

守护者誓约发布释疑

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11月6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

守护者誓约系列包括184张牌（70张普通牌，60张非普通牌，42张稀有牌，以及12张秘稀牌）。某些**守护者誓约**补充包内含有**赞迪卡远探**牌张（详见下文）。

售前赛：2016年1月16-17日

上市周末：2016年1月22-24日

欢乐日：2016年2月13-14日

自正式发售当日起，**守护者誓约**系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2016年1月22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**、**再战赞迪卡**，以及**守护者誓约**。

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查询你附近的的活动或販售店。

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。

* **守护者誓约**的补充包中会出现二十张**赞迪卡远探**牌张。它们的收集编号从26排列至45。（前二十五张牌已出现在**再战赞迪卡**补充包中。）**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。

* 赞迪卡远探牌张能够在使用包含这些牌张的补充包之限制赛事中利用。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。「于守护者誓约系列补充包中出现」此事并不意味着它们可在标准赛中使用。

* 所有语言的补充包中都会出现赞迪卡远探牌张，但此系列牌张仅有英文版。

无色法术力的新符号

奥札奇超脱于原有五色法术力的强大力量，到本系列中已自成一统，引入无色法术力符号。无色法术力符号在规则文档中以{无}表示，代表能加入你法术力池中的一点无色法术力。同时也代表只能以一点无色法术力支付的费用。符号的样子看起来就像灰色圆圈内的曲边空心菱形。

次元渗透体

{一}{蓝}

虚色（此牌没有颜色。）

闪现

飞行

{一}{无}：目标对手放逐其牌库顶牌。如果该牌为地牌，则你可以将次元渗透体移回其拥有者手上。

（{无}代表无色法术力。）

* 次元渗透体异能之起动费用中的{无}只能用无色法术力来支付。举例来说，你无法用绿色法术力来支付此费用。与之不同的是，费用的{一}则能以任意类别的法术力来支付：白色、蓝色、黑色、红色、绿色或无色均可。

* 此前记着「加{一}到你法术力池中」或类似字样的牌张将会获得勘误，改为「加{无}到你的法术力池中」或类似字样。此后，数字法术力符号或可变数值法术力符号（{一}、{二}等等，包括{X}）将只用于表示费用。

* 特别一提，再战赞迪卡系列中能够产生奥札奇 / 孽裔衍生物的牌张也会获得勘误，让这类衍生物具有「牺牲此生物：加{无}到你的法术力池中」异能。

新基本地：荒野

为了协助牌手产生他们一定会用到的无色法术力，本系列中也包含一种全新的基本地：荒野。

荒野

基本地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

* 荒野的法术力异能不会出现在印制的牌张上，但会出现在它的正式Oracle叙述中。（可以利用风云集牌张数据库查询牌张的Oracle叙述（仅有英文），网址如下：[Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)。）印制的牌张上则会标识以一个大型的无色法术力符号，样式与其他基本地上的符号类似。

* 由于荒野属于基本地，所以你可以在你的构组赛套牌中放入任意数量。

* 在限制赛中（包括现开赛和轮抽赛），你只能在你的套牌中加入你牌池中含有的荒野。你无法如加入其他基本地一般，往你的牌池中任意加入荒野。

* 荒野只能在允许使用 *守护者誓约* 的赛制中使用。需要特别指出的是，除非荒野在未来的某个系列中重印，否则它便会随同 *守护者誓约* 系列中的其他牌张一齐轮替退出标准赛。

* 荒野不属于地类别。如果有东西让你说出一个地类别的名称，你不能选择荒野。

新异能提示：齐力

齐力此字样会出现在部分伙伴之起动式异能的开头，提醒你需要一并横置此伙伴与另一个由你操控且未横置的伙伴。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）。

蒙达的先锋

{四}{白}

生物～寇族 / 骑士 / 伙伴

3/3

齐力～{横置}，横置一个由你操控且未横置的伙伴：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 要起动齐力异能，具有此异能的伙伴必须自你最近的一回合开始时便已持续受你操控。即平常讲的它没有「召唤失调」。不过，你横置的另一个伙伴可以是刚受你操控者。（注意横置第二个伙伴并未使用{横置}[横置符号]。）

新关键字：潮涌

具有潮涌此新关键字异能的咒语，可在你或队友施放过其他咒语的回合中变得更为优质。

鲁莽开路兵

{二}{红}

生物～鬼怪 / 战士 / 伙伴

2/1

潮涌{一}{红}（如果你或队友本回合中施放过其他咒语，则你可以支付此牌的潮涌费用来施放它。）

敏捷

当鲁莽开路兵进战场时，若曾支付其潮涌费用，则直到回合结束，由你操控的其他生物得+1/+0且获得敏捷异能。

潮涌的正式规则解析如下：

702.115. 潮涌

702.115a 潮涌属于静止式异能，当具潮涌异能的咒语在堆叠中时生效。「潮涌[费用]」意指，「如果你或你的队友本回合中施放过其他咒语，则你于施放此咒语时可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用。」支付咒语的潮涌费用时，需依照规则601.2b与601.2f至h之规范来支付替代性费用。

* 对部分牌张来说，潮涌只代表了能减低消费的替代性费用，会在你或队友本回合中施放过其他咒语的情况下生效。而对于其他牌而言（例如鲁莽开路兵），如果你是通过支付潮涌费用来施放之，则它便会具有额外异能或效应。

* 你或队友施放的其他咒语有可能已结算、被反击，或（对于具潮涌异能的瞬间而言）仍旧在堆叠上。

* 如果复制了某个支付了潮涌费用来施放的瞬间或法术，则所得的复制品并未支付潮涌费用。复制品上所有根据是否已支付潮涌费用产生的额外效应都不会生效。

* 支付咒语的潮涌费用来施放它并不会改变其法术力费用或总法术力费用。

新关键字动作：支援

支援是另一条能协助你的生物对抗奥札奇的途径。

鞍背勒嘎

{三} {绿}

生物～蜥蜴

3/1

当鞍背勒嘎进战场时，支援2。（在至多两个其他目标生物上各放置一个+1/+1指示物。）

并肩作战

{二} {白}

法术

支援2。（在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。）

抓一张牌。

支援的正式规则解析如下：

701.32. 支援

701.32a 永久物上的「支援N」意指「在至多N个其他目标生物上各放置一个+1/+1指示物。」 瞬间或法术咒语上的「支援N」意指「在至多N个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。」

