

赞迪卡(TM)常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2009年8月31日

_赞迪卡_售前现开赛日期：2009年9月26-27日

_赞迪卡_正式发售日期：2009年10月2日

_赞迪卡_Launch Party：2009年10月2-4日

请至<www.wizards.com/locator>查询你附近的活动或贩售店。

自正式发售当日起，_赞迪卡_系列便可在有认证之构组赛制中使用。

-- 在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_阿拉若断片_，_聚流_，_阿拉若新生_，_万智牌2010_，以及_赞迪卡_。

-- 在该时刻，_赞迪卡_环境构组赛制中将可使用下列牌张系列：_赞迪卡_。

_赞迪卡_系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，20张基本本地牌）。

本常见问题集包含两大段落，主题各不相同

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。第二段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡之主要规则疑问。

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

主题：全图基本本地

在_赞迪卡_系列首度出现一批上面没有文字栏的基本本地。这些地出现在补充包与超值组合之中。全图基本本地与所有其它的基本本地之功能完全相同，因为每个具有基本本地类别的地都会自动具有该类别所对应的法术力异能。（_赞迪卡_起手包之中的基本本地则是一般的牌框。这些地的收集编号中都加上了「a」这个字母。）

复出关键字异能：增幅

增幅是原本出现在_大战役_环境的异能。它代表一种额外费用，并且会出现在任一种能够当成咒语来施放的牌上面。

毁灭鬼怪

{二}{红}

生物~鬼怪/祭师

2/1

增幅{红}（你施放此咒语时可以额外支付{红}。）

敏捷

当毁灭鬼怪进战场时，若它已增幅，消灭目标非基本本地。

沼地事故

{黑}{黑}

法术

增幅{三}（你施放此咒语时可以额外支付{三}。）

由目标牌手操控的生物得-1/-1直到回合结束。如果沼地事故已增幅，则这些生物改为得-2/-2直到

回合结束。

增幅异能的正式规则解析如下：

702.30.增幅

702.30a 增幅属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效。「增幅[费用]」意指：「你施放此咒语时，可以额外支付[费用]。」「增幅[费用1]和/或[费用2]」的字样与「增幅[费用1]，增幅[费用2]」之意义相同。支付咒语的增幅费用时，需依照规则601.2b与规则601.2f至h之规范来支付额外费用。

702.30b 如果某咒语的操控者宣告准备要支付该咒语的任何增幅费用，则该咒语就是「已增幅」或「增幅过」。请参见规则601.2b。

702.30c 具有增幅的物件具有额外的异能，说明了它增幅过后会发生什么事。这些异能会连结到此物件上面印制的增幅异能；它们只能拿来指称这些特定的增幅异能。请参见规则606，「连结异能」。

702.30d 具有多于一种增幅费用的物件，则会指明支付哪个增幅费用后会得到哪个异能。上面的用词会包含「若曾支付其[A]的增幅费用」以及「若曾支付其[B]的增幅费用」，并且A与B分别是牌上所列的第一个与第二个增幅费用，依此类推。这些异能分别连结到所对应的增幅异能。

702.30e 如果某异能的一部分只会在该咒语增幅过后才会生效，且该部分的异能包含了目标，则该咒语的操控者只在该咒语增幅过的情况下，才要选择这些目标。否则，便视为该咒语施放时并无此类目标。请参见规则601.2c。

* 你于施放咒语的同时增幅它。你在选择咒语的模式的同时宣告是否要支付增幅费用，然后在支付此咒语之法术力费用的同时支付之。永远可以自由决定是否要增幅咒语。

* 每个增幅费用都只能支付一次。你不能多次支付好「增大」此效应。

* 有些瞬间与法术咒语，在增幅过后会有额外的效应。其他的瞬间与法术咒语，则在增幅过后会有不同的效应。请仔细看牌的內文：如果里面包括了「改为」一词，则第二个效应会取代第一个。如果里面并未包括了「改为」一词，则第一个效应会与第二个效应都会发生。

* 有些具有增幅的永久物，在增幅过后会带着指示物进战场。其他具有增幅的永久物，则是在增幅过后会具有「进战场时」的触发式异能。这些永久物都会检查在它们以咒语形式施放时是否增幅过。若否，则该异能完全不会触发。如果这类永久物是因某咒语或异能的结果而放进战场的，则并无机会来让它们增幅。

