

守護者誓約發布釋疑

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11月6日

本篇「發布釋疑」文章包含與新上市的**魔法風雲會**系列有關的資訊，並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

守護者誓約系列包括184張牌（70張普通牌，60張非普通牌，42張稀有牌，12張秘稀牌）。有些**守護者誓約**補充包還包含**贊迪卡遠探**牌張（見下文）。

售前賽：2016年1月16-17日

上市週末：2016年1月22-24日

歡樂日：2016年2月13-14日

自正式發售當日起，**守護者誓約**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2016年1月22日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：**韃靼可汗**、**龍命殊途**、**韃靼龍王**、**魔法風雲會：起源**、**再戰贊迪卡**，以及**守護者誓約**。

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。

* **守護者誓約**的補充包中會出現二十張**贊迪卡遠探**牌張。它們的收集編號是從26到45。（前二十五張牌已出現在**再戰贊迪卡**補充包。）**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。您開到它們的機率僅比**再戰贊迪卡**秘稀閃卡高一點點。

* 贊迪卡遠探卡牌可以在使用包含這些牌張的補充包之限制賽事中利用。在現開賽中，這些牌是你牌池的一部分。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。這些卡牌出現在守護者誓約補充包內，並不代表可在標準賽中使用。

* 所有語言的補充包中都會出現贊迪卡遠探牌張，但此系列牌張僅有英文版。

無色魔法力的新符號

奧札奇超脫於原有五色魔法力的強大力量，到本系列中已自成一統，引入無色魔法力符號。無色魔法力符號在規則文件中以{無}表示，代表能加入你魔法力池中的一點無色魔法力。同時也代表只能以一點無色魔法力支付的費用。符號的樣子看起來就像灰色圓圈內的曲邊空心菱形。

次元滲透體

{一}{藍}

虛色（此牌沒有顏色。）

閃現

飛行

{一}{無}：目標對手放逐其牌庫頂牌。如果該牌為地牌，則你可以將次元滲透體移回其擁有者手上。（{無}代表無色魔法力。）

* 次元滲透體異能起動費用中的{無}僅能用無色魔法力支付。舉例來說，你無法用綠色魔法力來支付此費用。與之不同的是，費用的{一}則能以任意類別的魔法力來支付：白色、藍色、黑色、紅色、綠色或無色均可。

* 此前註記著「加{一}到你魔法力池中」或類似字樣的牌張將會獲得勘誤，改為「加{無}到你的魔法力池中」或類似字樣。此後，數字魔法力符號或可變數值魔法力符號（{一}、{二}等等，包括{X}）將只用於表示費用。

* 特別一提，再戰贊迪卡系列中能夠產生奧札奇／孽裔衍生物的牌張也會獲得勘誤，讓這類衍生物具有「犧牲此生物：加{無}到你的魔法力池中。」異能。

新基本地：荒野

為了協助玩家產生他們一定會用到的無色魔法力，本系列中也包含一種全新的基本地：荒野。

荒野

基本地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

* 荒野的魔法力異能不會出現在印製的牌張上，但會出現在正式的Oracle敘述中。（牌張的Oracle敘述（英文版）可以到風雲集牌張資料庫[Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com)查詢。）印製的牌張上會呈現一個大大的無色魔法力符號，與其他基本地牌的設計類似。

* 由於荒野是基本地，你可以在你的構組賽套牌中包含任意數量的荒野。

* 在限制賽中（包括現開賽和輪抽賽），你只能在你的套牌中加入你牌池中含有的荒野。你不能像加入其他基本地一樣隨意將荒野加入你的牌池。

* 荒野只能在允許使用 *守護者誓約* 的賽制中使用。需要特別指出的是，除非荒野在未來的某個系列中重印，否則它便會隨同守護者誓約系列中的其他牌張一起輪替退出標準賽。

* 荒野並非地類別。若某個東西要求你說出一個地類別的名稱，你不能選擇荒野。

新異能提示：齊力

齊力此字樣會出現在部分伙伴之起動式異能的開頭，提醒你需要一並橫置此伙伴與另一個由你操控且未橫置的伙伴。異能提示以斜體字的型態出現，且並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。

蒙達的先鋒

{四}{白}

生物～寇族／騎士／伙伴

3/3

齊力～{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的伙伴：在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 要起動齊力異能，具有此異能的伙伴必須自你最近的一回合開始時便已持續受你操控。即平常講的它沒有「召喚失調」。不過，你橫置的另一個伙伴可以是剛受你操控者。（注意橫置第二個伙伴並未使用{橫置}[橫置符號]。）

新關鍵字：潮湧

具有潮湧此新關鍵字異能的咒語，可在你或隊友施放過其他咒語的回合中變得更為優質。

魯莽開路兵

{二}{紅}

生物～鬼怪／戰士／伙伴

2/1

潮湧{一}{紅}（如果你或隊友本回合中施放過其他咒語，則你可以支付此牌的潮湧費用來施放它。）

敏捷

當魯莽開路兵進戰場時，若曾支付其潮湧費用，則直到回合結束，由你操控的其他生物得+1/+0且獲得敏捷異能。

潮湧的正式規則解析如下：

702.115.潮湧

702.115a 潮湧屬於靜止式異能，當具潮湧異能的咒語在堆疊中時生效。「潮湧[費用]」意指，「如果你或你的隊友本回合中施放過其他咒語，則你於施放此咒語時可以支付[費用]，而不支付此咒語的魔法力費用。」支付咒語的潮湧費用時，需依照規則601.2b與601.2f至h之規範來支付替代性費用。

* 對部分牌張來說，潮湧只代表了能減低消費的替代性費用，會在你或隊友本回合中施放過其他咒語的情況下生效。而對於其他牌而言（例如魯莽開路兵），如果你是藉由支付潮湧費用來施放之，則它便會具有額外異能或效應。

* 你或隊友施放的其他咒語有可能已結算、被反擊，或（對於具潮湧異能的瞬間而言）仍舊在堆疊上。

* 如果複製了某個支付了潮湧費用來施放的瞬間或巫術，則所得的複製品並未支付潮湧費用。複製品上所有根據是否已支付潮湧費用產生的額外效應都不會生效。

* 支付潮湧費用來施放咒語並不會改變其魔法力費用或總魔法力費用。

新關鍵字動作：支援

支援是另一個能協助你的生物對抗奧札奇的方法。

鞍背勒嘎

{三}{綠}

生物～蜥蜴

3/1

當鞍背勒嘎進戰場時，支援2。（在至多兩個其他目標生物上各放置一個+1/+1指示物。）

並肩作戰

{二}{白}

巫術

支援2。（在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。）

抽一張牌。

支援的正式規則解析如下：

701.32. 支援

701.32a. 永久物上的「支援N」意指「在至多N個其他目標生物上各放置一個+1/+1指示物。」瞬間或巫術咒語上的「支援」意指「在至多N個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。」