* 你以支援此动作在单一目标上放置的+1/+1指示物仅限一个。

* 支援能以不由你操控的生物为目标。

* 如果某个具支援异能的咒语同时具有其他需指定生物为目标的异能，则这些异能与支援异能可都指定同一个生物为目标。

组合：鹏洛客的誓约

赞迪卡劫难后，四位鹏洛客立誓携手保护诸时空。为标志守护者立誓，本系列中还有四个传奇结界，每个结界都代表四位鹏洛客之一的誓言。

基定的誓约

{二}{白}

传奇结界

当基定的誓约进战场时，将两个1/1白色寇族 / 伙伴衍生生物放进战场。

每个由你操控的鹏洛客进战场时上面额外有一个忠诚指示物。

* 每个誓约都是传奇：如果你操控数个同一誓约，你将选择要把哪一个留在战场上，其余则置入你的坟墓场。

* 「传奇规则」检查的是传奇永久物的完整名称。举例来说，你可以同时操控基定的誓约和茜卓的誓约。

* 就算你已经操控某个誓约，你还是可以施放另一个同名誓约，以利用其进战场异能。它会进入战场，触发其第一个异能。然后你需要依上文所述，选择一个留在战场上，然后进战场异能结算。

复出的再战赞迪卡机制

欲知虚色和地落的详情，请参见再战赞迪卡常见问题集，地址为：<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>。

中文版勘误

本系列绿色虚色生物牌World Breaker中文版印制之名称「毁世奥札奇」，与再战赞迪卡系列之无色生物牌Eldrazi Devastator中文版印制之名称「毁世奥札奇」重复。现将前者之中文版名称更正为「毁世恶体」，特此勘误。

此两张牌的正确名称与完整资料如下：

World Breaker/毁世恶体

{六}{绿}

生物～奥札奇

5/7

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放毁世恶体时，放逐目标神器，结界或地。

延势

{二}{无}，牺牲一个地：将毁世恶体从你的坟墓场移回你手上。（{无}代表无色法术力。）

Eldrazi Devastator/毁世奥札奇

{八}

生物～奥札奇

8/9

践踏

单卡解惑

无色

型态欺瞒体

{六} {无}

生物～奥札奇

8/8

（{无}代表无色法术力。）

在你回合的战斗开始时，展示你的牌库顶牌。如果以此法展示出一张生物牌，则你可以让型态欺瞒体以外由你操控的生物成为该牌的复制品直到回合结束。你可以将该牌置于你的牌库底。

* 利用此牌时，无论出现的情形为何，你都可以将所展示的牌置于你的牌库底。所展示的牌是否是生物牌并不重要。如果所展示的牌是生物牌，你选择是否要让此复制效应生效也不重要。

* 若选择让复制效应生效，则由你操控的生物会复制所展示之生物牌上所印制的数值。该些生物仍会保有其上已有的任何指示物。任何已结附或装备在其上的灵气或武具也会继续留在原处。

* 任何已对某个由你操控之生物产生影响的非复制性效应，包括影响该生物之力量和 / 或防御力者，均会继续生效。

* 如果某个由你操控的生物成为所展示之生物牌的复制品，则它既未进入战场，也未离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。

拟态奥札奇

{二}

生物～奥札奇

2/1

每当另一个无色生物在你的操控下进战场时，你可以将拟态奥札奇的基础力量与防御力更改为该生物的力量与防御力直到回合结束。

* 利用新生物于此异能结算时的力量与防御力来决定拟态奥札奇的基础力量与防御力。如果此异能结算时，该新生物已不在战场上，则利用其离开战场时的力量与防御力。（请注意此数值可能会是负数；举例来说，如果该新生物是受到空间扭曲的+3/-3而离开战场，便可能出现此状况。）

* 拟态奥札奇的异能会盖过其他设定其基础力量与防御力的效应。会在此效应结算后才开始生效的类似效应，也会盖过此异能。会改变拟态奥札奇的力量和 / 或防御力，但不直接设定其基础力量和 / 或防御力数值的效应，则不论其效应实在何时开始，都会对它生效。它身上可能有的+1/+1指示物也会如此生效。

终结恶体

{五} {无}

生物～奥札奇

5/5

于其他牌手的重置步骤中，重置终结恶体。

{横置}：终结恶体对目标生物或牌手造成1点伤害。

{无}，{横置}：目标生物本回合不能进行攻击或阻挡。

{无} {无}，{横置}：抓一张牌。

* 终结恶体与主动牌手的永久物同时重置。此时你无法选择不重置。

- * 注记着「终结恶体于你的重置步骤中不能重置」的效应，于其他牌手重置步骤中不会生效。
- * 在某个生物被合法宣告为攻击者或阻挡者后才起动第二个异能，不会更改或撤销这次攻击或阻挡。

无际曲相寇基雷
{八}{无}{无}
传奇生物～奥札奇
12/12

当你施放无际曲相寇基雷时，若你的手牌数量少于七张，则抓等同于该差距数量的牌。

威慑

弃一张总法术力费用为X的牌：反击目标总法术力费用为X的咒语。

* 寇基雷的触发式异能是在你施放寇基雷的时候，检查你的手牌数量是否少于七张。此时寇基雷在堆叠上，而不在你的手牌中。如果你的手牌数为七张或更多，则该异能不会触发。如果触发了此异能，则于它试图结算时，还会再进行一次检查。如果在该时刻，你的手牌数量为七张或更多，此异能不会生效。

* 必须要有合法目标（堆叠上的咒语），才能起动最后一个异能。该目标将决定X的数值，以及你所弃之牌的总法术力费用。除非你手上有总法术力费用与堆叠上咒语相同的牌，否则你不能起动此异能。

* 就算咒语是以支付其替代性费用（例如醒转费用）来施放，其总法术力费用也不会改变。举例来说，以支付其醒转费用{五}{白}来施放的垂直掉落（一个法术力费用为{二}{白}的咒语），其总法术力费用仍为3。

* 如果你所弃之牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。目标咒语法术力费用中所有{X}的数值，为施放该咒语过程中所决定的数值。

