下進戰場時，由你操控的生物獲得繫命異能直到回合結束。

* 數個繫命異能不會累計。通常情況下，除了能讓新的生物在奮揚異能再次結算時受到影響外，在同一回合內多次結算此異能不會帶來額外的好處。

礫岩術士凝神

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。於本回合中，防止無色來源將對該生物造成的所有傷害。

* 礫岩術士凝神會防止任何無色來源該回合中將對該生物造成的傷害，就算於礫岩術士凝神結算時，有來源還未存在或還不是無色也一樣。

馬欽迪巡偵員

{二}{白}

生物～人類／騎士／伙伴

2/3

奮揚～每當馬欽迪巡偵員或另一個伙伴在你的操控下進戰場時，由你操控的生物獲得警戒異能直到回合結束。

* 警戒異能只在宣告攻擊者時起作用。在那之後讓生物獲得警戒異能並不會重置它，即使它正在進行攻擊。

昂度奔揚

{一}{白}

巫術

本回合中，每當一個生物攻擊時，它獲得繫命異能直到回合結束。

醒轉4～{四}{白}（如果你支付*{四}{白}*來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置四個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 昂度奔揚產生一個延遲觸發式異能。每個在該回合攻擊的生物都會觸發該異能，包括由隊友操控的生物，以及於昂度奔揚結算時不由你操控或者還不存在的生物。值得一提的是，如果施放昂度奔揚時支付了其醒轉費用，則所產生的地生物也包括在內。

時空爆發

{三}{白}{白}

巫術

消滅所有非地的生物。

醒轉4～{五}{白}{白}{白}（如果你支付*{五}{白}{白}{白}*來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置四個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 「非地生物」指的是不具地此牌張類別的生物。

隔絕力場

{X}{X}{白}{白}

結界

隔絕力場進戰場時上面有X個隔離指示物。

當隔絕力場進戰場時，選擇至多等同於其上隔離指示物數量之目標由對手操控的非地永久物。放逐這些永久物，直到隔絕力場離開戰場為止。

* 利用隔絕力場的觸發式異能進入堆疊時其上的隔離指示物數量，來決定你可選擇的目標數量。一旦目標選擇完畢，該異能的目標數量就鎖定了。即使再改變隔絕力場上隔絕指示物的數量，也不會改變被放逐之非地永久物的數量。

* 如果隔絕力場放逐了多個永久物，則這些牌會同時被移回戰場。

* 如果隔絕力場在其觸發式異能結算前離開戰場，則不會放逐任何非地永久物。

* 結附於所放逐永久物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在隔絕力場離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果隔絕力場的操控者離開了遊戲，則所放逐的牌會移回戰場。因為將牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

狂攪應報

{三}{白}{白}

瞬間

狂攪應報對任意數量目標進行攻擊或阻擋的生物造成共5點傷害，你可以任意分配。

* 於你施放該咒語時，便一併選擇狂攪應報的目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。

* 在狂攪應報試圖結算前，如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標的生物不會受到傷害。如果所有的目標均不合法，則該咒語會被反擊。

靜態圈套

{一}{白}{白}

結界

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

當靜態圈套進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，直到靜態圈套離開戰場為止。（該生物會在其擁有者的操控下移回。）

* 如果靜態圈套在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在靜態圈套離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果靜態圈套的擁有者離開了遊戲，則所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

協力戰術

{一}{白}

瞬間

至多兩個目標生物各得+1/+2直到回合結束。你獲得2點生命。

* 你施放協力戰術時可以沒有目標。當它結算時，你獲得2點生命。然而，如果你施放協力戰術時指定了目標，且當它試圖結算時，其所有目標均已不合法，則它會被反擊且其所有效應都不會生效。你也不會因此獲得2點生命。

藍色

不利情況

{三}{藍}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。將一個1/1無色奧札奇／孽裔衍生生物放進戰場。它具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

* 你施放不利情況時可以沒有目標。它結算時，你會得到一個奧札奇／孽裔。不過，如果你施放不利情況時指定了任何目標，且於它試圖結算時，所有這些目標都已成為不合法，則該咒語會被反擊，且其所有的效應都不會生效。此情況下你將不會得到奧札奇／孽裔。

* 不利情況追蹤的是生物，而非其操控者。如果其中任一生物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

絕望惡體

{五}{藍}

生物～奧札奇

5/5

虛色（此牌沒有顏色。）

當絕望惡體進戰場時，將兩個1/1無色奧札奇／孽裔衍生生物放進戰場。它們具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

犧牲一個同時為奧札奇與孽裔的永久物：橫置目標生物。

* 你可以犧牲任一同時為奧札奇與孽裔的永久物來起動絕望惡體的最後一個異能，而非僅限由絕望惡體所產生者。

* 你不能犧牲同一個永久物來支付兩個不同的費用。特別一提，如果你犧牲一個奧札奇／孽裔來起動絕望惡體的最後一個異能，你不會加{一}到你的魔法力池中。

可怖扭曲

{一}{藍}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

反擊目標總魔法力費用等於或小於4的生物咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將它放逐，而非置入其擁有者的墳墓場。