* 你以支援此動作在單一目標上放置的+1/+1指示物僅限一個。

* 支援能以不由你操控的生物為目標。

* 如果某個具支援異能的咒語同時具有其他需指定生物為目標的異能，則這些異能與支援異能可都指定同一個生物為目標。

組合：鵬洛客的誓約

贊迪卡劫難後，四位鵬洛客立誓攜手保護諸時空。為了守護者立誓此事件，本系列中還有四個傳奇結界，每個結界都代表四位鵬洛客之一的誓言。

基定的誓約

{二}{白}

傳奇結界

當基定的誓約進戰場時，將兩個1/1白色寇族／伙伴衍生物放進戰場。
每個由你操控的鵬洛客進戰場時上面額外有一個忠誠指示物。

* 每個誓約都是傳奇：如果你操控數個同一誓約，你將選擇要把哪一個留在戰場上，其餘則置入你的墳墓場。

* 「傳奇規則」檢查的是傳奇永久物的完整名稱。舉例來說，你可以同時操控基定的誓約和茜卓的誓約。

* 就算你已經操控某個誓約，你還是可以施放另一個同名誓約，以利用其進戰場異能。它會進戰場，觸發其第一個異能。然後你需要依上文所述，選擇一個留在戰場上，之後進戰場異能將會結算。

復出的再戰贊迪卡機制

要瞭解有關虛色和地落的更多資訊，請到此參閱再戰贊迪卡常見問題集：<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>。

中文版勘誤

本系列綠色虛色生物牌World Breaker中文版印製之名稱「毀世奧札奇」，與再戰贊迪卡系列之無色生物牌Eldrazi Devastator中文版印製之名稱「毀世奧札奇」重複。現將前者之中文版名稱更正為「毀世惡體」，特此勘誤。

此兩張牌的正確名稱與完整資料如下：

World Breaker/毀世惡體

{六}{綠}

生物～奧札奇

5/7

虛色（此牌沒有顏色。）

當你施放毀世惡體時，放逐目標神器，結界或地。

延勢

{二}{無}，犧牲一個地：將毀世惡體從你的墳墓場移回你手上。（{無}代表無色魔法力。）

Eldrazi Devastator/毀世奧札奇

{八}

生物～奧札奇

8/9

踐踏

單卡解惑

無色

型態欺瞞體

{六}{無}

生物～奧札奇

8/8

({無}代表無色魔法力。)

在你回合的戰鬥開始時，展示你的牌庫頂牌。如果以此法展示出一張生物牌，則你可以讓型態欺瞞體以外由你操控的生物成為該牌的複製品直到回合結束。你可以將該牌置於你的牌庫底。

* 利用此牌時，無論出現的情形為何，你都可以將所展示的牌置於你的牌庫底。所展示的牌是否是生物牌並不重要。如果所展示的牌是生物牌，你選擇是否要讓此複製效應生效也不重要。

* 若選擇讓複製效應生效，則由你操控的生物會複製所展示之生物牌上所印制的數值。該些生物仍會保有其上已有的任何指示物。任何已結附或裝備在其上的靈氣或武具也會繼續留在原處。

* 任何已對某個由你操控之生物產生影響的非複製性效應，包括影響該生物之力量和／或防禦力者，均會繼續生效。

* 如果某個由你操控的生物成為所展示之生物牌的複製品，則它既未進入戰場，也未離開戰場。任何進戰場異能或離開戰場異能都不會觸發。

擬態奧札奇

{二}

生物～奧札奇

2/1

每當另一個無色生物在你的操控下進戰場時，你可以將擬態奧札奇的基礎力量與防禦力更改為該生物的力量與防禦力直到回合結束。

* 利用新生物於異能結算時的力量和防禦力來決定擬態奧札奇的力量和防禦力。如果此異能結算時，該新生物已不在戰場上，則利用其離開戰場時的力量與防禦力。（請留意此數值可能會是負數；舉例來說，如果該新生物是受到空間扭曲的+3/-3而離開戰場，便可能出現此狀況。）

* 擬態奧札奇的異能會蓋過其他設定其基礎力量與防禦力的效應。會在此效應結算後才開始生效的類似效應，也會蓋過此異能。會改變擬態奧札奇的力量和／或防禦力，但不直接設定其基礎力量和／或防禦力數值的效應，則不論其效應實在何時開始，都會對它生效。它身上可能有的+1/+1指示物也會如此生效。

終結惡體

{五}{無}

生物～奧札奇

5/5

於其他玩家的重置步驟中，重置終結惡體。

{橫置}：終結惡體對目標生物或玩家造成1點傷害。

{無}，{橫置}：目標生物本回合不能進行攻擊或阻擋。

{無}{無}，{橫置}：抽一張牌。

* 終結惡體會與主動玩家的永久物同時重置。此時你不能選擇不重置它。

* 註記著「終結惡體於你的重置步驟中不能重置」的效應，於其他玩家的重置步驟中不會生效。

* 在某個生物被合法宣告為攻擊者或阻擋者後才起動第二個異能，不會更改或撤銷這次攻擊或阻擋。

無際曲相寇基雷
{八}{無}{無}
傳奇生物～奧札奇
12/12

當你施放無際曲相寇基雷時，若你的手牌數量少於七張，則抽等同於該差距數量的牌。

威懾

棄一張總魔法力費用為X的牌：反擊目標總魔法力費用為X的咒語。

* 寇基雷的觸發式異能會在你施放它時檢查你的手牌數量是否少於七張。那時寇基雷仍在堆疊中，而不是在你手上。若否，該異能將根本不會觸發。如果該異能觸發，則當它試圖結算時，還會再進行一次檢查。如果那時你的手牌數量等於或大於七，則該異能將不會生效。

* 必須要有合法目標（堆疊上的咒語），才能起動最後一個異能。該目標將決定X的數值以及你所棄之牌的總魔法力費用。除非你手牌中某張牌的總魔法力費用與堆疊上某咒語的總魔法力費用完全匹配，否則你不能起動該異能。

* 就算咒語是以支付其替代性費用（例如醒轉費用）來施放，其總魔法力費用也不會改變。舉例來說，以支付其醒轉費用{五}{白}來施放的垂直掉落（魔法力費用{二}{白}的咒語），其總魔法力費用為3。

* 如果你所棄之牌的魔法力費用中包含了{X}，則X為0。目標咒語魔法力費用中所有{X}的數值，為施放該咒語過程中所決定的數值。

寇基雷尋徑體
{六}
生物～奧札奇
5/5

{無}：目標生物本回合不能阻擋寇基雷尋徑體。（{無}代表無色魔法力。）

* 在寇基雷尋徑體被合法阻擋後再起動其異能，也不會更改或撤銷本次阻擋。

塑質惡體
{二}{無}
生物～奧札奇
3/2

（{無}代表無色魔法力。）

當塑質惡體死去時，展示你的牌庫頂牌。如果該牌為永久物牌，且其總魔法力費用等於或小於3，則你可以將它放進戰場。若否，則將該牌置於你手上。

* 如果你以此法將一張靈氣牌放進戰場，你於它進戰場時選擇它結附於什麼東西。你必須選擇一位合法的玩家或永久物，否則你不能將靈氣放進戰場。

* 若你因故不將該牌放進戰場，則你將它置入你手上。

碎實惡體

{四}{無}

生物～奧札奇

5/5

（{無}代表無色魔法力。）

踐踏，敏捷

每當碎實惡體成為由對手操控之咒語的目標時，除非該咒語的操控者棄一張牌，否則反擊之。

* 最後一個異能會因任何由對手操控且以碎實惡體為目標的咒語（包括靈氣咒語）而觸發。

荒野行體

{四}{無}

生物～奧札奇

4/4

（{無}代表無色魔法力。）

踐踏

你每操控一個名稱為荒野的地，荒野行體便得+1/+1。

* 最後一個異能只會於荒野行體在戰場上時才生效。

白色

奧札奇挪移體

{二}{白}

生物～奧札奇

3/3

虛色（此牌沒有顏色。）

{二}{無}:放逐另一個目標生物，然後將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。（{無}代表無色魔法力。）