寇基雷寻径体
{六}
生物～奥札奇
5/5

{无}：目标生物本回合不能阻挡寇基雷寻径体。（{无}代表无色法术力。）

* 在寇基雷寻径体被合法阻挡后再起动其异能，也不会更改或撤销本次阻挡。

塑质恶体
{二}{无}
生物～奥札奇
3/2

（{无}代表无色法术力。）

当塑质恶体死去时，展示你的牌库顶牌。如果该牌为永久物牌，且其总法术力费用等于或小于3，则你可以将它放进战场。若否，则将该牌置于你手上。

* 如果你以此法将一张灵气牌放进战场，则你于其进战场时选择它要结附的对象。你必须能够为之选择一个合法的牌手或永久物来结附，否则你不能将该灵气放进战场。

* 如果你因故未将该牌放进战场，则你将之置于你手上。

碎实恶体

{四} {无}

生物～奥札奇

5/5

（{无}代表无色法术力。）

践踏，敏捷

每当碎实恶体成为由对手操控之咒语的目标时，除非该咒语的操控者弃一张牌，否则反击之。

* 由对手操控的所有以碎实恶体为目标之咒语（包括灵气咒语）都会触发最后一个异能。

荒野行体

{四} {无}

生物～奥札奇

4/4

（{无}代表无色法术力。）

践踏

你每操控一个名称为荒野的地，荒野行体便得+1/+1。

* 最后一个异能只会于荒野行体在战场上时才生效。

----- 白色

奥札奇挪移体

{二} {白}

生物～奥札奇

3/3

虚色（此牌没有颜色。）

{二} {无}：放逐另一个目标生物，然后将它在其拥有者的操控下横置移回战场。（{无}代表无色法术力。）

* 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 该生物移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1指示物与结附于其上的灵气均遭移除，且所有武具也不再装备于其上。

炫亮反射

{一} {白}

瞬间

你获得等同于目标生物力量的生命。防止该生物下一次在本回合中将造成的伤害。

* 你是于炫亮反射结算时获得生命，而不是在防止伤害时。

* 如果在同一个回合中，有两个以同一个生物为目标的炫亮反射结算，则在该生物下一次将造成伤害时，只会有一个防止性效应生效。如果该生物于本回合稍后时段中将再次造成伤害，另一个效应便会生效。

塔兹莉将军

{四}{白}

传奇生物～人类 / 伙伴

3/4

当塔兹莉将军进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张伙伴生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

{白}{蓝}{黑}{红}{绿}：由你操控的伙伴生物得+X/+X直到回合结束，X为这些生物之中颜色的数量。

* 于最后一个异能结算时，才会检查由你操控的伙伴生物。X的数值从0到5。「无色」不算是一种颜色。

* 一旦最后一个异能结算，则就算由你操控的伙伴之中颜色的数量发生变化，也不会改变此加成的数量。

艾欧娜的祝福

{三}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2，具有警戒异能，且能额外多阻挡一个生物。

* 「能额外多阻挡一个生物」此异能会累加。如果某生物上结附了两个艾欧娜的祝福，则它可以阻挡三个生物。（+2/+2也会累加，不过你应该早知道了。）

隔离区

{二}{白}{白}

结界

当隔离区进战场时，放逐目标由对手操控的生物或结界，直到隔离区离开战场为止。（该永久物会在其拥有者的操控下移回。）

* 如果隔离区在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物或结界不会被放逐。

* 结附于所放逐生物或结界上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。

* 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在隔离区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，如果隔离区的拥有者离开了游戏，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。

存护天使琳法拉

{四}{白}{白}

传奇生物～天使

5/5

飞行

当存护天使琳法拉进战场时，若某对手的生命比你多，则你获得5点生命。

当琳法拉进战场时，若某对手操控的生物比你多，则将一个3/3白色，具飞行异能的天使衍生生物放进战场。

* 这两个触发式异能的运作机制类似：游戏会在异能将触发时，检查是否满足触发条件。如不满足，异能就不会触发。如果触发了异能，游戏会在异能试图结算时，再度检查是否满足触发条件。如果在该时刻不满足触发条件，异能就不会生效。

* 在多人游戏中，可能会出现两处在两处检查时点，利用不同对手作比较而同时满足触发条件的情况。

石庇所验装兵

{一}{白}

生物～寇族 / 神器师 / 伙伴

2/2

由你操控且已佩带武具的生物得+1/+1。

每当一个由你操控且已佩带武具的生物死去时，抓一张牌。

* 已佩带武具的生物会在获得武具提供的加成的同时，再额外获得石庇所验装兵异能产生的加成。

* 无论已佩带武具的生物上装备了多少武具，它也只能因石庇所验装兵得+1/+1。类似地，每个已佩带武具的生物只会触发最后一个异能一次。

* 在这种内文中，这两处「由你操控且已佩带武具的生物」均意指同时满足以下两个条件的生物：由你操控，其有武具装备于其上。就算出现石庇所验装兵本身变成武具的极端罕见情形，其异能的含义也不会发生改变。所有的加成均将继续适用于由你操控且已佩带武具的生物，而不会变成只适用于佩带了石庇所验装兵的生物。（译注：「佩带此武具的生物」与「已佩带武具的生物」两者英文原文都是「equipped creature」，故可能会产生此类理解。）

复苏之墙

{二}{白}

生物～墙

0/6

守军

当复苏之墙进战场时，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。

* 如果你将一个已经是生物的地指定为复苏之墙之触发式异能的目标，则该地生物的基础力量与防御力会成为0/0，盖过其先前的基础力量与防御力。其他会影响其力量和 / 或防御力的效应（包括新放上去及已有之+1/+1指示物）都将继续生效。

蓝色

玄奥干预

{二}{蓝}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

除非目标咒语的操控者支付{一}，否则反击该咒语。你将一个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{无}到你的法术力池中。」（{无}代表无色法术力。）

* 就算咒语的操控者支付{一}，你仍会得到奥札奇 / 孽裔。

育培奴兽

{二}{蓝}

生物～奥札奇 / 奴兽

2/3

虚色（此牌没有颜色。）

{横置}：加{无}到你的法术力池中。此法术力只能用来施放无色咒语，起动无色永久物的异能，或支付包含{无}的费用。（{无}代表无色法术力。）

* 育培奴兽产生的法术力可用于施放无色咒语，包括大多数神器咒语、牌面朝下的咒语，以及具虚色异能的咒语。

* 有些触发式异能会在结算时要求你一并支付某费用。举例来说，静默载体之异能其中有一段是「当你施放静默载体时，你可以支付{一}{无}。」你可以利用育培奴兽产生的法术力来帮助支付该费用。实际上，你可以横置两个育培奴兽来支付整个费用。