* 就算咒語的操控者是支付其替代性費用（例如呼魂費用）來施放它，咒語的總魔法力費用也不會改變。

暗沼神行體

{三}{藍}

生物～奧札奇／噬體

3/2

虛色（此牌沒有顏色。）

當暗沼神行體進戰場時，你可以將一張由對手擁有的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場。若你如此作，則將目標生物移回其擁有者手上。

* 在該觸發式異能結算前，如果該目標生物已經是不合法目標，則該異能會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會「吞噬」放逐區中的一張牌。

* 玩家能夠回應該觸發式異能，然而一旦該異能開始結算且你已經決定是否將牌從放逐區放進玩家的墳墓場，任何人都已來不及回應。

珊瑚盔嚮導

{一}{藍}

生物～人魚／斥候／伙伴

2/1

{四}{藍}：目標生物本回合不能被阻擋。

* 一旦進行攻擊的生物被合法阻擋後，使其不能被阻擋並不會更改或撤銷這次阻擋。

加以感化

{四}{藍}

巫術

聚輝～如果目標生物的力量等於或小於施放加以感化時用來支付費用的魔法力顏色數量，則獲得該生物的操控權。

* 於加以感化結算時，才會去檢查該生物的力量，確定其是否小於或等於施放加以感化時用來支付費用的魔法力顏色數量。如果其力量較大，則加以感化便完成結算，且沒有效果。

* 一旦你藉由加以感化獲得了某生物的操控權，其力量發生了什麼變化就不重要了。提升其力量不會使此改變操控者的效應終止。

塔晉守護者

{三}{藍}{藍}

生物～史芬斯

4/5

飛行

地落～每當一個地在你操控下進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。若該地是海島，則該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 塔晉守護者的地落異能能夠指定已橫置的生物為目標。如果觸發該異能的地是海島，則該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 該異能追蹤的是該生物，而非其操控者。如果該生物於其原先操控者的下一個重置步驟到來前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

分開水簾

{四}{藍}{藍}

巫術

於本回合後進行額外的一個回合。放逐分開水簾。

醒轉6～{六}{藍}{藍}{藍}（如果你支付{六}{藍}{藍}{藍}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置六個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 放逐分開水簾是其效應的一部分。如果分開水簾被反擊（包括你支付其醒轉費用施放它時，由你操控的地成為不合法的目標之情形），則該咒語會被置入其擁有者的墳墓場。

狂攪法師的巧計

{三}{藍}

瞬間

聚爆～由對手操控的生物得-X/-0直到回合結束，X為施放狂攪法師的巧計時用來支付費用的魔法力顏色數量。

抽一張牌。

* 即使你的對手未操控任何生物，你也能施放狂攪法師的巧計。你只會單純抽一張牌。

寒冰湧現

{藍}

巫術

橫置目標生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

醒轉3～{四}{藍}（如果你支付{四}{藍}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置三個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 寒冰湧現能指定已橫置的生物為目標。它於其操控者的下一個重置步驟中依舊不能重置。

* 寒冰湧現追蹤的是生物，而非其操控者。如果該生物於其原先操控者的下一個重置步驟到來前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

盤繞緊縛

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得-6/-0且失去飛行異能。

* 如果在盤繞緊縛結附於某個生物後，有效應讓所結附的生物獲得飛行異能，則該生物會具有飛行異能。

烏金的洞察

{三}{藍}{藍}

巫術

占卜X，X為由你操控的永久物間最高之總魔法力費用，然後抽三張牌。

* 於烏金的洞察結算時，利用由你操控的永久物中總魔法力費用的最高者來決定你將占卜多少張牌。

* 如果X是0，則你不能占卜。註記於「每當你占卜時」觸發的異能也不會觸發。

黑色

主宰奴獸

{二}{黑}

生物～奧札奇／奴獸

3/2

虛色（此牌沒有顏色。）

攝食（每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂牌。）

當主宰奴獸進戰場時，若你操控另一個無色生物，則每位對手各失去2點生命。

* 主宰奴獸的最後一個異能會在其進戰場的時候，檢查你是否操控另一個無色生物。如果你未操控，則該異能不會觸發。如果你操控，則該異能會在其試圖結算時再次檢查。如果在該時刻，你沒有操控另一個無色生物，則此異能會從堆疊中移除且不產生效應。

生自墓穴

{二}{黑}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

目標對手從其墳墓場放逐一張牌。你將一個1/1無色奧札奇／孽裔衍生物放進戰場。它具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