* 如果衍生物以此法被放逐，此它將完全消失且不會返回戰場。

* 在該生物移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前被放逐的生物毫無關聯。它不在戰鬥中，也沒有其先前被放逐時可能具有的其他額外異能。其上所有的+1/+1指示物或原本結附於其上的靈氣都會被移除，任何武具也不再裝備於其上。

炫亮反射

{一}{白}

瞬間

你獲得等同於目標生物力量的生命。防止該生物下一次在本回合中將造成的傷害。

* 你會於炫亮反射結算獲得生命，而不是傷害被防止的時候。

* 如果以相同生物為目標的兩個炫亮反射在同一回合結算，則只有一個防止性效應會在下一次將造成傷害時生效。若該生物會在該回合第二次造成傷害，則另一個效應將會生效。

塔茲莉將軍

{四}{白}

傳奇生物～人類／伙伴

3/4

當塔茲莉將軍進戰場時，你可以從你的牌庫中搜尋一張伙伴生物牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

{白}{藍}{黑}{紅}{綠}：由你操控的伙伴生物得+X/+X直到回合結束，X為這些生物之中顏色的數量。

* 於最後一個異能結算時，才會檢查由你操控的伙伴生物。X的數值從0到5。「無色」不算是一種顏色。

* 一旦最後一個異能結算，則就算你的伙伴之中的顏色數量發生變化，也不會改變此加成的大小。

艾歐娜的祝福

{三}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2，具有警戒異能，且能額外多阻擋一個生物。

* 「能額外多阻擋一個生物」的異能會累計。如果某生物被兩個艾歐娜的祝福所結附，則它可以阻擋三個生物。（+2/+2也會累計，你應該已經知道這一點。）

隔離區

{二}{白}{白}

結界

當隔離區進戰場時，放逐目標由對手操控的生物或結界，直到隔離區離開戰場為止。（該永久物會在其擁有者的操控下移回。）

* 如果隔離區在其觸發式異能結算前便已離開戰場，則目標生物或結界不會被放逐。

* 結附於所放逐生物或結界上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。任何武具都會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

* 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在隔離區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，如果隔離區的擁有者離開了遊戲，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。

存護天使琳法拉

{四}{白}{白}

傳奇生物～天使

5/5

飛行

當存護天使琳法拉進戰場時，若某對手生命比你多，則你獲得5點生命。

當琳法拉進戰場時，若某對手操控的生物比你多，則將一個3/3白色，具飛行異能的天使衍生物放進戰場。

* 這兩個觸發式異能的運作機制類似：遊戲會在異能將觸發時，檢查是否符合觸發條件。如果條件不符，則該異能不會觸發。如果異能觸發，則遊戲會於該異能試圖結算時再度檢查條件是否符合。若否，則該異能將不會生效。

* 在多人遊戲中，可能會出現在兩處檢查時點，利用不同對手作比較而同時符合觸發條件的情況。

石庇所驗裝兵

{一}{白}

生物～寇族／神器師／伙伴

2/2

由你操控且已佩帶武具的生物得+1/+1。

每當一個由你操控且已佩帶武具的生物死去時，抽一張牌。

* 由石庇所驗裝兵的異能所獲得的加成屬於任何由裝備所提供之加成以外的額外加成。

* 已佩帶武具的生物只會從石庇所驗裝兵得到+1/+1，無論其上裝備了多少武具也是如此。同樣地，最後一個異能只會因每個已佩帶武具的生物觸發一次。

* 在這種內文中，這兩處「由你操控且已佩帶武具的生物」均意指同時滿足以下兩個條件的生物：由你操控，其有武具裝備於其上。就算出現石庇所驗裝兵本身變成武具的極端罕見情形，其異能的含義也不會發生改變。所有的加成均將繼續適用於由你操控且已佩帶武具的生物，而不會變成只適用於佩帶了石庇所驗裝兵的生物。（譯註：「佩帶此武具的生物」與「已佩帶武具的生物」兩者英文原文都是「equipped creature」，故可能會產生此類理解。）

復甦之牆

{二}{白}

生物～牆

0/6

守軍

當復甦之牆進戰場時，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。

* 如果你將一個已經是生物的地當作復甦之牆的觸發式異能之目標，則該地生物的基礎力量與防禦力會成為0/0，蓋過其先前的基礎力量與防禦力。會修正其力量和／或防禦力（包括新的與任何先前存在的+1/+1指示物）的其他效應將會繼續生效。

藍色

玄奧干預

{二}{藍}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

除非目標咒語的操控者支付{一}，否則反擊該咒語。你將一個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{無}到你的魔法力池中。」（{無}代表無色魔法力。）

* 即使咒語的操控者支付{一}，你仍會得到奧札奇／孽裔。

育培奴獸

{二}{藍}

生物～奧札奇／奴獸

2/3

虛色（此牌沒有顏色。）

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放無色咒語，起動無色永久物的異能，或支付包含{無}的費用。（{無}代表無色魔法力。）

* 由育培奴獸產生的魔法力可用於施放任何無色咒語，包括大多數的神器咒語、牌面朝下的咒語，以及具虛色異能的咒語。

* 有些觸發式異能會在結算時要求你一併支付某費用。舉例來說，靜默載體的異能敘述中包括「當你施放靜默載體時，你可以支付{一}{無}。」你可以利用育培奴獸產生的魔法力來協助支付該費用。事實上，你可橫置兩個育培奴獸來支付整個費用。

深湛匿體

{五}{藍}

生物～奧札奇

4/4

虛色（此牌沒有顏色。）

每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。

{三}{無}：目標生物本回合不能被阻擋。（{無}代表無色魔法力。）

* 在深湛匿體合法被阻擋後再起動其最後一個異能，將不會改變或撤銷該次阻擋。宣告攻擊者步驟是你可以起動該異能並使其生效的最後時機。

次元滲透體

{一}{藍}

生物～奧札奇

2/1

虛色（此牌沒有顏色。）

閃現

飛行

{一}{無}：目標對手放逐其牌庫頂牌。如果該牌為地牌，則你可以將次元滲透體移回其擁有者手上。（{無}代表無色魔法力。）

* 於次元滲透體的異能結算時，你就需選擇是否將它移回其擁有者的手上。如果所放逐的牌是地牌，你無法選擇等到在稍後時段再將次元滲透體移回。

割念奴獸

{三}{藍}

生物～奧札奇／奴獸

2/4

虛色（此牌沒有顏色。）

飛行

每當你施放無色咒語時，目標對手放逐其牌庫頂牌。

* 該牌會牌面朝上被放逐。

* 此觸發式異能會比觸發它的無色咒語先一步結算。

* 枯萎牧體與遺跡噬體這兩張來自再戰聲浪卡系列的無色生物牌都具有一個類似的觸發式異能，會在你施放這兩個咒語之一時觸發，並讓你將由對手擁有的牌置入該牌手的墳墓場。這類異能和割念奴獸的異能會同時觸發，因此你可以按任意順序將它們放進堆疊。如果割念奴獸的異能先結算（亦即它後被放進堆疊），則另一個異能便可以「吞噬」以此異能處理的牌。