深湛匿体

{五}{蓝}

生物～奥札奇

4/4

虚色（此牌没有颜色。）

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

{三}{无}：目标生物本回合不能被阻挡。（{无}代表无色法术力。）

* 在深湛匿体被合法阻挡后再起动其最后一个异能，也不会改变或撤销该次阻挡。如果你想让此异能有效果，宣告攻击者步骤是你能动该异能的最后时机。

次元渗透体

{一}{蓝}

生物～奥札奇

2/1

虚色（此牌没有颜色。）

闪现

飞行

{一}{无}：目标对手放逐其牌库顶牌。如果该牌为地牌，则你可以将次元渗透体移回其拥有者手上。

（{无}代表无色法术力。）

* 于次元渗透体的异能结算时，你就需选择是否将它移回其拥有者的手上。如果所放逐的牌是地牌，你无法选择等着在稍后时段再将次元渗透体移回。

割念奴兽

{三}{蓝}

生物～奥札奇 / 奴兽

2/4

虚色（此牌没有颜色。）

飞行

每当你施放无色咒语时，目标对手放逐其牌库顶牌。

* 该牌会牌面朝上被放逐。

* 此触发式异能会比触发它的无色咒语先一步结算。

* 枯萎牧体与遗迹噬体这两张来自 *再战赞迪卡* 系列的无色生物牌都具有一个类似的触发式异能，会在你施放这两个咒语之一时触发，并让你将由对手拥有的牌置入该牌手的坟墓场。这类异能和割念奴兽的异能会同时触发，因此你可以按任意顺序将它们放进堆叠。如果割念奴兽的异能先结算（亦即它后被放进堆叠），则另一个异能便可以「吞噬」以此异能处理的牌。

隔离薄膜

{二}{蓝}

结界～灵气

潮涌{蓝}（如果你或队友本回合中施放过其他咒语，则你可以支付此牌的潮涌费用来施放它。）

结附于生物

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 隔离薄膜的目标与结附对象可以是未横置的生物。只是它在该生物成为横置前没有任何效果。

* 其他咒语和异能依然可以重置所结附的生物。

触手压境

{四}{蓝}{蓝}

法术

潮涌{三}{蓝}{蓝}（如果你或队友本回合中施放过其他咒语，则你可以支付此牌的潮涌费用来施放它。）

将所有非地永久物移回其拥有者手上。如果曾支付触手压境的潮涌费用，则将一个8/8蓝色章鱼衍生生物放进战场。

* 等到章鱼衍生物产生时，所有其他的非地永久物均已移回各自拥有者手中。彼时将没有任何触发式异能或其他异能会影响到该章鱼。

气旋君父

{四}{蓝}

生物～元素

3/4

飞行

当气旋君父死去时，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。

* 如果你将一个已经是生物的地指定为气旋君父之触发式异能的目标，则该地生物的基础力量与防御力会成为0/0，盖过其先前的基础力量与防御力。其他会影响其力量和 / 或防御力的效应（包括新放上去及已有之+1/+1指示物）都将继续生效。

象牙赋礼

{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，且成为基础力量与防御力为3/3的绿色象。

* 该生物会失去所有其他颜色和生物类别，但其将保留原有的其他类别（例如神器）或超类别（例如传奇）。

* 对该目标生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被象牙赋礼盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在象牙赋礼结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 象牙赋礼不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，无法施放它来阻止某生物之「在你的维持开始时」或「当此生物进战场时」异能触发。

* 若象牙赋礼结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

* 会更改变受影响的生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量和 / 或防御力的指示物，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

狂搅之攫

{二}{蓝}

瞬间

潮涌{一}{蓝}（如果你或队友本回合中施放过其他咒语，则你可以支付此牌的潮涌费用来施放它。）

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。

抓一张牌。

* 狂搅之攫能够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。

* 狂搅之攫追踪的是生物，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。

晶石阵列

{二}{蓝}

结界

辟邪

在你的维持开始时，你可以展示你的手牌。若你如此作，则如果你在放逐区、你的手上、你的坟墓场中，以及战场上都拥有一张名称为晶石阵列的牌，你便赢得此盘游戏。

{一}{蓝}：占卜1。

* 放逐区的晶石阵列必须为牌面朝上。如果它为牌面朝下，则就算有效应允许你检视之，也不会将其计算在内。

杰斯的誓约

{二}{蓝}

传奇结界

当杰斯的誓约进战场时，抓三张牌，然后弃两张牌。

在你的维持开始时，占卜X，X为由你操控的鹏洛客数量。

* 于最后一个异能结算时，如果你未操控任何鹏洛客，则你无法占卜。注记于「每当你占卜时」触发的异能也不会触发。

终局史芬斯

{五}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

5/5

终局史芬斯不能被反击。

飞行，辟邪

由你操控的瞬间和法术咒语不能被咒语或异能反击。

* 对于不能被反击的咒语而言，试图反击该咒语的咒语或异能仍能指定它为目标。虽然原本要反击该咒语的那部分效应不会生效，但这类咒语可能具有的其他任何效应都依然会有效果。

* 「不能被反击」和「不能被咒语或异能反击」这两种叙述在功能上没有区别，只是后者这种叙述会用在可能需要指定目标的这一类咒语上。对指定了目标的咒语而言，如果在该咒语结算前其所有的目标都已成为不合法，则它会被游戏规则反击。

黑色

静默载体

{一}{黑}

生物～奥札奇

2/1

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放静默载体时，你可以支付 {一}{无}。若你如此作，则目标对手牺牲一个生物。（{无}代表无色法术力。）

飞行

静默载体不能进行阻挡。

* 静默载体的触发式异能仅将牌手作为目标，而不以任何生物作为目标。举例来说，该牌手可以牺牲一个具辟邪异能的生物。

* 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{一}{无}，任何人就已来不及作任何回应。

恐怖秽体

{六}{黑}

生物～奥札奇

6/8

虚色（此牌没有颜色。）

{三}{无}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：目标对手失去若干生命，其数量等同于所放逐牌的力量。

（{无}代表无色法术力。）

* 利用该牌最后在坟墓场时的力量来决定会失去多少生命。

* 衍生生物不是生物牌。虽然衍生物确实会在其死去时短暂进入坟墓场，但它在你有机会做任何事之前就会消失。

掠夺卷须

{一}{黑}{黑}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

所有生物得-2/-2直到回合结束。如果本回合中有生物将死去，则改为将它放逐。

* 只有于掠夺卷须结算时在战场上的生物才会得-2/-2。不过该回合中任何将死去的生物都会被放逐，就算它于掠夺卷须结算时还不在于战场或还不是生物也是一样。

* 会因掠夺卷须而死去的生物也会改为被放逐。游戏要等到掠夺卷须完成结算之后，才会检查哪些生物死去。

逆真恶体

{二}{黑}{黑}

生物～奥札奇

6/6

虚色（此牌没有颜色。）

飞行

当逆真恶体进战场时，面朝下地放逐你牌库中所有的牌，然后将所有在你坟墓场中的牌洗回你的牌库。

* 被放逐之后，便没有牌手能够看这些牌。

* 如果你对手要将这些被面朝下地放逐的牌其中之一置入你的坟墓场（举例来说，为了起动某个奥札奇 / 噬体的异能），则他随机从中选择一张。这张牌要等到完整支付完费用之后，才会展示出来。也就是说，你对手无法在知道所选牌为何之后，再决定是否倒回（不施放咒语，不起动异能等等，视情况而定）。