抽一張牌。

* 目標對手是在生自墓穴結算時選擇要放逐哪張牌。

* 你能以墳墓場為空的對手為目標施放生自墓穴。儘管該玩家不會從其墳墓場放逐牌，你仍會得到一個奧札奇／孽裔並抽一張牌。

荒蕪之攫

{四}{黑}{黑}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）
放逐目標生物與目標地。

* 你必須能夠同時選擇一個生物和一個地為目標，才能夠施放荒蕪之攫。你可以將一個同時具有地與生物這兩種類別的永久物指定為這兩處的目標。

掠皮惡體
{三}{黑}
生物～奧札奇／奴獸
4/3

虛色（此牌沒有顏色。）
掠皮惡體不能進行阻擋。

{一}{黑}：重生掠皮惡體。只能於你操控另一個無色生物時起動此異能。

* 一旦你合法起動了該異能，之後其他的無色生物發生了什麼就不重要了。即使你在該時刻未操控另一個無色生物，該異能依然會結算，並產生一個重生盾。

* 掠皮惡體的起動式異能不在乎其本身是否為無色。如果它獲得一種或更多顏色，若你操控另一個無色生物，將依然可起動異能。

窒息憎恨體
{二}{黑}{黑}
生物～奧札奇
4/3

虛色（此牌沒有顏色。）
飛行

在你的維持開始時，犧牲一個生物。
每當你犧牲一個生物時，抽一張牌。

* 你是於第一個觸發式異能結算時，才決定要犧牲哪個由你操控的生物。玩家能回應該異能的觸發，不過一旦你選擇了要犧牲的生物，任何人都已來不及回應。

* 於窒息憎恨體第一個觸發式異能結算時，如果它是唯一一個由你操控的生物，則你必須犧牲之。

* 犧牲窒息憎恨體會導致其最後一個異能觸發。

群湧翻騰
{二}{黑}
巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

由你操控的生物得+2/+0直到回合結束。由你操控的無色生物再獲得先攻異能直到回合結束。

* 對因群湧翻騰獲得先攻異能的無色生物而言，即使此生物在該回合稍後時段不是無色了，它也不會失去先攻異能。

祭壇奪命

{一}{黑}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放祭壇奪命的額外費用。

抽兩張牌。

* 施放祭壇奪命時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物來抽更多的牌。

* 玩家要等到施放完祭壇奪命、支付完其所有費用之後，才能回應之。這意味著沒人能試圖去除你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

碎骨貫身

{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放碎骨貫身的額外費用。

消滅目標生物。

* 施放碎骨貫身時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物來另外消滅其他生物。

* 玩家要等到施放完碎骨貫身、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒人能試圖去除你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

馬拉奇解放者哲娜

{一}{黑}{黑}

傳奇生物～吸血鬼／伙伴

2/3

飛行，先攻

每當馬拉奇解放者哲娜對任一玩家造成戰鬥傷害時，在每個由你操控且正進行攻擊的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 哲娜最後一個異能是在戰鬥傷害已經造成之後才會觸發，所以只有活過哲娜造成戰鬥傷害之戰鬥傷害步驟的攻擊生物才會得到+1/+1指示物。

* 該+1/+1指示物不會改變在該戰鬥傷害步驟中哲娜或其他具先攻或連擊異能之攻擊生物所造成的傷害數量。不過，在不具先攻異能的攻擊生物上放置+1/+1指示物，則會影響這些生物在普通戰鬥傷害步驟中所造成的傷害數量。

赫嘎神射手

{二}{黑}

生物～人類／殺手／伙伴

2/2

{四}{黑}：目標生物得-1/-1直到回合結束。

* 令生物-1/-1的效應與在生物上放置-1/-1指示物不同。值得一提的是，如果赫嘎神射手之異能的目標上有+1/+1指示物，則那些指示物仍會保留。

火花重燃的歐尼希茲

{三}{黑}{黑}

鵬洛客～尼希茲

5

+1：你抽一張牌且你失去1點生命。

-3：消滅目標生物。

-8：目標對手獲得具有「每當一位玩家抽一張牌時，你失去2點生命」的徽記。

* 火花再燃的歐尼希茲的最後一個異能所產生的徽記，是由目標對手所擁有並操控。在多人遊戲中，如果你擁有火花重燃的歐尼希茲並利用它給一位對手徽記，那麼即使你離開遊戲，該徽記仍會保留。

揚起沼氣

{三}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2直到回合結束。

醒轉3～{五}{黑}{黑}（如果你支付{五}{黑}{黑}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置三個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 如果你支付揚起沼氣的醒轉費用來施放它，生物會先得-2/-2，之後被你選為目標的地才會變成生物。除非在揚起沼氣開始結算前，它已經是地生物，否則它不會得-2/-2。

紅色

猛擲暴君

{四}{紅}

生物～奧札奇

5/3

虛色（此牌沒有顏色。）

{二}{紅}，犧牲另一個無色生物：猛擲暴君對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於所犧牲之生物的力量。