* 如果某永久物在增幅过后会具有「进战场时」、且需指定目标的触发式异能，则直到该永久物进战场、让该异能触发时，才需要选择目标（而不是在施放该永久物时就选择）。也就是说，有时你会必须选择你不愿意当成目标的东西。举例来说，你施放了增幅过的刺心蚊，它具有此异能：「当刺心蚊进战场时，若它已增幅，消灭目标生物。」你的对手牺牲了它仅有的生物，来回应刺心蚊此咒语。当蚊子进入战场时，其异能触发，而你必须替它选择一个目标。如果没有其他人操控任何生物，你必须把自己的生物当成目标～很可能是刺心蚊本身。

* 增幅不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

* 如果已增幅的咒语被复制，则该复制品也会是已增幅状态。

* 旧版的牌上面印制的增幅异能，会包含「若你支付其增幅费用」或「若曾支付其增幅费用」这样的叙述。印制了这样的叙述之牌，在Oracle牌张参考文献中都已得到勘误，将之改为「若它已增幅」。这些牌运作的方式与过去相同；如果该牌手决定支付其增幅费用，这些异能就会生效，而是否实际支付过所列举的费用则并不重要。

关键字异能：威吓

威吓此异能会使得攻击生物不易被阻挡。

刃牙野猪

{三}{红}

生物～野猪

3/2

威吓（此生物只能被神器和／或与它有共通颜色的生物阻挡。）

威吓异能的正式规则解析如下：

702.11.威吓

702.11a 威吓属于躲避式异能。

702.11b 具有威吓的生物只能被神器生物和／或与它有共通颜色的生物阻挡。（请参见规则509，「宣告阻挡者步骤」。）

702.11c 同一个生物上的数个威吓异能并无意义。

* 威吓会检查具此异能的生物目前是什么颜色。正常来说，刃牙野猪只能被神器生物和／或红色生物阻挡。如果它变成蓝色，则它就只能被神器生物和／或蓝色生物阻挡。

* 如果某个攻击生物具有威吓，则「它是什么颜色」这件事只于防御牌手宣告阻挡者时有意义。一旦它被阻挡了，就算改变其颜色也无法影响此结果。

* 不论具有威吓的生物是什么颜色，神器生物都可以阻挡之。

* 具有威吓的多色生物，除了可以被神器生物阻挡之外，还可以被与它共享任何一个颜色的生物阻挡。举例来说，具有威吓的白蓝双色生物可以被白色和／或蓝色生物阻挡，并且后者另外还具有什么颜色都无关紧要。

* 具有威吓的无色生物则只能被神器生物阻挡。其它的无色非神器生物无法阻挡它。事实上，无色的非神器生物完全无法阻挡任何具有威吓的生物。

异能提示：地落

地落属于异能提示。在英文版牌上会以斜体字印刷，并位于每当一个地在你的操控下进战场时触发的异能开头。（异能提示并无规则含义。）

伊美黎天使

{二}{白}{白}

生物～天使

3/3

飞行

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以将一个1/1白色，具有飞行异能的鸟衍生物放进战场。

* 每当一个地由于任何原因在你的操控下进战场时，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（例如徒长）使得你将一个地在你的操控下放进战场时，它都会触发。它甚至会因为某咒语或异能使得另一位牌手将地放进战场并由你操控而触发（举例来说，由于亚维马雅树灵的异能）。

* 每当一个地在你的操控下进战场时，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。最后放进堆叠的异能将会最早结算。

主题：伙伴

伙伴是新的生物类别。伙伴擅长互相合作；几乎每个伙伴都具有某个异能，能够当它进战场时、或是另一个伙伴在你的操控下进战场时触发。

尼麻纳贷剑客

{三}{黑}

生物~人类/战士/伙伴

2/2

每当尼麻纳贷剑客或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以在尼麻纳贷剑客上放置一个+1/+1指示物。