寇基雷鸣体

{二}{黑}

生物～奥札奇 / 野兽

3/2

虚色（此牌没有颜色。）

{无}：直到回合结束，寇基雷鸣体得+1/+0且获得威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。{无}代表无色法术力。）

* 如果寇基雷鸣体被生物合法阻挡后才获得威慑异能，它仍已被阻挡。

* 数个威慑异能不会累计。

裂肢妖兽

{黑}

生物～奥札奇 / 妖兽

2/1

虚色（此牌没有颜色。）

在你的维持开始时，除非你操控另一个无色生物，否则你失去1点生命。

* 于该异能结算时，才会检查你是否操控另一个无色生物。就算裂肢妖兽因有人回应此异能而离开战场，也仍然会执行此检查。

见证终局

{三}{黑}

法术

虚色（此牌没有颜色。）

目标对手从其手上放逐两张牌且失去2点生命。

* 如果该牌手只有一张手牌，则该牌会被放逐。如果该牌手没有手牌，则没有牌会被放逐，但他仍会失去2点生命。

尸体翻搅

{一}{黑}

瞬间

将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场，然后你可以将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 尸体翻搅并不以你坟墓场中的某张生物牌为目标。你可以在从你牌库置入坟墓场的三张牌中选择一张。

劫特叛徒卡力塔

{二}{黑}{黑}

传奇生物～吸血鬼 / 战士

3/4

系命

如果某个由对手操控且非衍生物的生物将死去，改为放逐该牌并将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

{二}{黑}，牺牲另一个吸血鬼或灵俑：在劫特叛徒卡力塔上放置两个+1/+1指示物。

* 注记于「每当一个由对手操控的生物死去时」触发的异能都不会触发，除非该生物为衍生物（详见下文）。

* 如果一个由对手操控的衍生生物死去，它会如常进入该牌手的坟墓场，而后消失。

* 如果卡力塔与由对手操控的生物同时死去，则后者生物牌会被放逐，你将获得等量的灵俑。

* 你无法牺牲卡力塔本身来起动最后一个异能，就算它因故成为灵俑也是一样。

躯壳召唤师

{三}{黑}

生物～吸血鬼 / 祭师

2/4

{三}{黑}，从你的坟墓场放逐一张生物牌：将一个2/2黑色灵俑衍生生物横置放进战场。

* 一旦你起动异能，任何人就已来不及试图从你的坟墓场将该生物移除，好阻止你利用此异能。

苛酷惩罚

{三}{黑}{黑}

法术

除非目标对手弃两张牌或牺牲一个生物或鹏洛客，否则该牌手失去5点生命。将此流程再重复一次。

* 牌手只有在手上至少有两张牌的情况下，才能选择「弃两张牌」。类似地，牌手只有在其操控生物或鹏洛客的情况下，才能选择「牺牲一个生物或鹏洛客」。这意味着，如果目标对手的手牌不足两张，且未操控任何生物或鹏洛客，则该牌手会失去5点生命，然后再失去5点生命。

* 在该牌手这两次执行此流程之间，没有牌手能有所行动。

* 于苛酷惩罚结算过程当中触发的异能，会在此咒语完成结算之后进入堆叠。

吸血鬼特使

{二}{黑}

生物～吸血鬼 / 僧侣 / 伙伴

1/4

飞行

每当吸血鬼特使成为横置时，你获得1点生命。

* 只要吸血鬼特使因故成为横置，其最后一个异能就会触发，包括进行攻击。不过，如果它因故横置进战场的话，此异能不会触发。

红色

吞噬深坑

{三}{红}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

选择一项～

- 放逐目标地生物。
- 吞噬深坑对目标牌手造成4点伤害。

* 「地生物」指同时具有地与生物这两种类别的永久物。

侵略奥札奇

{二}{红}

生物～奥札奇 / 野兽

2/3

虚色（此牌没有颜色。）

只要你操控另一个无色生物，侵略奥札奇便具有敏捷异能。

* 如果你操控侵略奥札奇的同一个回合中，它在宣告成为攻击者之后失去敏捷异能，它会继续进行攻击。它不会被移出战斗。

强令奥札奇

{二}{红}

生物～奥札奇

3/1

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放强令奥札奇时，你可以支付{一}{无}。若你如此作，则获得目标生物的操控权直到回合结束，重置该生物，且它获得敏捷异能直到回合结束。（{无}代表无色法术力。）

敏捷

* 你可以将任一生物选为强令奥札奇之触发式异能的目标，包括未横置或已经由你操控者。

麻痹奥札奇

{一}{红}

生物～奥札奇 / 野兽

2/1

虚色（此牌没有颜色。）

{二}{无}：所有防御力大于其力量的生物本回合不能进行阻挡。（{无}代表无色法术力。）

* 你是于宣告阻挡者时才将生物自身的力量与防御力进行比较，而不是于麻痹奥札奇的异能结算时。举例来说，假设你操控一个生物，其在此异能结算时为3/3，然后在本回合稍后时段当中，它得+0/+1，使其于宣告阻挡者时是3/4，则该生物不能进行阻挡。

* 如果某个生物已经合法宣告为阻挡者，麻痹奥札奇的异能不会更改或撤销该次阻挡。

寇基雷再临

{二}{红}

瞬间

虚色（此牌没有颜色。）

寇基雷再临对每个生物各造成2点伤害。

每当你施放总法术力费用等于或大于7的奥札奇生物咒语时，你可以将寇基雷再临从你的坟墓场放逐。若你如此作，则寇基雷再临对每个生物各造成5点伤害。

* 寇基雷再临的最后一个异能，只有当寇基雷再临于你施放对应的奥札奇生物咒语时在你的坟墓场中才会触发。此异能会比该奥札奇生物咒语先一步结算。换句话说，此时该奥札奇还未在战场上，不会受到寇基雷再临的伤害。

* 因寇基雷再临的最后一个异能将之放逐此事，与将之当作咒语来施放不同。记着「反击目标咒语」的牌张对其没有效果。

阿库姆烈焰师

{二} {红}

生物~人类 / 祭师 / 伙伴

3/2

齐力~{横置}，横置一个由你操控且未横置的伙伴：弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

* 弃一张牌属于该异能效应的一部分，且此动作为强制的。于此齐力异能结算时，如果你手上有牌，则你必须弃一张牌，就算你手上的牌已不是你起动异能时想要弃掉那张也是一样。