* 造成傷害的是猛擲暴君，而非所犧牲的生物。舉例來說，如果所犧牲的生物具有繫命異能，你也不會獲得生命。

潰碎化塵

{三}{紅}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

放逐目標非基本地。從其操控者的墳墓場，手牌及牌庫中搜尋任意數量與該地同名的牌，並將它們放逐。然後該玩家將其牌庫洗牌。

* 你可以將任何具有該名稱的牌留在該玩家的墳墓場、手牌或牌庫中。你不必放逐它們。

噬體突襲

{一}{紅}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

將一張由對手擁有的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場，以作為施放噬體突襲的額外費用。

噬體突襲對目標生物造成5點傷害。

* 你必須將恰好一張對手擁有的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場以施放噬體突襲。你不如此做便不能施放該咒語，你也不能以此法將數張牌從放逐區置入其擁有者的墳墓場。

* 玩家要等到施放完噬體突襲、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒有人能試圖將該牌從放逐區移除來讓你無法施放此咒語。

盤曲穿刺

{五}{紅}{紅}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

盤曲穿刺對目標生物造成2點傷害，對另一個目標生物造成3點傷害，對第三個目標生物造成4點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

* 每個目標必須是不同的生物。你不能在場上沒有三個不同生物的情況下施放盤曲穿刺。

* 如果於盤曲穿刺結算時，其中一個或兩個目標成為不合法目標，那麼你不能改變原本應對剩下之合法目標造成的傷害。

* 生物不一定要受到盤曲穿刺的致命傷害才會被放逐。該生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。

虛空之觸

{二}{紅}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

虛空之觸對目標生物或玩家造成3點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

* 生物不一定要受到虛空之觸的致命傷害才會被放逐。該生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。

倒戈相向

{四}{紅}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。

* 你可以指定任何生物為倒戈相向之目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。

* 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

猛惡聚群體

{二}{紅}

生物～奧札奇／奴獸

*5

虛色（此牌沒有顏色。）

猛惡聚群體的力量等同於由你操控的無色生物數量。

踐踏

攝食（每當此生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，該玩家放逐其牌庫頂牌。）

* 設定猛惡聚群體力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。若猛惡聚群體在戰場上，其異能會計算它本身。

阿庫姆火鳥

{二}{紅}{紅}

生物～鳳凰

3/3

飛行，敏捷

阿庫姆火鳥每回合若能攻擊，則必須攻擊。

地落～每當一個地地在你的操控下進戰場時，你可以支付{四}{紅}{紅}。若你如此作，則將阿庫姆火鳥從你的墳墓場移回戰場。

* 如果在阿庫姆火鳥之操控者的宣告攻擊者步驟中，它處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓它攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。如果該玩家不支付費用，阿庫姆火鳥也不至於必須要攻擊。

* 阿庫姆火鳥的地落異能，只有在阿庫姆火鳥於地進戰場時在你的墳墓場中才會觸發。

* 玩家能夠回應該觸發式異能，一旦該異能開始結算，你決定是否要支付{四}{紅}{紅}，任何人就已來不及作任何回應。

焰篷法師

{二}{紅}

生物～人類／祭司／伙伴

2/2

肅揚～每當焰篷法師或另一個伙伴在你的操控下進戰場時，由你操控的生物獲得威懾異能直到回合結束。

（具威懾異能的生物只能被兩個或更多生物阻擋、）

* 數個威懾異能不會累計。

以量取勝

{紅}

瞬間

以量取勝對目標生物造成傷害，其數量等同於由你操控的生物數量。

* 於以量取勝結算時，才會計算由你操控的生物數量，並以此來決定以量取勝造成多少傷害。

魯莽助拳人

{一}{紅}

生物～人類／戰士／伙伴

2/2

除非你操控另一個伙伴，否則魯莽助拳人每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

* 如果你操控另一個伙伴，則魯莽助拳人可以攻擊。它只是不會被強迫攻擊。

* 魯莽助拳人會在宣告攻擊生物時，檢查你是否操控其他伙伴。如果你在該時刻並未操控，則魯莽助拳人若能攻擊則必須攻擊。

* 如果在某玩家的宣告攻擊者步驟中，該玩家沒有操控其他伙伴，且魯莽助拳人處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或其操控者並未在他最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷異能），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓魯莽助拳人攻擊，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。如果他不支付費用，則魯莽助拳人不至於必須要攻擊。

旋雷

{X}{紅}{紅}

巫術

旋雷對任意數量的目標生物和／或玩家造成共X點傷害，你可以任意分配。

* 於你施放該咒語時，便一併選擇旋雷的目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。

* 在旋雷試圖結算前，如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有的目標均不合法，則此咒語會被反擊。