* 有些伙伴，例如尼麻纳贷剑客，所具有的异能会在其上放置+1/+1指示物。这些异能会在它们自己进战场时触发，所以尼麻纳贷剑客虽然是以2/2生物的身份进战场，它几乎是马上就变成3/3生物。但在其触发式异能等待结算的期间，瞬间与异能依旧会威胁到它们。

* 有些伙伴具有的异能，是在结算时会赋予异能给每个由你操控的伙伴。这种则只会影响在该异能结算时在场、且由你操控的伙伴。

* 有些伙伴具有的异能，是在结算时依据由你操控的伙伴数量来作某些事。它们会在结算时检查由你操控之伙伴的数量。

* 当某个伙伴在你的操控下进战场时，由你操控的每个伙伴上符合条件的触发式异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能将会最早结算。

* 如果某咒语或异能使得数个伙伴在你的操控下进战场，则他们会看到彼此进战场。举例来说，如果两个尼麻纳贷剑客同时进战场，则双方的异能都会各触发两次（一次是由于自己，一次则是由于另一个），使得它们都会成为4/4生物。

主题：陷阱

陷阱是新的副类别，会出现在瞬间牌上。虽然陷阱这个副类别并没有特别的规则意义，每个陷阱确实都具有替代性费用，只要满足了某条件，就能拿来利用。

巴洛西囚笼陷阱

{三}{绿}{绿}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手有神器在其操控下进战场，你可以支付{一}{绿}，而不支付巴洛西囚笼陷阱的法术力费用。

将一个4/4绿色野兽衍生物放进战场。

箭丛陷阱

{三}{白}{白}

瞬间~陷阱

如果有四个或更多生物进行攻击，你可以支付{一}{白}，而不支付箭丛陷阱的法术力费用。

箭丛陷阱造成5点伤害，你可任意分配于任何数量之目标进行攻击的生物上。

* 你可以忽略陷阱的替代性费用条件而直接以它的正常费用来施放。就算此条件已经达成，你也可以这么作。

* 支付替代性费用来施放陷阱并不会改变其法术力费用或总法术力费用。唯一的区别在于你实际支付的费用。

* 那种会增加或减少施放陷阱时所需支付的费用之效应，不论你选择要支付那种费用，都会对其生

效。即使某陷阱的替代性费用为{零}也是一样。

* 大多数陷阱检查替代性费用条件时，会是检查在过去发生的某个行动。举例来说，巴洛西囚笼陷阱会检查本回合是否某对手有神器在其操控下进战场。它不在乎是否该永久物依旧在战场上或是否仍是神器，也不在乎该对手是否还在游戏中。如果本回合的某时段中已经发生了此行动，就可以利用替代性费用来施放巴洛西囚笼陷阱。

* 如果某陷阱检查替代性费用条件时，会检查某个与对手相关的行动在该回合流程中发生过的次数（例如「如果本回合中某对手有三张或更多牌从任何地方置入其坟墓场」），则这些行动可能是各自独立发生的。在这情况下，这三张牌不需要是同时置入该对手的坟墓场中；如果它们是在不同时段、由于不同理由分别置入坟墓场，也没有关系。不过，所有这类的行动都必须与同一位对手相关。

* 如果某陷阱检查在该回合流程中是否发生了数个事件，则对于同一张实体牌而言，如果它曾在不同事件中变换过区域，则会分别计算入不同的事件。这是由于当它变换区域时，便已经成为新的物件，并且与先前的存在状况并无关联。举例来说，如果同一张实体牌在同一回合中进战场、离开战场，然后又回到战场，并且都在同一位对手的操控下，则该对手于该回合中，便有两个生物在其操控下进战场。

* 某些陷阱在施放时，其替代性费用条件会检查进行攻击之生物的数量。举例来说，箭丛陷阱会检查是否有四个或更多生物进行攻击。在你施放了这类的陷阱之后，其条件是否依然符合就不再重要。对箭丛陷阱与其他与之类似的陷阱来说，只于施放它时才会在乎有多少个生物进行攻击，之后的时段就不会在意这件事。它不在乎是否所有进行攻击的生物都由同一位牌手所操控。它也不在乎进行攻击的操控者是谁，所以你也能够自行满足其替代性费用条件...但这代表了这些牌会影响你自己进行攻击的生物。