隔離薄膜

{二}{藍}

結界～靈氣

潮湧{藍}（如果你或隊友本回合中施放過其他咒語，則你可以支付此牌的潮湧費用來施放它。）

結附於生物

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

* 隔離薄膜的目標與結附對象可以是未橫置的生物。在該生物成為橫置以前，它不會產生任何效應。

* 所結附的生物依然可以被其他咒語或異能重置。

觸手壓境

{四}{藍}{藍}

巫術

潮湧{三}{藍}{藍}（如果你或隊友本回合中施放過其他咒語，則你可以支付此牌的潮湧費用來施放它。）

將所有非地永久物移回其擁有者手上。如果曾支付觸手壓境的潮湧費用，則將一個8/8藍色章魚衍生生物放進戰場。

* 在章魚衍生物產生時，所有其他非地永久物便已在其各自擁有者的手上了。彼時將沒有任何觸發式異能或其他異能會影響到該章魚。

氣旋君父

{四}{藍}

生物～元素

3/4

飛行

當氣旋君父死去時，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。

* 如果你將一個已經是生物的地當作氣旋君父的觸發式異能之目標，則該地生物的基礎力量與防禦力會成為0/0，蓋過其先前的基礎力量與防禦力。會修正其力量和／或防禦力（包括新的與任何先前存在的+1/+1指示物）的其他效應將會繼續生效。

象牙賦禮

{藍}

瞬間

直到回合結束，目標生物失去所有異能，且成為基礎力量與防禦力為3/3的綠色象。

* 此生物會失去所有其他顏色和生物類別，但將保留原有其他的牌的類別（例如神器）或超類別（例如傳奇）。

* 對該目標生物而言，先前將其基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被象牙賦禮蓋掉。其他將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在象牙賦禮結算後才生效，則將會蓋過此效應。

* 象牙賦禮不會反擊已觸發或已起動的異能。特別來說，無法施放此咒語來阻止某生物註記為「在你的維持開始時」或「當此生物進戰場時」的異能或類似的異能觸發。

* 若象牙賦禮結算後，被影響的生物才獲得某異能，則該生物依舊會具有此異能。

* 會更改生物之力量及／或防禦力的效應，例如巨力成長的效應，不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物之力量和／或防禦力的指示物，以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。

狂攪之攪

{二}{藍}

瞬間

潮湧{一}{藍}（如果你或隊友本回合中施放過其他咒語，則你可以支付此牌的潮湧費用來施放它。）

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。

抽一張牌。

* 狂攪之攪可以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。

* 狂攪之攪追蹤的是生物，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。

晶石陣列

{二}{藍}

結界

辟邪

在你的維持開始時，你可以展示你的手牌。若你如此作，則如果你在放逐區、你的手上、你的墳墓場中，以及戰場上都擁有一張名為晶石陣列的牌，你便贏得此盤遊戲。

{一}{藍}：占卜1。

* 在放逐區的晶石陣列必須牌面朝上。如果其牌面朝下，即使你被允許檢視它，也不算數。

傑斯的誓約

{二}{藍}

傳奇結界

當傑斯的誓約進戰場時，抽三張牌，然後棄兩張牌。

在你的維持開始時，占卜X，X為由你操控的鵬洛客數量。

* 如果於最後一個異能結算時，你未操控任何鵬洛客，則你將根本不會占卜。會因你占卜而觸發的異能並不會觸發。

終局史芬斯
{五}{藍}{藍}
生物～史芬斯

5/5

終局史芬斯不能被反擊。

飛行，辟邪

由你操控的瞬間和巫術咒語不能被咒語或異能反擊。

* 對於不能被反擊的咒語而言，試圖反擊它的咒語和異能仍然能夠指定它為目標。原本會反擊終局史芬斯的那部份效應不會生效，但是這些咒語或異能的其他效應如能生效，仍將發生。

* 「不能被反擊」和「不能被咒語或異能反擊」這兩種敘述在功能上沒有區別，只是後者這種敘述會用在可能需要指定目標的這一類咒語上。需要指定目標的咒語如果在其結算前，其所有目標均已不合法，則該咒語仍可被遊戲規則反擊。

黑色

靜默載體
{一}{黑}
生物～奧札奇

2/1

虛色（此牌沒有顏色。）

當你施放靜默載體時，你可以支付{一}{無}。若你如此作，則目標對手犧牲一個生物。（{無}代表無色魔法力。）

飛行

靜默載體不能進行阻擋。

* 靜默載體的觸發式異能僅以玩家（而非任何生物）為目標。舉例來說，玩家可以犧牲具有辟邪異能的生物。

* 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{一}{無}，任何人就已來不及作任何回應。

恐怖穢體
{六}{黑}
生物～奧札奇

6/8

虛色（此牌沒有顏色。）

{三}{無}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：目標對手失去若干生命，其數量等同於所放逐之牌的力量。

（{無}代表無色魔法力。）

* 利用該牌最後在你的墳墓場時的力量來決定會失去多少生命。

* 衍生生物不是生物牌。如果衍生物死去，雖然它會短暫進入墳墓場，但在你有機會做任何事之前，它便會消失。

掠奪捲鬚

{一}{黑}{黑}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

所有生物得-2/-2直到回合結束。如果本回合中有生物將死去，則改為將它放逐。

* 只有於掠奪捲鬚結算時在戰場上的生物才會得-2/-2。然而，任何會在該回合死去的生物都會被放逐，即使於掠奪捲鬚結算時，它不在戰場上或不是生物也是如此。

* 會因掠奪捲鬚而死去的生物將改為被放逐。遊戲會在掠奪捲鬚完成結算後才會檢查哪些生物死去。

逆真惡體

{二}{黑}{黑}

生物～奧札奇

6/6

虛色（此牌沒有顏色。）

飛行

當逆真惡體進戰場時，面朝下地放逐你牌庫中所有的牌，然後將所有在你墳墓場中的牌洗回你的牌庫。

* 一旦這些牌被放逐，任何玩家都不能檢視它們。

* 如果你對手要將這些被面朝下地放逐的牌其中之一置入你的墳墓場（舉例來說，為了起動某個奧札奇／噬體的異能），則他隨機從中選擇一張。該牌只有在費用已完全支付後才會展示。也就是說，你對手無法在知道所選牌為何之後，再決定是否倒回（不施放咒語，不起動異能等等，視情況而定）。