岩石暴怒

{三}{紅}{紅}

瞬間

岩石暴怒對目標生物造成傷害，其數量等同於由你操控的地之數量。

* 於岩石暴怒結算時，才會計算由你操控的地數量，並以此來決定造成多少傷害。

晶石磨工查妲

{三}{紅}

傳奇生物～鬼怪／伙伴

3/3

每當你施放僅以晶石磨工查妲為目標的瞬間或巫術咒語時，該咒語每能以一個由你操控的其他生物為目標，便將該咒語複製一次。每個複製品都要以這些生物之一為目標，且不能重複選擇。

- * 每當你施放僅以查坦為目標（且沒有以其他物件或玩家為目標）的瞬間或巫術咒語時，該異能便會觸發。
- * 如果你施放有數個目標的瞬間或巫術咒語，但全都僅以查坦為目標，則查坦的異能會觸發。
- * 任何由你操控且不能被原版咒語指定為目標的生物（因為帷幕、保護異能、目標限制，或任何其他原因），會被查坦的異能忽略。
- * 所有複製品都由你操控。由你選擇這些複製品進入堆疊的順序。原版咒語會在所有這些複製品的下方，且會最後結算。
- * 該異能產生的複製品都是在堆疊上產生，所以它們從未施放過。會因玩家施放咒語而觸發的異能（例如查坦本身的異能）並不會觸發。
- * 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。
- * 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值（例如旋雷這類），則複製品的X數值與原版咒語相同。
- * 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

綠色

異境造物

{三}{綠}

結界

虛色（此牌沒有顏色。）

在你的維持開始時，將一個1/1無色奧札奇／孽裔衍生物放進戰場。它具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

{一}{綠}，犧牲異境造物：從你的牌庫中搜尋一張奧札奇牌，展示該牌，並將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 「奧札奇牌」是指具有奧札奇此生物類別的牌。只是在名稱中含有「奧札奇」字樣，或只是含有奧札奇主題的牌，都不算是奧札奇牌。

異常侵略性

{二}{綠}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

目標由你操控的生物與目標由對手操控的生物互鬥。如果本回合中前述由對手操控的生物將死去，則改為將它放逐。

* 如果一個由對手操控的生物在互鬥後存活了下來，但在本回合中稍後時段由於其他的原因將死去，則無論你的生物是否對其造成過傷害，它都會改為被放逐。

* 如果由你操控的那個生物成為了不合法目標（可能是因為被另一個咒語或異能所消滅了），則異常侵略性將會結算，但目標由對手操控的生物將不會造成或受到任何傷害。如果該生物將在本回合中稍後時段由於其他原因將死去，則改為將它放逐。

虛空侍從

{二}{綠}

生物～奧札奇／噬體

2/3

虛色（此牌沒有顏色。）

{一}{綠}，將一張由對手擁有的牌從放逐區置入該玩家的墳墓場：將一個1/1無色奧札奇／孽裔衍生生物放進戰場。它具有「犧牲此生物：加{一}到你的魔法力池中。」

* 一旦你宣告起動這個異能，那麼在你支付完其費用並完成起動之後，玩家才能回應之。特別一提，沒有人能試圖將該牌從放逐區移除來讓你無法起動此異能。

召獸學者

{一}{綠}

生物～妖精／祭師／伙伴

1/1

敏捷

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放生物咒語。

* 由召獸學者產生的魔法力可用於支付生物咒語總費用的任何部分，包括額外費用（例如增幅費用）和替代性費用（例如掩襲費用）。它不能用於支付由你操控之生物的異能費用。

* 由召獸學者產生的魔法力不能用於起動能夠產生衍生物之異能，也不能用於施放能夠產生衍生物之瞬間或巫術咒語。

土石武裝

{一}{綠}

巫術

在目標永久物上放置兩個+1/+1指示物。

醒轉4～{六}{綠}（如果你支付{六}{綠}來施放此咒語，則另在目標由你操控的地上放置四個+1/+1指示物，且它成為0/0，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。）

* 任何永久物上都能放置+1/+1指示物。不過除非該永久物本身就是生物或稍後變成生物，否則這些指示物沒有任何效果。

* 如果你支付土石武裝的醒轉費用來施放它，則你可以將某個由你操控的地同時指定為兩個部分的目標。

姆拉撒育碧靈

{四}{綠}{綠}

生物～元素

5/4

當姆拉撒育碧靈進戰場時，你可以將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

當姆拉撒育碧靈死去時，你可以將它放逐。若你如此作，則將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

* 你是在姆拉撒育碧靈的最後一個異能結算時決定是否要放逐它。玩家能夠回應該異能的觸發，然而一旦該異能開始結算，你決定犧牲姆拉撒育碧靈，任何人就已來不及作任何回應。