主题：「探索」

「探索」是_赞迪卡_一组结界的名词，你在游戏中达成某些事情之后，它们会为此给你奖赏。

探索神圣遗宝

{白}

结界

每当你施放生物咒语时，你可以在探索神圣遗宝上放置一个探索指示物。

从探索神圣遗宝上移去五个探索指示物并牺牲它：从你的牌库中搜寻一张武具牌，将它放进战场，并装备在由你操控的一个生物上。然后将你的牌库洗牌。

* 并非所有的探索之名称中都包含「探索」一词。

* 每个探索都具有两个异能。第一个异能会因某些某些条件而触发，然后为此在该结界上放置一个探索指示物。第二个异能则只于上面有某数量的探索指示物时才会发生作用。

* 普通与非普通的探索之第二个异能，会需要你从上移去某数量的探索指示物并将之牺牲来当作费用。除非其上有所指定数量的探索指示物，你才能起动此异能；如果数量不足，你就完全无法藉此移去指示物。并且这类异能你只能起动一次，因为这类结界你只能牺牲一次。举例来说，如果探索神圣遗宝上面有十个探索指示物，你也不能藉此搜寻两张武具牌。

* 稀有的探索之第二个异能，则不需要你从上移去某数量的探索指示物，也不用牺牲之。结界与指示物都会留着。

* 一旦探索其上的指示物足以让第二个异能生效，通常就不会特别需要因其第一个异能而放上更多指示物，但你依旧可以这么作。

主题：在乎基本地类别

_赞迪卡_系列中的某些牌会提到平原，海岛，沼泽，山脉，以及树林，并且还有不毛高地这种「找地地」。

不毛高地

地

{横置}，支付1点生命，牺牲不毛高地：从你的牌库中搜寻一张山脉或平原牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 如果某咒语或异能提到基本地类别（也就是说，上面注记着「平原」，「海岛」，「沼泽」，「山脉」，或是「树林」），则它是指具有该种地类别的地，而不是特指具有该名称的地。举例来说，你可以利用不毛高地找出覆雪山脉，晃动大地，Savannah，雾幔平原，或是其他的选择。当然，只要你想要，也可以找出名称为山脉或名称为平原的牌。

主题：嗜杀吸血鬼

_赞迪卡_系列之中的一些吸血鬼，会在对手的总生命为10或更少时变得更强。

古坠兹吸血鬼

{黑}

生物~吸血鬼/浪客

1/1

只要任一对手的总生命为10或更少，古坠兹吸血鬼便得+2/+1且具有威吓异能。（它只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

* 这些生物会检查每位对手的总生命。只要任一位的总生命为10或更少，该吸血鬼就会得到加成。

* 于双头巨人游戏中，这会检查对手队伍总生命之中，某位对手那部份的总生命。（某牌手那部分之算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）也就是说，这些吸血鬼会在对手队伍的总生命为20或更少时变强。

单卡解惑

白色

箭丛陷阱

{三}{白}{白}

瞬间~陷阱

如果有四个或更多生物进行攻击，你可以支付{一}{白}，而不支付箭丛陷阱的法术力费用。

箭丛陷阱造成5点伤害，你可任意分配于任何数量之目标进行攻击的生物上。

* 其目标数最少为1，最多为5。于你使用箭丛陷阱时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。每个目标至少要分配1点伤害。

果敢防卫

{二}{白}

瞬间

增幅{三}{白}（你使用此咒语时可以额外支付{三}{白}。）

由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。如果果敢防卫已增幅，则改为直到回合结束，由你操控的

生物得+2/+2且获得先攻异能。

* 只有于果敢防卫结算时正由你操控的生物才会受到影响。

* 如果某生物不具有先攻，若在第一个战斗伤害步骤中造成战斗伤害之后才赋予它先攻异能，也不会让它无法造成战斗伤害。它依然可以在第二个战斗伤害步骤中分配并造成战斗伤害。