召焰茜卓

{四} {红} {红}

鹏洛客~茜卓

4

+1：将两个3/1红色，具敏捷异能的元素衍生生物放进战场。在下一个结束步骤开始时，将它们放逐。

0：弃掉你的手牌，然后抓该数量加一的牌。

-X：召焰茜卓对每个生物各造成X点伤害。

* 你在没有手牌的时候，也能起动茜卓的第二个异能。如果你如此作，你将抓一张牌。

火焰吞噬

{二} {红}

法术

将一个由你操控的地移回其拥有者手上，以作为施放火焰吞噬的额外费用。

火焰吞噬对目标生物或鹏洛客造成5点伤害。

* 一旦你宣告要施放火焰吞噬，任何人就已来不及试图去除你要移回手上的地，好影响你施放此咒语。

怒火具象

{三} {红}

生物~元素

4/3

践踏

由你操控的地生物具有践踏异能。

地落~每当一个地在你操控下进战场时，你可以使目标由你操控的地成为3/3，具敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 「地生物」指同时具有地与生物这两种类别的永久物。

* 你可以指定已经是生物的地为目标。举例来说，如果你指定一个同时是0/0生物的地为目标，且该地上有三个+1/+1指示物，则所成的地生物会是6/6。

巨物殒落

{X} {X} {红}

瞬间

潮涌 {X} {红} (如果你或队友本回合中施放过其他咒语，则你可以支付此牌的潮涌费用来施放它。)

巨物殒落对至多两个目标生物和 / 或牌手各造成X点伤害。

* 如果其中一个目标为牌手，则你可以将巨物殒落造成的伤害转移给由该牌手操控的某个鹏洛客。但你不能用巨物殒落来同时对牌手及其所操控的某个鹏洛客造成伤害（除非还有其他的转移伤害效应生效）。

* 就算你是支付巨物殒落的潮涌费用来施放它，其总法术力费用依然是根据 {X} {X} {红} 之法术力费用来计算。举例来说，如果你支付巨物殒落的潮涌费用来施放之，并选择X的值为4，则其总法术力费用会是9。

暗栖鬼怪

{三} {红} {红}

生物~鬼怪

4/4

威慑

当暗栖鬼怪进战场时，你可以从你的坟墓场施放目标总法术力费用等于或小于3的瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

* 你是在进战场异能结算的过程中施放该牌，而不是等到该回合中的稍后时段再施放。如果该牌是法术牌，也不会受到法术牌的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你无法施放该目标瞬间或法术牌（也许是因为没有合法目标），或者你选择不施放，则它会留在你的坟墓场。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付替代性费用，例如潮涌费用。你能够支付额外费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该瞬间或法术牌的法术力费用中包含了 {X}，则你必须将其值选为0。

* 如果你以此法施放的某张瞬间或法术牌被反击，则它仍会被放逐。

* 如果你以此法施放的某张瞬间或法术牌进入放逐区或坟墓场以外的的其他区域，例如因为其上的某个异能注明将其置于其拥有者手上，则它不会被放逐。即使此牌会于该回合稍后时段再度被置入坟墓场，也不会被放逐。

茜卓的誓约

{一} {红}

传奇结界

当茜卓的誓约进战场时，它向目标由对手操控的生物造成3点伤害。

在每个结束步骤开始时，若本回合中有鹏洛客在你的操控下进战场，则茜卓的誓约向每位对手各造成2点伤害。

* 对于茜卓的誓约最后一个异能而言，就算在你操控下进战场的那位鹏洛客在异能触发时属于下列情况之一，该异能仍会照常触发：该鹏洛客已不在战场上；该鹏洛客已不由你操控；或该鹏洛客已不是鹏洛客。就算当该鹏洛客进战场时，茜卓的誓约还不在战场上，此异能也会触发。

* 最后一个异能每回合只会触发一次，就算有数个鹏洛客在你的操控下进战场也是一样。

强迫听令

{四} {红}

法术

支援2。（在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。）

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 你可以将任何生物指定为强迫听令的最后一个目标，包括未横置的、已经由你操控的，或是已被指定为咒语支援部分之目标的。

* 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具之操控权。

* 于强迫听令结算时，如果仍有至少一个目标合法，则它将照常结算，不过只会对此时仍合法的目标产生效应。如果此时其所有的目标都已不合法，则它会被反击，且其所有效应都不会生效。

烈焰术士突袭

{三} {红}

结界

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，烈焰术士突袭对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 该异能每回合只会触发一次。此异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合中施放的第一个咒语是否已经结算，已被反击，或仍在堆叠之上并不重要。

火花法师的计策

{一} {红}

法术

火花法师的计策对至多两个目标生物各造成1点伤害。这些生物本回合不能进行阻挡。

* 如果火花法师的计策有两个目标，且于火花法师的计策结算时，其中一个目标已成为不合法，则此咒语只会对剩余的合法目标产生影响。该不合法的目标不会受到伤害，且本回合中可以进行阻挡。如果于火花法师的计策试图结算时，这两个目标都已成为不合法，则火花法师的计策会被反击，且其所有效应都不会生效。

* 如果火花法师的计策结算，但其伤害被防止或转移，目标生物该回合中仍不能进行阻挡。

绿色

卑劣减损体

{二} {绿}

生物～奥札奇

3/3

虚色（此牌没有颜色。）

闪现

当你施放卑劣减损体时，你可以支付{无}。若你如此作，则本回合中每有一个非衍生物的生物在你的操控下死去，便将一个1/1无色奥札奇 / 孽裔衍生物放进战场。它们具有「牺牲此生物：加{无}到你的法术力池中。」

* 所有于你操控期间死去且不是衍生物的生物都会计入卑劣减损体最后一个异能的数量之内，就算你不是死去生物的拥有者也是一样。于该异能结算时这些牌在哪个区域并不重要。甚至不需要还留在坟墓场中。

* 因替代性效应而未进入坟墓场之非衍生物的生物（举例来说，生物改为被放逐或改为移回统帅区）不会计入卑劣减损体最后一个异能的数量之内。

毁世恶体

{六} {绿}

生物～奥札奇

5/7

虚色（此牌没有颜色。）

当你施放毁世恶体时，放逐目标神器，结界或地。

延势

{二} {无}，牺牲一个地：将毁世恶体从你的坟墓场移回你手上。（{无}代表无色法术力。）

* 只有当毁世恶体在你的坟墓场时，你才能起动它的最后一个异能。

中文版勘误

此牌中文版印制之名称「毁世奥札奇」因与再战赞迪卡系列之无色生物Eldrazi Devastator之中文版名称重复，故将此牌的中文版名称更正为「毁世恶体」，特此勘误。