寇基雷鳴體

{二}{黑}

生物～奧札奇／奴獸

3/2

虛色（此牌沒有顏色。）

{無}：直到回合結束，寇基雷鳴體得+1/+0且獲得威懾異能。（它只能被兩個或更多生物阻擋。{無}代表無色魔法力。）

* 如果寇基雷鳴體在被生物合法阻擋後獲得威懾異能，則它仍已被阻擋。

* 數個威懾異能不會累計。

裂肢奴獸

{黑}

生物～奧札奇／奴獸

2/1

虛色（此牌沒有顏色。）

在你的維持開始時，除非你操控另一個無色生物，否則你失去1點生命。

* 於此異能結算時，才會檢查你是否操控另一個無色生物。就算裂肢奴獸因有人回應此異能而離開戰場，也仍然會執行此檢查。

見證終局

{三}{黑}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

目標對手從其手上放逐兩張牌且失去2點生命。

* 如果該玩家只有一張手牌，則該牌將被放逐。如果該玩家沒有手牌，則沒有牌會被放逐，但他仍會失去2點生命。

屍體翻攪

{一}{黑}

瞬間

將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場，然後你可以將一張生物牌從你的墳墓場移回你手上。

* 屍體翻攪不指定你墳墓場中的生物牌為目標。你可以在從你牌庫置入的三張牌中選擇一張。

掠奪捲鬚

{一}{黑}{黑}

巫術

虛色（此牌沒有顏色。）

所有生物得-2/-2直到回合結束。如果本回合中有生物將死去，則改為將它放逐。

* 只有於掠奪捲鬚結算時在戰場上的生物才會得-2/-2。然而，任何會在該回合死去的生物都會被放逐，即使於掠奪捲鬚結算時，它不在戰場上或不是生物也是如此。

* 會因掠奪捲鬚而死去的生物將改為被放逐。遊戲會在掠奪捲鬚完成結算後才會檢查哪些生物死去。

劫特叛徒卡力塔

{二}{黑}{黑}

傳奇生物～吸血鬼／戰士

3/4

繫命

如果某個由對手操控且非衍生物的生物將死去，改為放逐該牌並將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場。

{二}{黑}，犧牲另一個吸血鬼或殭屍：在劫特叛徒卡力塔上放置兩個+1/+1指示物。

* 會因由對手操控的生物死去而觸發的異能並不會觸發，除非該生物是衍生物（見下文）。

* 如果由對手操控的衍生生物死去，則它會在如常進入該玩家的墳墓場後完全消失。

* 如果卡力塔與由對手操控的生物同時死去，則那些生物牌將被放逐且你將得到該數量的殭屍。

* 你不能犧牲卡力塔來起動最後一個異能，即使它因故成為殭屍也是一樣。

軀殼召喚師

{三}{黑}

生物～吸血鬼／祭師

2/4

{三}{黑}，從你的墳墓場放逐一張生物牌：將一個2/2黑色殭屍衍生生物橫置放進戰場。

* 一旦你起動異能，任何人就已來不及試圖從你的墳墓場將該生物移除，好阻止你利用此異能。

苛酷懲罰

{三}{黑}{黑}

巫術

除非目標對手棄兩張牌或犧牲一個生物或鵬洛客，否則該玩家失去5點生命。將此流程再重複一次。

* 除非玩家至少有兩張手牌，否則就不能選擇棄兩張牌。同樣地，除非玩家操控生物或鵬洛客，否則他不能選擇將之犧牲。這意味著，如果目標對手的手牌不到兩張且未操控生物或鵬洛客，則該玩家將失去5點生命，然後再失去5點生命。

* 在該玩家這兩次執行此流程之間，任何玩家都不得採取任何行動。

* 任何在苛酷懲罰正在結算時觸發的異能將會在其完成結算後進入堆疊。

吸血鬼特使

{二}{黑}

生物～吸血鬼／僧侶／伙伴

1/4

飛行

每當吸血鬼特使成為橫置時，你獲得1點生命。

* 如果吸血鬼特使因任何原因（包括進行攻擊）成為橫置，都會觸發其最後一個異能。然而，如果它因某個原因橫置進戰場，則該異能不會觸發。

紅色

吞噬深坑

{三}{紅}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

選擇一項～

- 放逐目標地生物。
- 吞噬深坑對目標玩家造成4點傷害。

* 「地生物」是指既是地也是生物的永久物。

侵略奧札奇

{二}{紅}

生物～奧札奇／奴獸

2/3

虛色（此牌沒有顏色。）

只要你操控另一個無色生物，侵略奧札奇便具有敏捷異能。

* 如果你操控侵略奧札奇的同一個回合中，它在宣告成為攻擊者之後失去敏捷異能，它會繼續進行攻擊。它不會被移出戰鬥。

強令奧札奇

{二}{紅}

生物～奧札奇

3/1

虛色（此牌沒有顏色。）

當你施放強令奧札奇時，你可以支付{一}{無}。若你如此作，則獲得目標生物的操控權直到回合結束，重置該生物，且它獲得敏捷異能直到回合結束。（{無}代表無色魔法力。）

敏捷

* 你可以選擇任何生物作為強令奧札奇之觸發式異能的目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。

麻痺奧札奇

{一}{紅}

生物～奧札奇／奴獸

2/1

虛色（此牌沒有顏色。）

{二}{無}:所有防禦力大於其力量的生物本回合不能進行阻擋。（{無}代表無色魔法力。）

* 你是於宣告阻擋者時比較力量和防禦力，而不是於麻痺奧札奇的異能結算的時候。* 你是於宣告阻擋者時才將生物自身的力量與防禦力進行比較，而不是於麻痺奧札奇的異能結算時。

舉例來說，假設你操控一個生物，其在此異能結算時為3/3，然後在本回合稍後時段當中，它得+0/+1，使其於宣告阻擋者時是3/4，則該生物不能進行阻擋。

寇基雷再臨

{二}{紅}

瞬間

虛色（此牌沒有顏色。）

寇基雷再臨對每個生物各造成2點傷害。

每當你施放總魔法力費用等於或大於7的奧札奇生物咒語時，你可以將寇基雷再臨從你的墳墓場放逐。若你如此作，則寇基雷再臨對每個生物各造成5點傷害。

* 寇基雷再臨的最後一個異能，只有當寇基雷再臨於你施放對應的奧札奇生物咒語時在你的墳墓場中才會觸發。此異能會比該奧札奇生物咒語先一步結算。換句話說，此時該奧札奇還未在戰場上，不會受到寇基雷再臨的傷害。

* 因寇基雷再臨的最後一個異能將之放逐此事，與將之當作咒語來施放不同。註記著「反擊目標咒語」的牌張不會生效。

阿庫姆覓焰師

{二}{紅}

生物～人類／祭師／伙伴

3/2

齊力～{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的伙伴：棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