不惧酷境

{白}

瞬间

选择一种颜色。由你操控的白色生物获得反该色保护异能直到回合结束。

* 你于不惧酷境结算时选择颜色。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作任何回应。

* 只有于不惧酷境结算时正由你所操控的白色生物才会获得保护异能。在该回合稍后时段才由你操控的生物，或是该回合稍后时段才变成白色的生物，都不会获得。

天界披风

{三}{白}{白}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+3。

每当所结附的生物对牌手造成战斗伤害时，将其操控者的总生命加倍。

* 在此异能触发时，便决定天界披风结附在哪个生物上。于此异能结算时，决定谁目前操控该生物（或者，如果它已不在战场上，则决定它离场时是由谁操控）。这一位就是总生命会加倍的牌手。它不在乎是谁操控天界披风，此异能触发时是谁操控该生物，或是在该异能结算时天界披风结附在哪个生物上。

* 如果所结附的生物与某个生物同时造成战斗伤害，且后者具有系命，则在天界披风的触发式异能结算之前，系命所引致的获得生命便已发生。

* 如果所结附的生物的操控者之总生命小于0（举例来说，可能是由于该牌手操控了白金天使），则天界披风的触发式异能会将该数字乘以二。举例来说，如果该牌手的生命值是-4，则该牌手的总生命会成为-8。

* 如果某牌手的总生命加倍，实际发生的事情是该牌手会因此获得或失去某数量的生命。举例来说，如果天界披风的触发式异能结算时，所结附的生物之操控者的总生命是14，则此异能会使得该牌手获得14点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 于双头巨人游戏中，天界披风的触发式异能会影响此队伍总生命之中某位牌手的部分。（某牌手那部分之算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）该牌手因此异能而获得或失去的生命值，会影响到其队伍的总生命。假设天界披风所结附的生物向某对手造成战斗伤害，且该生物的操控者之队伍有11点生命。该队伍总生命之中该牌手的部分是6点，所以会加倍为12点，共计获得6点生命。此队伍的总生命会成为17（11加6）。

虔诚圣光僧

{白}{白}{白}

生物~寇族/僧侣

2/2

反黑保护

当虔诚圣光僧进战场时，放逐目标黑色永久物。

* 虔诚圣光僧的触发式异能为强制性。当它进战场时，如果你是唯一操控了黑色永久物的牌手，就必须选择由自己操控的某个黑色永久物为目标。

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，你便赢得此盘对战。

* 晶角兽君王的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的维持开始时，如果你的总生命为40或更多，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，你的总生命少于40，此异能使失效。

* 于双头巨人游戏中，晶角兽君王会影响你队伍总生命之中你的部分。（某牌手那部分之算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）你的队伍必须要有79点或更多生命，才能让这异能生效。

伊美黎之盾艾欧娜

{六}{白}{白}{白}

传奇生物~天使

7/7

飞行

于伊美黎之盾艾欧娜进战场时，选择一种颜色。

对手均不能施放该色的咒语。

* 艾欧娜的第三个异能包括了永久物咒语（神器，生物，结界，以及鹏洛客），而不只是瞬间与法术咒语。它不包括地或是异能（例如循环或破坟）。

* 一旦选择了颜色，对手就已来不及施放该色的咒语来回应。在选择颜色的时候，艾欧娜还不在于战场上，所以举例来说，如果所选择的颜色是黑色，则对手并无法施放送终刀锋来消灭它。

未知旅程

{一}{白}

结界

当未知旅程进战场时，放逐目标生物。

当未知旅程离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 如果未知旅程在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能将触发但不会生效。然后其第一个异能将结算，把该目标生物永远放逐。

卡彼拉福音师

{二}{白}

生物~人类/僧侣/伙伴

2/3

每当卡彼拉福音师或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以选择一种颜色。若你如此作，由你操控的伙伴获得反该色保护异能直到回合结束。

* 你于此触发式异能结算时选择一种颜色（或是决定不选择）。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作任何回应。

寇族使钩大师

{二}{白}

生物～寇族／士兵

2/2

当寇族使钩大师进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你可以指定任何由对手操控的生物为目标。就算是已横置的也没关系。

* 如果在该目标生物之操控者的下一个重置步骤开始时，此生物已经是未横置状态，则此异能不会生效。它也不会在该目标生物稍后被横置时才生效。

* 如果在受影响的生物原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则此异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