* 在最後一個異能結算前，如果該目標牌已成為不合法的目標，則此異能會被反擊。在這種情況下，就算你想要放逐姆拉撒育碧靈，也不能如此作。

壯大成長

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。你可以將一張地牌從你手上放進戰場。

* 將地以此法放進戰場不算使用地。壯大成長不會影響你在你的回合中能從手中使用地的數量。

矮叢鬥士

{一}{綠}{綠}

生物～元素

2/2

如果矮叢鬥士於其上有+1/+1指示物時將受到傷害，則防止該傷害，並從矮叢鬥士上移去一個+1/+1指示物。

地落～每當一個地在他的操控下進戰場時，在矮叢鬥士上放置一個+1/+1指示物。

* 如果數個來源同時對矮叢鬥士造成傷害（例如它被數個生物阻擋），則其防止性效應只會對這些傷害生效一次。你只會移除一個+1/+1指示物。

* 如果上面有+1/+1指示物的矮叢鬥士受到了不能被防止的傷害，則你仍需移除一個+1/+1指示物。

多色

野蠻驅逐

{二}{藍}{紅}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

選擇一項或都選～

- 將目標咒語或生物移回其擁有者手上。
- 野蠻驅逐對目標生物或鵬洛客造成2點傷害。如果本回合中該永久物將被置入墳墓場，則改為將其放逐。

* 如果某咒語移回其擁有者手上，便從堆疊中移出。該咒語並非被反擊，但是也不會結算。如果某咒語的複製品以此法被移回其擁有者手上，則該複製品會在下次遊戲執行狀態動作時消失。

* 無論該目標生物或鵬洛客是因為什麼原因會在本回合中進入墳墓場，第二項模式都會將之放逐，而不只是因致命傷害而進入墳墓場才會放逐。就算野蠻驅逐並未對該永久物造成傷害（因防止性效應之故），或野蠻驅逐是對另一個生物或鵬洛客造成了傷害（因轉移傷害效應之故），放逐的這部分效應依然會對此目標生物或鵬洛客生效。

塵土潛影

{二}{黑}{紅}

生物～奧札奇

5/3

虛色（此牌沒有顏色。）

敏捷

在每個結束步驟開始時，若你未操控其他無色生物，則將塵土潛影移回其擁有者手上。

* 塵土潛影的最後一個異能會在結束步驟開始的時候，檢查你是否操控另一個無色生物。如果你操控，則該異能不會觸發。如果你未操控，則該異能會在其試圖結算時再次檢查。如果在該時刻，你操控了另一個無色生物，則該異能不會生效。你不會將塵土潛影移回其擁有者的手中。

* 塵土潛影的最後一個異能与塵土潛影本身是否為無色無關。如果它獲得了一種或數種顏色，該異能依然會留意你是否操控另一個無色生物。

* 與大多數異能類似，塵土潛影的最後一個異能只當塵土潛影在戰場上時生效。

寇基雷傳令

{一}{藍}{紅}

生物～奧札奇／奴獸

2/4

虛色（此牌沒有顏色。）

你施放的無色咒語減少{一}來施放。

* 寇基雷傳令的最後一個異能不會改變任何咒語的魔法力費用或總魔法力費用。它只改變你需要支付的總費用。

* 寇基雷傳令的最後一個異能不能減少你需為咒語支付的有色魔法力數量。它只能減少該費用中一般魔法力的部分。

* 如果施放咒語需要支付任何額外費用，或有其他效應會增加施放咒語的費用，則先由增加費用的效應生效後，才輪到減少費用者生效。

* 此減少費用的效應能對替代性費用生效。

* 如果你施放之無色咒語的魔法力費用中包含{X}，則你是先決定X的值，而後才去計算咒語的總費用。舉例來說，如果該咒語的魔法力費用為{X}，則你可以將X的值選為5，而後支付{四}來施放該咒語。

阻滯君父

{四}{藍}{黑}

生物～奧札奇

5/7

虛色（此牌沒有顏色。）

每當一個地在對手的操控下進戰場時，該玩家放逐其牌庫頂的兩張牌且你抽兩張牌。

* 這些牌從牌庫頂牌面朝上地被放逐。

* 如果當阻滯君父的觸發式異能結算時，該玩家的牌庫中只有一張牌，則該牌會被放逐。如果該玩家的牌庫中沒有牌，則沒有牌會被放逐。在上述兩種情況中，你仍會抽兩張牌。該玩家不會馬上輸掉這盤遊戲（直到他必須抽牌，牌庫卻沒牌可抽時才會輸掉）。

天使隊長

{三}{紅}{白}

生物～天使／伙伴

4/3

飛行

每當天使隊長攻擊時，每有一個進行攻擊的其他伙伴，它便得+1/+1直到回合結束。

* 於該異能結算時，才會計算其他正在進行攻擊的伙伴數量，並以此來決定天使隊長獲得多少加成。由對手操控且正進行攻擊的伙伴也會計入此總數中。

* 一旦此異能結算，則就算進行攻擊的其他伙伴數量發生變化，也不會改變此加成的大小。

得見天光

{三}{綠}{藍}

巫術

放逐～從你的牌庫中搜尋一張生物、瞬間或巫術牌，且其總魔法力費用須等於或小於施放得見天光時用來支付費用的魔法力顏色數量，放逐該牌，然後將你的牌庫洗牌。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。