* 棄一張牌是異能效應的一部分，且為強制性。於齊力異能結算時，若你有手牌，則你必須棄一張牌，即使於你起動該異能時想棄的牌已不在你手上，你仍須如此作。

火焰吞噬

{二}{紅}

巫術

將一個由你操控的地移回其擁有者手上，以作為施放火焰吞噬的額外費用。

火焰吞噬對目標生物或鵬洛客造成5點傷害。

* 一旦你宣告要施放火焰吞噬，任何人就已來不及試圖去除你要移回手上的地，好影響你施放此咒語。

怒火具象

{三}{紅}

生物～元素

4/3

踐踏

由你操控的地生物具有踐踏異能。

地落～每當一個地在你操控下進戰場時，你可以使目標由你操控的地成為3/3，具敏捷異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 「地生物」是指既是地也是生物的永久物。

* 你可以指定已經是生物的地為目標。舉例來說，如果你指定一個同時是0/0生物的地為目標，且該地上有三個+1/+1指示物，則所成的地生物會是6/6。

巨物殞落

{X}{X}{紅}

瞬間

潮湧{X}{紅}（如果你或隊友本回合中施放過其他咒語，則你可以支付此牌的潮湧費用來施放它。）

巨物殞落對至多兩個目標生物和／或玩家各造成X點傷害。

* 如果其中一個目標是玩家，則你可以將巨物殞落造成的傷害轉移給由該玩家操控的鵬洛客。但你不能用巨物殞落來同時對玩家及其所操控的某個鵬洛客造成傷害（除非還有其他的轉移傷害效應生效）。

* 巨物殞落的總魔法力費用是基於其魔法力費用{X}{X}{紅}來計算，即使你支付其潮湧費用來施放它也是如此。舉例來說，如果你支付其潮湧費用來施放巨物殞落，且選擇X為4，則其總魔法力費用為9。

暗棲鬼怪

{三}{紅}{紅}

生物～鬼怪

4/4

威懾

當暗棲鬼怪進戰場時，你可以從你的墳墓場施放目標總魔法力費用等於或小於3的瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。如果該牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

* 你是在進戰場異能結算的時候施放該牌，而不是在該回合中稍後的時段。如果該牌是巫術牌，則不會受到其作為巫術牌的使用時機限制。其他的使用時機限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

* 如果你無法施放某張目標瞬間或巫術牌，例如因為沒有合法目標，或你選擇不施放，則它將留在你的墳墓場。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付例如潮湧費用的替代性費用。你能夠支付額外費用。如果該牌有強制的額外費用，則你必須支付之。

* 如果該瞬間或巫術牌的魔法力費用中包含了{X}，則你必須選擇此值為0。

* 如果你以此法施放的某張瞬間或巫術牌被反擊，它將被放逐。

* 如果你以此法施放的瞬間或巫術牌到了除放逐區或墳墓場外的其他區域，例如因為它的其中一個異能讓它回到其擁有者手上，它將不會被放逐。即使此牌會於該回合稍後時段再度被置入墳墓場，也不會被放逐。

茜卓的誓約

{一}{紅}

傳奇結界

當茜卓的誓約進戰場時，它向目標由對手操控的生物造成3點傷害。

在每個結束步驟開始時，若本回合中有鵬洛客在你的操控下進戰場，則茜卓的誓約向每位對手各造成2點傷害。

* 即使在你的操控下進戰場的鵬洛客已不在戰場上、不再由你操控或不再是鵬洛客，茜卓的誓約最後一個異能仍會觸發。就算當該鵬洛客進戰場時，茜卓的誓約還不在戰場上，此異能也會觸發。

* 最後一個異能每回合只會觸發一次，就算有數個鵬洛客在你的操控下進戰場也是一樣。

強迫聽令

{四}{紅}

巫術

支援2。（在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。）

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。

* 強迫聽令的最後一個目標可以是任何生物，包括未橫置的生物、已經由你操控的生物，或已被該咒語的支援部分指定為目標的生物。

* 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。

* 於強迫聽令結算時，如果仍有至少一個目標合法，則它將會結算，且僅對此時仍舊合法的目標產生影響。如果此時沒有任何合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。

烈焰術士突襲

{三}{紅}

結界

每當你施放每回合中你的第二個咒語時，烈焰術士突襲對目標生物或玩家造成2點傷害。

* 該異能每個回合只會觸發一次。此異能會比第二個咒語先一步結算。你於該回合中施放的第一個咒語是否已經結算，已被反擊，或仍在堆疊之上並不重要。

火花法師的計策

{一}{紅}

巫術

火花法師的計策對至多兩個目標生物各造成1點傷害。這些生物本回合不能進行阻擋。

* 如果火花法師的計策有兩個目標，且其中一個目標於火花法師的計策結算時是不合法目標，則只有剩下的合法目標會受到影響。該不合法目標不會受到傷害且能在該回合進行阻擋。如果於火花法師的計策試圖結算時，兩個目標都已經不合法，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。

* 如果火花法師的計策結算，但其傷害被防止或轉移，目標生物該回合中仍不能進行阻擋。

綠色

卑劣減損體

{二}{綠}

生物～奧札奇

3/3

虛色（此牌沒有顏色。）

閃現

當你施放卑劣減損體時，你可以支付{無}。若你如此作，則本回合中每有一個非衍生物的生物在你的操控下死去，便將一個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{無}到你的魔法力池中。」

* 卑劣減損體的最後一個異能將會計入任何在你的操控下死去的非衍生物的生物，即使你不是該生物的擁有者也是如此。於該異能結算時，牌張在何處並不重要。甚至不需要還留在墳墓場中。

* 卑劣減損體的最後一個異能不會計入任何因替代性效應而沒有置入墳墓場的非衍生物的生物（舉例來說，一個被放逐的生物或改為置入統帥區的生物）。

必亡羈絆

{一}{綠}

結界

當必亡羈絆進戰場時，抽一張牌。

{綠}：由對手操控的生物失去辟邪與不滅異能直到回合結束。

* 最後一個異能會使由對手操控的生物於其結算時失去辟邪與不滅異能。其他會在此時點之後使這些生物再獲得此類異能的效應仍會如常運作。

* 對具不滅異能的生物造成的傷害仍將標記在該生物上。如果該生物失去不滅異能，且其上標記了致命傷害，則它會被消滅。然而，如果某個具不滅異能的生物受到具死觸之來源的傷害，且在其後失去不滅異能，則該生物不會被消滅。

元素抗暴

{一}{綠}

瞬間

目標由你操控的地成為4/4，具敏捷異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。它本回合若能被阻擋，則須如此作。