寇族验装兵

{白}{白}

生物～寇族／士兵

2/2

当寇族验装兵进战场时，你可以将目标由你操控的武器装备在目标由你操控的生物上。

* 寇族验装兵可以是其异能的目标。

* 如果在此异能结算前，其中任一个目标已不合法，则此异能不会生效。如果两个目标都不再合法，则此异能会被反击。

寇族空渔人

{一}{白}

生物～寇族／士兵

2/3

飞行

当寇族空渔人进战场时，将一个由你操控的永久物移回其拥有者手上。

* 此触发式异能并不指定永久物为目标。你于此异能结算时选择要将哪一个移回其拥有者手上。没有人能够回应此决定来作事。

* 如果寇族空渔人的触发式异能结算时，它仍在战场上，则你可以移回寇族空渔人本身。

辉侯腾扬

{一}{白}

结界

在每位对手的开始步骤开始时，若你本回合并未失去生命值，你可以在辉侯腾扬上放置一个探索指示物。（伤害会导致失去生命。）

{一}{白}: 将一个4/4白色, 具飞行异能的天使衍生物放进战场。只能于辉侯腾扬上有四个或更多探索指示物时起动此异能。

* 辉侯腾扬的第一个异能包括了「以『若』开头的子句」。它在触发与结算时, 都会检查你本回合是否失去生命值。

* 于结束步骤中、辉侯腾扬的第一个异能结算后失去的生命值, 并不会影响到它。

* 辉侯腾扬的第一个异能只检查是否失去了生命值。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说, 如果你本回合失去了4点生命, 并且获得了6点生命, 虽然你目前的总生命比起在回合开始时还要多~但辉侯腾扬的异能不会触发。

* 只在你起动辉侯腾扬的第二个异能时, 它才会检查上面有多少个探索指示物。此异能只要启动了, 即使辉侯腾扬上的探索指示物被移去, 也会照常结算。

* 于双头巨人游戏中, 如果你在该回合没有失去生命值, 辉侯腾扬的第一个异能会在对手队伍的结束步骤中触发两次。如果这两个异能都结算, 它会得到两个探索指示物。(它不在乎你的队友是否失去过生命值。)

惊险度劫

{二}{白}

瞬间

将目标由你操控的永久物移回其拥有者手上。你获得4点生命。

* 如果在惊险度劫结算前, 该目标永久物已经是不合法目标, 则整个咒语都会被反击。你不会获得生命。

探索神圣遗宝

{白}

结界

每当你施放生物咒语时, 你可以在探索神圣遗宝上放置一个探索指示物。

从探索神圣遗宝上移去五个探索指示物并牺牲它: 从你的牌库中搜寻一张武具牌, 将它放进战场, 并装备在由你操控的一个生物上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你施放一个生物咒语, 探索神圣遗宝的触发式异能便触发, 且进入堆叠时会在前者上面。此触发式异能会比该咒语先一步结算。

* 此起动式异能并不以该武具将装备的生物为目标。举例来说, 它可以装备在具有帷幕的生物上。直到你要装备它时, 你才需要选择将它装备在哪个生物上。一旦你选择了要将其装备在哪个生物上, 牌手就已来不及作任何回应。

* 就算你并未操控生物, 或是你并未操控能佩带武具的生物, 你都可以起动探索神圣遗宝的起动式异能。在这状况下, 你会将找出来的武具牌放进战场, 且未装备在任何东西上。

风运冲锋

{二}{白}{白}

法术

两个目标由你操控的生物各得+2/+2并获得飞行异能直到回合结束。

* 于你施放风运冲锋时, 必须选择两个由你操控的生物为目标。如果你无法如此作(例如由于你只操控一个生物), 你就不能施放此咒语。

镇世者

{三}{白}{白}

生物~圣者

4/4

在你的维持开始时，你可以选择一个牌类别。若你如此作，则每位牌手各牺牲一个该类别的永久物。

* 你可以选择任何牌类别，包括瞬间或法术。不过若选择了瞬间或法术，则由于永久物不会具有这些牌类别，结果将是没有永久物会因此牺牲。

* 直到此异能结算，你才需要选择牌类别。一旦你选择了类别，牌手就已来不及作任何回应。

* 首先由你选择要牺牲哪些永久物（如果你操控了所选类别的永久物），然后每位其他牌手依照回合顺序作同类的决定，然后所有被选中的永久物同时牺牲。

藍色

档案陷阱

{三}{蓝}{蓝}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手搜寻过其牌库，你可以支付{零}，而不支付档案陷阱的法术力费用。