* 如果你要施放所放逐的牌，則你是在得見天光結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的施放時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如醒轉費用。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之，才能施放此牌。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在施放它時必須將X的值選為0。

* 如果你以此法施放巫術或瞬間咒語，則它會如常進入你的墳墓場。它不會回到放逐區。

* 如果你不施放該牌，則此牌會持續被放逐。

深淵宗師奇奧拉

{二}{綠}{藍}

鵬洛客～奇奧拉

4

+1：重置至多一個目標生物和至多一個目標地。

-2：展示你牌庫頂的四張牌。你可以將其中一張生物牌和／或一張地牌置於你手上。將其餘的牌置入你的墳墓場。

-8：你獲得具有「每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以令它與目標生物互鬥」的徽記。然後將三個8/8藍色章魚衍生物放進戰場。

* 你可以不指定目標來起動奇奧拉的第一個異能，好在其上放置一個忠誠指示物。

* 奇奧拉的第二個異能可能產生下列四種結果之一：你未將任何牌置於你手上；你將一張生物牌置於你手上；你將一張地牌置於你手上；或你將一張生物牌和一張地牌置於你手上。

* 章魚衍生物進戰場的時候，你已經獲得了徽記～它們已經迫不及待想要互鬥了！

狂攪塑形師諾言達

{三}{白}{藍}

傳奇生物～人魚／伙伴

4/4

每當你施放瞬間或巫術咒語時，你可以在目標由你操控的地上放置三個+1/+1指示物。若你如此作，則該地成為0/0，具敏捷異能的元素生物，且仍然是地。

* 儘管諾言達的異能和醒轉異能很像，但它們不是同一個異能。任何牌上提及「具醒轉異能的牌」都不包括諾言達。

* 該異能會會比觸發它的瞬間或巫術咒語先一步結算。

怒火核歐那斯

{三}{紅}{紅}{綠}{綠}

傳奇生物～元素

5/5

地落～每當一個地在你的操控下進戰場時，將一個5/5紅綠雙元素衍生物放進戰場。

每當怒火核歐那斯或另一個由你操控的元素死去時，歐那斯對目標生物或玩家造成3點傷害。

* 如果歐那斯與其它由你操控的元素同時死去，歐那斯的最後一個異能會各因每個而觸發一次（也會因為自己死去而觸發一次）。

馭空妖精

{X}{綠}{藍}

生物～妖精／戰士／伙伴

0/0

飛行

聚輝～馭空妖精進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為施放它時用來支付費用的魔法力顏色數量。

* 你可以為X選擇任何數值。為X所選的值不會直接影響馭空妖精進戰場時其上的+1/+1指示物數量，但這可以讓你可以支付更多魔法力，從而可支付更多種顏色的魔法力來施放它。舉例來說，你可以選擇X的值為0並且支付{綠}{藍}來施放馭空妖精，那麼它進場時上面會有兩個+1/+1指示物。你也可以選擇X的值為3，使該咒語的魔法力費用為{三}{綠}{藍}，並支付{白}{藍}{黑}{紅}{綠}，那麼會得到五個+1/+1指示物。

老練領戰人

{一}{綠}{白}

生物～人類／士兵／伙伴

/

老練領戰人的力量和防禦力各等同於由你操控的生物數量。

橫置另一個由你操控且未橫置的伙伴：選擇先攻，警戒或踐踏。老練領戰人獲得該異能直到回合結束。

* 設定老練領戰人的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上。若老練領戰人在戰場上，其異能會計算它本身。

* 你可以橫置任何由你操控且未橫置的伙伴來起動最後一個異能，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的伙伴。（請注意，該異能不包括橫置符號。）

* 你於老練領戰人的最後一個異能結算時選擇其將獲得的異能，而非於你起動該異能時。

* 警戒異能只在宣告攻擊者時起作用。在那之後讓生物獲得警戒異能並不會重置它，即使它正在進行攻擊。

神器

晶石網陣

{四}

神器

當晶石網陣進戰場時，放逐所有力量等於或大於5的生物，直到晶石網陣離開戰場為止。（*這些生物會在其擁有者的操控下移回。*）

* 於晶石網陣的異能結算時，才會檢查每個生物之力量，來決定是否要將其放逐。生物的操控者是誰並不重要。

* 如果晶石網陣放逐了數個生物，則這些牌會同時移回戰場。

* 如果晶石網陣在其觸發式異能結算前離開戰場，則不會放逐任何生物。

* 結附於所放逐生物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在晶石網陣離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果晶石網陣的擁有者離開了遊戲，則被放逐的牌將會移回戰場。因為將牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