* 如果此咒語所成的生物攻擊，只要防禦玩家操控了能夠阻擋它的生物，則他在宣告阻擋者步驟中必須為之至少分配一個阻擋者。

* 你可以指定已經是生物的地為目標。舉例來說，如果你指定一個同時是0/0生物的地為目標，且該地上有三個+1/+1指示物，則所成的地生物會是7/7。

洞察具象

{四}{綠}

生物～元素

4/4

警戒

由你操控的地生物具有警戒異能。

地落～每當一個地在他的操控下進戰場時，你可以使目標由你操控的地成為3/3，具敏捷異能的元素生物直到回合結束。它仍然是地。

* 「地生物」是指既是地也是生物의永久物。

* 你可以指定已經是生物的地為目標。舉例來說，如果你指定一個同時是0/0生物的地為目標，且該地上有三個+1/+1指示物，則所成的地生物會是6/6。

林鹿騎兵

{五}{綠}{綠}

生物～妖精／騎士

6/6

當林鹿騎兵進戰場時，支援6。（在至多六個其他目標生物上各放置一個+1/+1指示物。）

每當一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物死去時，你獲得2點生命。

* 如果林鹿騎兵與另一個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物同時死去，則其異能會觸發。

* 如果林鹿騎兵以某種方式獲得一個+1/+1指示物，則其死去將會觸發其本身的異能。

* 你是每有一個此類生物死去便獲得2點生命，而不是生物上每有一個+1/+1指示物便獲得2點生命。

索命巨魔

{三}{綠}

生物～巨魔

2/3

當索命巨魔進戰場時，你可以犧牲一個生物或地。若你如此作，則在索命巨魔上放置兩個+1/+1指示物。

* 玩家能夠回應該進戰場異能（值得一提的是，此時索命巨魔仍然是2/3），但是一旦該異能開始結算，任何玩家都來不及回應。在該異能結算之前，你無法選擇要犧牲哪個生物或地（如果有的話）。

異態歸真

{綠}

瞬間

消滅目標總魔法力費用等於或小於3的神器或結界。

* 如果戰場上某神器或結界的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

妮莎的裁決

{四}{綠}

巫術

支援2。（在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。）

選擇至多一個目標由對手操控的生物。每個由你操控且其上有+1/+1的生物各對該生物造成等同於前者力量的傷害。

* 在任何生物造成傷害之前，支援此動作就已完成。如果選擇了目標由對手操控的生物，則剛獲得+1/+1指示物的生物也會向該由對手操控的生物造成傷害。

* 於妮莎的裁決結算時，如果仍有至少一個目標合法，則它將會結算，且僅對此時仍舊合法的目標產生影響。如果此時沒有任何合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。

衛種靈

{二}{綠}{綠}

生物～元素

3/4

延勢

當衛種靈死去時，將一個X/X綠色元素衍生生物放進戰場，X為你墳墓場中的生物牌數量。

* 於該異能結算時，計算你墳墓場中的生物牌數量，並以此來確定X的數值。只要衛種靈此時仍在你的墳墓場中，其本身也會計入該數值。

* 一旦產生元素衍生物之後，就算你墳墓場中的生物牌數量發生變化，該元素的力量或防禦力也不會改變。

森林擁護人

{一}{綠}

生物～妖精／德魯伊／伙伴

2/3

警戒

只要你操控六個或更多地，森林擁護人和由你操控的地生物便得+2/+2。

* 「地生物」是指既是地也是生物的永久物。

* 傷害會標記在生物上直到回合結束。如果森林擁護人的異能不再生效（因為森林擁護人離開戰場，或你不再操控六個或更多地），則所有需要這份防禦力加成才能存活的地生物都會被消滅。

隱土藤蔓

{綠}

瞬間

目標生物得+1/+2且獲得延勢異能直到回合結束。將之重置。（具延勢異能的生物能阻擋具飛行異能的生物。）

* 你可以將未橫置的生物指定為隱土藤蔓的目標。它依舊會得到其他加成。

毀世惡體

{六}{綠}

生物～奧札奇

5/7

虛色（此牌沒有顏色。）

當你施放毀世惡體時，放逐目標神器，結界或地。

延勢

{二}{無}：犧牲一個地：將毀世惡體從你的墳墓場移回你手上。（{無}代表無色魔法力。）

* 只有當毀世惡體在你的墳墓場時，你才能起動它的最後一個異能。

中文版勘誤

此牌中文版印製之名稱「毀世奧札奇」因與再戰贊迪卡系列之無色生物Eldrazi Devastator之中文版名稱重複，故將此牌的中文版名稱更正為「毀世惡體」，特此勘誤。

贊迪卡復甦

{五}{綠}{綠}

結界

每當你橫置一個地以產生魔法力時，加一點該地已產生的類別之魔法力到你的魔法力池中。（魔法力的類別包括白色，藍色，黑色，紅色，綠色和無色。）

每當你施放生物咒語時，抽一張牌。

* 如果地的魔法力異能可以產生多於一個類別的魔法力，則選擇其中一個類別來決定贊迪卡復甦產生的魔法力。

* 最後一個異能會比觸發它的生物咒語先一步結算。

多色

堅信朝聖客艾栗

{白}{黑}

傳奇生物～寇族／僧侶

2/3

死觸

{一}，犧牲另一個生物：你獲得等同於所犧牲生物之防禦力的生命。

{一}{白}{黑}，犧牲另一個生物：放逐目標非地永久物。只能於你的總生命比你的起始總生命至少多10點時起動此異能。

* 對這兩個起動式異能而言，一旦你已宣告起動其中任何一個，任何人就已來不及試圖去除你所犧牲的生物，好影響你利用該異能。

* 一旦你合法地起動了最後一個異能，你的總生命有任何變化都不重要。

* 你的起始總生命就是你開始這盤遊戲時的總生命。對大多數雙人賽制來說，此數字是20。對雙頭巨人賽制來說，此數字是你的隊伍開始這盤遊戲時的總生命，通常是30。在指揮官遊戲中，你的起始總生命為40。

崖屋吸血鬼

{二}{白}{黑}

生物～吸血鬼／戰士／伙伴

2/4

飛行

每當你獲得生命時，每位對手各失去1點生命。

* 此異能只會因每個獲得生命之事件而觸發一次，不論獲得多少生命都是一樣。

* 具有繫命異能的生物造成戰鬥傷害會引發單一的獲得生命事件。舉例來說，如果某具繫命之生物同時對多個生物、玩家和／或鵬洛客造成戰鬥傷害（可能是因為它具踐踏異能或被一個以上的生物阻擋），則崖屋吸血鬼的觸發式異能將只會觸發一次。然而，如果由你操控的兩個具繫命之生物同時造成戰鬥傷害，則此異能將會觸發兩次。

* 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。

遺跡潛師裘黎恩

{一}{藍}{紅}

傳奇生物～人魚／魔法師

2/3

每當你施放每回合中你的第二個咒語時，抽一張牌。

* 裘黎恩的異能每個回合只會觸發一次。此異能會比第二個咒語先一步結算。你於該回合中施放的第一個咒語是否已經結算，已被反擊，或仍在堆疊之上並不重要。

* 裘黎恩必須在戰場上，才會讓其異能生效。值得一提的是，如果裘黎恩是你在某回合中施放的第二個咒語，則該異能不會觸發。

不馴雙生彌娜與丹恩

{二}{紅}{綠}

傳奇生物～妖精／伙伴

4/4

你在自己的每個回合中可以額外使用一個地。

{紅}{綠}：將一個由你操控的地移回其擁有者手上：目標生物獲得踐踏異能直到回合結束。

* 一旦你宣告要起動最後一個異能，任何人就已來不及試圖去除你要移回的地，好影響你利用此異能。

反射法師

{一}{白}{藍}

生物～人類／魔法師

2/3

當反射法師進戰場時，將目標由對手操控的生物移回其擁有者手上。直到你的下一個回合，該生物的擁有者不能施放與該生物同名的咒語。

* 反射法師的異能不會阻止任何玩家使用地（這是在移回的生物同時為地的情況下）。

* 在一些情況下，所移回的生物一旦回到其擁有者手上，其名稱會與該牌的名稱不對應。舉例來說，如果該牌是另一個生物的複製品，則它在其操控者手上時所具有的名稱多半就不會相同，這樣就能在你的下一個回合到來之前再度施放。將背面朝上的雙面牌以此法移回其擁有者手上也會出現類似情況。