必亡羁绊

{一} {绿}

结界

当必亡羁绊进战场时，抓一张牌。

{绿}：由对手操控的生物失去辟邪与不灭异能直到回合结束。

* 最后一个异能会使于其结算时由对手操控的生物失去辟邪与不灭异能。其他会在此时点之后使这些生物再获得此类异能的效应仍会如常运作。

* 具不灭异能的生物受到的伤害依然会标记在该生物上。如果该生物失去不灭异能，且其上标记的伤害已达致命伤害，则该生物会被消灭。不过，如果某个具不灭异能的生物受到来自具死触异能之来源造成的伤害，然后再失去不灭异能，则该生物不会被消灭。

元素抗暴

{一} {绿}

瞬间

目标由你操控的地成为4/4，具敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。它本回合若能被阻挡，则须如此作。

* 如果此咒语所成的生物攻击，只要防御牌手操控了能够阻挡它的生物，则他在宣告阻挡者步骤中必须为之至少分配一个阻挡者。

* 你可以指定已经是生物的地为目标。举例来说，如果你指定一个同时是0/0生物的地为目标，且该地上有三个+1/+1指示物，则所成的地生物会是7/7。

洞察具象

{四} {绿}

生物～元素

4/4

警戒

由你操控的地生物具有警戒异能。

地落～每当一个地在你操控下进战场时，你可以使目标由你操控的地成为3/3，具敏捷异能的元素生物直到回合结束。它仍然是地。

* 「地生物」指同时具有地与生物这两种类别的永久物。

* 你可以指定已经是生物的地为目标。举例来说，如果你指定一个同时是0/0生物的地为目标，且该地上有三个+1/+1指示物，则所成的地生物会是6/6。

林鹿骑兵

{五} {绿} {绿}

生物～妖精 / 骑士

6/6

当林鹿骑兵进战场时，支援6。（在至多六个其他目标生物上各放置一个+1/+1指示物。）

每当一个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去时，你获得2点生命。

* 如果林鹿骑兵与另一个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物同时死去，则会触发其异能。

* 如果林鹿骑兵因故得到了一个+1/+1指示物，则其自身死去此事也会触发其异能。

* 你是每有一个此类生物死去便获得2点生命，而不是生物上每有一个+1/+1指示物便获得2点生命。

索命巨魔

{三} {绿}

生物～巨魔

2/3

当索命巨魔进战场时，你可以牺牲一个生物或地。若你如此作，则在索命巨魔上放置两个+1/+1指示物。

* 牌手能回应此进战场异能（需要特别指出的是，此时索命巨魔仍是2/3），不过一旦该异能开始结算，任何牌手都已来不及回应。你是在异能结算的时候，才需要选择你要牺牲的生物或地（如有）。

异态归真

{绿}

瞬间

消灭目标总法术力费用等于或小于3的神器或结界。

* 如果战场上的神器或结界之法术力费用中包含 {X}，则X为0。

妮莎的裁决

{四} {绿}

法术

支援2。（在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。）

选择至多一个目标由对手操控的生物。每个由你操控且其上有+1/+1的生物各对该生物造成等同于前者力量的伤害。

* 在任何生物造成伤害之前，支援此动作就已完成。如果选择了目标由对手操控的生物，则刚获得+1/+1指示物的生物也会向该由对手操控的生物造成伤害。

* 于妮莎的裁决结算时，如果仍有至少一个目标合法，则它将照常结算，不过只会对此时仍合法的目标产生效应。如果此时其所有的目标都已不合法，则它会被反击，且其所有效应都不会生效。

卫种灵

{二} {绿} {绿}

生物～元素

3/4

延势

当卫种灵死去时，将一个X/X绿色元素衍生生物放进战场，X为你坟墓场中的生物牌数量。

* 于此异能结算时，才会计算你坟墓场中的生物牌数量，并以此来决定X的数值。只要此时卫种灵仍在你的坟墓场，则它本身也会计入此数量。

* 一旦产生元素衍生物之后，就算你坟墓场中的生物牌数量发生变化，该元素的力量或防御力也不会改变。

森林拥护人

{一} {绿}

生物～妖精 / 德鲁伊 / 伙伴

2/3

警戒

只要你操控六个或更多地，森林拥护人和由你操控的地生物便得+2/+2。

* 「地生物」指同时具有地与生物这两种类别的永久物。

* 直到回合结束之前，伤害都会一直标记在生物上。如果森林拥护人的异能不再生效（因为森林拥护人离开战场，或你不再操控六个或更多地），则所有需要这份防御力加成才能存活的地生物都会被消灭。

隐士藤蔓

{绿}

瞬间

目标生物得+1/+2且获得延势异能直到回合结束。将之重置。（具延势异能的生物能阻挡具飞行异能的生物。）

* 你可以将未横置的生物指定为隐士藤蔓的目标。它仍会得到其他加成。

赞迪卡复苏

{五} {绿} {绿}

结界

每当你横置一个地以产生法术力时，加一点该地已产生的类别之法术力到你的法术力池中。（法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。）

每当你施放生物咒语时，抓一张牌。

* 如果该地的法术力异能产生数种类别的法术力，则选择其中一种类别，并以此决定赞迪卡复苏所产生的法术力类别。

* 最后一个异能会比触发它的生物咒语先一步结算。

多色

坚信朝圣客艾栗

{白} {黑}

传奇生物～寇族 / 僧侣

2/3

死触

{一}，牺牲另一个生物：你获得等同于所牺牲生物之防御力的生命。

{一} {白} {黑}，牺牲另一个生物：放逐目标非地永久物。只能于你的总生命比你的起始总生命至少多10点时起动此异能。

* 对这两个起动式异能而言，一旦你已宣告起动其中任何一个，任何人就已来不及试图去除你所牺牲的生物，好影响你利用该异能。

* 只要你已合法起动最后一个异能，之后你的总生命会如何变动都不重要。

* 你的起始总生命就是你开始这盘游戏时的总生命。对大多数双人赛制来说，此数字是20。对双头巨人赛制来说，此数字是你的队伍开始这盘游戏时的总生命，通常是30。在指挥官游戏中，你的起始总生命是40。

崖屋吸血鬼

{二} {白} {黑}

生物～吸血鬼 / 战士 / 伙伴

2/4

飞行

每当你获得生命时，每位对手各失去1点生命。

* 此异能只会因每个获得生命之事件而触发一次，不论获得了多少生命都是一样。

* 一个具有系命异能的生物造成战斗伤害会发生单一的获得生命事件。举例来说，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），崖屋吸血鬼的异能只会触发一次。但是，如果是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。