* 在一些極罕見的情況下，晶石網陣可能會作為力量等於或大於5的生物進戰場。如果發生此狀況，則晶石網陣會將自己與其他力量等於或大於5的生物一起放逐。這些牌會立刻移回戰場。如果這樣會造成晶石網陣持續放逐並移回自己的迴圈，則除非有玩家能夠設法打破此迴圈，否則此盤遊戲便會以平手告終。

地

伙伴營地

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放伙伴咒語。

{一}，{橫置}，犧牲伙伴營地：將目標由你操控的伙伴移回其擁有者手上。

* 「伙伴咒語」指任何具有伙伴此副類別的咒語。由第二個異能產生的魔法力不能用來支付由你操控之伙伴的異能費用。

* 最後一個異能只能以在戰場上的伙伴為目標。

枯萎草原

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{三}{白}，{橫置}，犧牲枯萎草原：你每操控一個生物，便獲得2點生命。

* 於最後一個異能結算時，才會計算由你操控的生物數量，並以此來決定獲得多少生命。

茂密灌叢

地

茂密灌叢須橫置進戰場。

當茂密灌叢進戰場時，你可以檢視你牌庫頂的五張牌。若你如此作，則展示其中至多一張基本地牌，然後將該牌置於你的牌庫頂，其餘則以任意順序置於你牌庫底。

{橫置}：加{綠}到你的魔法力池中。

* 就算這五張牌當中確有一張基本地，你也不一定要展示之。如果你不展示，你就不能將牌置於你的牌庫頂。

林木瀑布

地

林木瀑布須橫置進戰場。

{橫置}：加{綠}或{藍}到你的魔法力池中。

{二}{綠}{藍}：林木瀑布成為3/3綠藍雙色，具辟邪異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 變成生物的地可能會受「召喚失調」影響。除非你在自己最近的一回合開始時持續操控它，否則你不能利用它進行攻擊或利用其任何{橫置}異能（包括其魔法力異能）。請注意，召喚失調只在乎該永久物受你操控的時機，而不是其成為生物或進戰場的時機。

* 此地為無色，直到最後一個異能賦予其顏色為止。

* 當地變成生物時，不會算作有生物進戰場。此永久物已經在戰場上；它只是改變了類別。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 將地變成生物的異能也會設定該生物的力量和防禦力。如果該地已經是生物（例如它曾是某具醒轉異能之咒語的目標），則此效應會覆蓋之前設定其力量與防禦力的效應。至於會更改其力量或防禦力的效應，則不論其效應是在何時生效，都會對它生效。而會改變該生物之力量或防禦力的指示物（例如+1/+1指示

物），以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。舉例來說，如果林木瀑布被變成了其上有三個+1/+1指示物的0/0生物，則起動其最後一個異能會將其變成6/6生物，且仍然是地。

跛行噴發口
地

跛行噴發口須橫置進戰場。

{橫置}：加{白}或{黑}到你的魔法力池中。

{一}{白}{黑}：跛行噴發口成為2/3白黑雙色，具繫命異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 數個繫命異能不會累計。多次起動最後一個異能不會讓你在跛行噴發口造成傷害時獲得更多的生命。

* 變成生物的地可能會受到「召喚失調」的影響。除非你在自己最近的一回合開始時持續操控它，否則你不能利用它進行攻擊或利用其任何{橫置}異能（包括其魔法力異能）。請注意，召喚失調只在乎該永久物受你操控的時機，而不是其成為生物或進戰場的時機。

* 此地為無色，直到最後一個異能賦予其顏色為止。

* 當地變成生物時，不會算作有生物進戰場。此永久物已經在戰場上；它只是改變了類別。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 將地變成生物的異能也會設定該生物的力量和防禦力。如果該地已經是生物（例如它曾是某具醒轉異能之咒語的目標），則此效應會覆蓋之前設定其力量與防禦力的效應。會更改其力量或防禦力的效應，則不論其效應是在何時生效，都會對它生效。而會改變其力量或防禦力的指示物（例如+1/+1指示物），以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。舉例來說，如果跛行噴發口被變成了其上有三個+1/+1指示物的0/0生物，則起動其最後一個異能會將其變成5/6生物，且仍然是地。

天際瀑布
地

天際瀑布須橫置進戰場。

當天際瀑布進戰場時，目標由對手操控的生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

{橫置}：加{藍}到你的魔法力池中。

* 天際瀑布的觸發式異能不會橫置生物。它能指定任何生物為目標，無論它是橫置或重置狀態。如果該生物在其操控者的下一個重置步驟中已重置，則該效應不會生效。

* 該觸發式異能追蹤的是該生物，而非其操控者。如果該生物於其原先操控者的下一個重置步驟到來前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

魔法風雲會，Magic，再戰贊迪卡，魔法風雲會：起源，韃契可汗，龍命殊途，韃契龍王，以及贊迪卡，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2015威世智。