* 如果所移回的生物在戰場上的時候沒有名稱（可能是因為該生物當時為牌面朝下），則其擁有者在你的下一個回合到來之前仍能施放具變身或威力變身之牌面朝下的生物咒語，或以牌面朝上的方式施放同一個生物。

武器訓練師

{紅}{白}

生物～人類／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。

* 即使該武具未裝備在任何東西上，該異能仍會生效。

神器

隊長利爪

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+0。

每當佩帶此武具的生物攻擊時，將一個1/1白色寇族／伙伴衍生生物橫置放進戰場且正進行攻擊。

佩帶{一}

* 於該衍生物進戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或由對手操控的鵬洛客。它攻擊的對象與佩帶此武具的生物正在攻擊的對象可以不一樣。

* 該衍生物從未宣告為進行攻擊的生物。它只是以「進行攻擊」的狀態進入戰場。這不會觸發任何在「每當一個生物攻擊時」觸發的異能。

鍛石神甲

{一}

神器～武具

對佩帶此武具的生物而言，你每操控一個與它具共通之生物類別的其他生物，它便得+1/+1。

佩帶{二}

* 每一個符合條件的生物只能讓佩帶此武具的生物得+1/+1，就算該生物與佩帶此武具的生物有數個共通之生物類別也是一樣。舉例來說，如果佩帶此武具的生物是人類／祭師，且你操控一個人類／戰士，一個鬼怪／祭師，以及另一個人類／祭師，則佩帶此武具的生物會得+3/+3。

* 此份加成會隨著你操控的生物發生變化而改變。如此可能會使得佩帶此武具的生物防禦力降低，並因本回合早些時候受到的傷害而死去。

地

腐化會所

地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。（{無}代表無色魔法力。）

{橫置}，支付1點生命：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具虛色異能的咒語。

* 最後一個異能產生的魔法力不能用於支付無色咒語的費用，除非該咒語特別註明具有虛色異能。

嘶響濕沼

地

嘶響濕沼須橫置進戰場。

{橫置}：加{黑}或{綠}到你的魔法力池中。

{一}{黑}{綠}：嘶響濕沼成為2/2黑綠雙色，具死觸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。該永久物已經在戰場上；它只是改變了類別而已。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（例如它曾是具醒轉異能的咒語之目標），這將會蓋過先前設定其力量和防禦力的效應。修改其力量或防禦力的效應將依舊會生效，不論這些效應是在何時開始，都會生效。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，如果嘶響濕沼被變成了其上有三個+1/+1指示物的0/0生物，則啟動其最後一個異能會將其變成5/5生物，且仍然是地。

堅守者聚落

地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。（{無}代表無色魔法力。）

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

* 你可以橫置任何由你操控且未橫置的生物來啟動最後一個異能，包括你並未在自己最近的一回合開始時持續操控的生物。（注意橫置該生物並未使用{橫置}[橫置符號]。）

鏡映潭

地

鏡映潭須橫置進戰場。

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{二}{無}，{橫置}，犧牲鏡映潭：複製目標由你操控的瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

{四}{黑}，{橫置}，犧牲鏡映潭：將一個衍生物放進戰場，此衍生物為由你操控的目標生物複製品。

* 鏡映潭的第三個異能可以選擇任何瞬間或巫術咒語為目標（並複製之），而不是只能選擇具有目標者。

* 該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被施放的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與啟動異能後，該複製品將如同一般咒語地結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 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（例如巨物殞落這類），則此複製品的X數值與原版咒語相同。

* 你不能選擇去支付該複製品的任何額外費用。不過，會基於替原版咒語所支付的任何額外費用而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。舉例來說，如果某玩家犧牲了某個3/3生物來施放投擲，而你複製它，則投擲之複製品也會對其目標造成3點傷害。

* 對於鏡映潭的最後一個異能而言，此衍生物只會複製原版生物上所印製的東西而已（除非該生物也複製了其他東西；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。

* 舉例來說，如果某個衍生物複製的是受具醒轉異能之咒語影響的平原，則該衍生物只會成為一個地，即使所複製的物件此時是地生物也是如此。如果該地具有能賦予其生命的異能，也是如此。

* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

* 當異能結算時，如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則此衍生物進戰場時，會是所選生物已經複製的樣子。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

針岩尖峰

地

針岩尖峰須橫置進戰場。

{橫置}：加{紅}或{白}到你的魔法力池中。

{二}{紅}{白}：針岩尖峰成為2/1紅白雙色，具連擊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。該永久物已經在戰場上；它只是改變了類別而已。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（例如它曾是具醒轉異能的咒語之目標），這將會蓋過先前設定其力量和防禦力的效應。修改其力量或防禦力的效應將依舊會生效，不論這些效應是在何時開始，都會生效。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，如果針岩尖峰被變成了其上有三個+1/+1指示物的0/0生物，則啟動其最後一個異能會將其變成5/4生物，且仍然是地。

歐蘭黎遺跡

地

歐蘭黎遺跡須橫置進戰場。

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。（{無}代表無色魔法力。）

{橫置}：在目標本回合進戰場的無色生物上放置一個+1/+1指示物。

* 最後一個異能的目標不一定要在其進入戰場時就已是無色生物，只要它在該回合進入戰場即可。然而，只有無色生物才能成為該異能的合法目標。

海戶殘跡

地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。（{無}代表無色魔法力。）

{二}{無}，{橫置}：抽一張牌。只能於你沒有手牌時啟動此異能。

* 於最後一個異能結算時，你有多少張手牌並不重要。舉例來說，如果你沒有手牌且操控兩個海戶殘跡，則你可以分別起動兩者的最後一個異能。你將於每一個異能結算時各抽一張牌。

漫遊噴發孔

地

漫遊噴發孔須橫置進戰場。

{橫置}：加{藍}或{紅}到你的魔法力池中。

{二}{藍}{紅}：直到回合結束，漫遊噴發孔成為1/4藍紅雙色的元素生物，且具有「{零}：將此生物的力量與防禦力互換直到回合結束。」它仍然是地。

* 將力量與防禦力互換的效應，會等到所有其他改變力量和／或防禦力的效應生效之後才生效，與效應產生的先後順序無關。

* 交換兩次某生物的力量和防禦力（或是任意偶數次）會將其力量和防禦力變回交換之前的數值。

* 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。該永久物已經在戰場上；它只是改變了類別而已。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（例如它曾是具醒轉異能的咒語之目標），這將會蓋過先前設定其力量和防禦力的效應。修改其力量或防禦力的效應將依舊會生效，不論這些效應是在何時開始，都會生效。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，如果漫遊噴發孔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4/7生物，且仍然是地。

魔法風雲會，Magic，守護者誓約，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。©2016威世智。