* 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。

遗迹潜师裘黎恩

{一} {蓝} {红}

传奇生物～人鱼 / 法术师

2/3

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，抓一张牌。

* 遗迹潜师裘黎恩的异能每个回合只会触发一次。此异能会比第二个咒语先一步结算。你于该回合中施放的第一个咒语是否已经结算，已被反击，或仍在堆叠之上并不重要。

* 裘黎恩必须在战场上，其异能才会生效。值得一提的是，如果裘黎恩本身是你该回合中施放的第二个咒语，此异能不会触发。

不驯双生弥娜与丹恩

{二} {红} {绿}

传奇生物～妖精 / 伙伴

4/4

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

{红} {绿}，将一个由你操控的地移回其拥有者手上：目标生物获得践踏异能直到回合结束。

* 一旦你宣告要起动最后一个异能，任何人就已来不及试图去除你要移回的地，好影响你利用此异能。

反射法师

{一} {白} {蓝}

生物～人类 / 法术师

2/3

当反射法师进战场时，将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。直到你的下一个回合，该生物的拥有者不能施放与该生物同名的咒语。

* 反射法师的异能不会阻止牌手使用地（例如所移回的生物同时为地的情况）。

* 有时会发生所移回生物之名称，与该牌回到其拥有者手上之后所具有之名称不符的情况。举例来说，如果该牌是另一个生物的复制品，则它在其操控者手上时所具有的名称多半就不会相同，这样就能在你的下一个回合到来之前再度施放。将背面朝上的双面牌以此法移回其拥有者手上也会出现类似情况。

* 如果所移回的生物在战场上时没有名称（可能是因为该生物当时为牌面朝下），则其拥有者在你的下一个回合到来之前仍能施放具变身或威力变身之牌面朝下的生物咒语，或以牌面朝上的方式施放同一个生物。

武器训练师

{红}{白}

生物～人类 / 士兵 / 伙伴

3/2

只要你操控武具，由你操控的其他生物便得+1/+0。

* 就算武具未装备在任何东西上，此异能也会生效。

神器

队长利爪

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+0。

每当佩带此武具的生物攻击时，将一个1/1白色寇族 / 伙伴衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

佩带{一}

* 于衍生物进战场时，你得为其选择它所攻击的对手或由对手操控的鹏洛客。它攻击的对象与佩带此武具的生物可以不一样。

* 该衍生物从未宣告为进行攻击的生物。它只是以「进行攻击」的状态进入战场。这不会触发何注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能。

锻石神甲

{一}

神器～武具

对佩带此武具的生物而言，你每操控一个与它具共通之生物类别的其他生物，它便得+1/+1。

佩带{二}

* 每一个符合条件的生物只能让佩带此武具的生物得+1/+1，就算该生物与佩带此武具的生物有数个共通之生物类别也是一样。举例来说，如果佩带此武具的生物是人类 / 祭师，且你操控一个人类 / 战士，一个鬼怪 / 祭师，以及另一个人类 / 祭师，则佩带此武具的生物会得+3/+3。

* 此份加成会随着由你操控的生物发生变化而改变。如此可能会使得佩带此武具的生物防御力降低，并因本回合早些时候受到的伤害而死去。

地

腐化会所

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。（{无}代表无色法术力。）

{横置}，支付1点生命：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具虚色异能的咒语。

* 最后一个异能产生的法术力也不能用于支付未特别注明具虚色异能之无色咒语的费用。

嘶响湿沼

地

嘶响湿沼须横置进战场。

{横置}：加{黑}或{绿}到你的法术力池中。

{一}{黑}{绿}：嘶响湿沼成为2/2黑绿双色，具死触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。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，如果嘶响湿沼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5/5生物，且仍然是地。

坚守者聚落

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。（{无}代表无色法术力。）

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 你可横置任意一个由你操控的未横置生物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生物。（注意横置该生物并未使用{横置}[横置符号]。）

镜映潭

地

镜映潭须横置进战场。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{二}{无}，{横置}，牺牲镜映潭：复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

{四}{无}，{横置}，牺牲镜映潭：将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。

* 镜映潭的第三个异能可以指定任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不仅限于具有目标者。

* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会于牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，该复制品如常结算。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「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（例如巨物殒落这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而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。举例来说，如果某牌手牺牲了某个3/3生物来施放投掷，且你复制了它，则投掷之复制品会对其目标造成3点伤害。

* 镜映潭最后一个异能的衍生物所复制的，就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

* 举例来说，如果衍生物复制的是一个受到具醒转之咒语影响的平原，则该衍生物只会成为一个地，就算所复制的物件当前是地生物也是一样。对于具有能将自己变为生物之异能的地，结果也是一样。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

* 当异能结算时，如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则此衍生物进战场时，会是所选生物已经复制的样子。

* 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

针岩尖峰

地

针岩尖峰须横置进战场。

{横置}：加{红}或{白}到你的法术力池中。

{二}{红}{白}：针岩尖峰成为2/1红白双色，具连击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。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，如果针岩尖峰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5/4生物，且仍然是地。

欧兰黎遗迹

地

欧兰黎遗迹须横置进战场。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。（{无}代表无色法术力。）

{横置}：在目标本回合进战场的无色生物上放置一个+1/+1指示物。

* 对最后一个异能而言，只要某生物是该回合中进的战场，就算它进战场时还不是无色，也可选其作为目标。不过，只有在选择目标时是无色的生物才是该异能的合法目标。

海户残迹

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。（{无}代表无色法术力。）

{二}{无}，{横置}：抓一张牌。只能于你没有手牌时起动此异能。

* 等到最后一个异能结算的时候，你有多少张手牌都不重要。举例来说，如果你没有手牌，且操控两个海户残迹，则你可以分别起动这两个地最后一个异能。于这两个异能结算时，你能各抓一张牌。

漫游喷发孔

地

漫游喷发孔须横置进战场。

{横置}：加{蓝}或{红}到你的法术力池中。

{二}{蓝}{红}：直到回合结束，漫游喷发孔成为1/4蓝红双色的元素生物，且具有「{零}：将此生物的力量与防御力互换直到回合结束。」它仍然是地。

* 将力量与防御力互换的效应，会等到所有其他改变力量和 / 或防御力的效应生效之后才生效，与效应产生的先后顺序无关。

* 交换两次某生物的力量和防御力（或是任意偶数次）会将其力量和防御力变回交换之前的数值。

* 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，如果漫游喷发孔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4/7生物，且仍然是地。

万智牌，Magic，守护者誓约，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。©2016威世智。