目标对手将其牌库顶的十三张牌置入其坟墓场。

* 档案陷阱只检查是否本回合中某对手曾搜寻过其牌库。它不在乎是否该牌手在该次搜寻中找到了牌。

* 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「搜寻」一词，才会使得某牌手搜寻其牌库。举例来说，如果某咒语或异能让某牌手检视其牌库顶的四张牌，并对其中一张牌作某些事情，则这并不算是搜寻。

* 如果某搜寻效应受到艾文核灵师的异能所影响（使得该牌手改为搜寻其牌库顶的四张牌），这依旧算是搜寻了该牌库。

* 你所选择的目标对手不一定要是搜寻过其牌库的那位对手。

* 如果该目标对手牌库中的牌少于十三张，该牌手会将整个牌库都置入其坟墓场。

法侯腾扬

{二}{蓝}

结界

在每个结束步骤开始时，若本回合中你抓过两张或更多牌，你可以在法侯腾扬上放置一个探索指示物。

只要法侯腾扬上有六个或更多探索指示物，如果你将抓一张牌，你可以改为从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 法侯腾扬的第一个异能包括了「以『若』开头的子句」。除非在结束步骤开始前，你抓过两张或更多牌，否则它完全不会触发。

* 如果法侯腾扬上有六个或更多探索指示物时，某效应将让你抓数张牌，则所抓的每一张牌都可以被法侯腾扬的效应所替代。将每一次抓牌分别处理。即使你利用合理的简略手段来一次同时找出所有的牌，并且只因此洗了一次牌，游戏也会当成你已因每张牌而分别搜寻、洗牌过一次。

* 如果某咒语或异能让你将牌放入你手牌中，且用词不包括「抓」，则法侯腾扬的异能不会触发。
* 如果两个或更多替代性效应将对某个抓牌事件生效，则由将要抓牌的牌手选择它们生效的顺序。有可能发生的状况是：在其中的一个生效后，其他的就无法适用（由于该牌手已不会再抓牌）。举例来说，如果你操控了数个上面有六个或更多探索指示物的法侯腾扬，并且你将抓一张牌，则每个法侯腾扬的替代性效应都会生效。而一旦你用了其中一个，剩下的就无法再生效。

寇希诈术师

{蓝}

生物~人鱼/法术师

1/1

每当任一对手将其牌库洗牌时，你可以在寇希诈术师上放置一个+1/+1指示物。

* 如果某咒语或异能在内文叙述中或规则中（如果是关键词异能的情况下）包括了「洗牌」一词，且使得某对手将其牌库洗牌，就会触发寇希诈术师的异能。

* 虽然倾曳异能会使得该牌手展示其整个牌库，但它并不会使得该牌手将其牌库洗牌。所展示出来的牌是以随机顺序置于其拥有者的牌库底，而不是「洗回去」。

* 如果一个咒语或异能要求某对手将其牌库洗牌时，该牌手的牌库没有牌或是只有一张牌，寇希诈术师的异能依旧会触发。

格玛佐雅

{二}{蓝}

生物~水母

0/3

守军，飞行

{横置}：将格玛佐雅与它所阻挡的每个生物各置于其拥有者的牌库顶，然后这些牌手将其牌库洗牌。

* 只要格玛佐雅的操控者有优先权，便可随时使用其异能。它不需要正在阻挡任何生物。

* 如果格玛佐雅的异能结算时，它并未阻挡生物，则格玛佐雅会置于其拥有者的牌库顶，然后该牌手将其牌库洗牌。

没入狂搅

{一}{蓝}

瞬间

增幅{一}{蓝}（你施放此咒语时可以额外支付{一}{蓝}。）

将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果没入狂搅已增幅，抓一张牌。

* 如果在没入狂搅结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

兴潮罗佐司

{五}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物~章鱼

8/8

每当兴潮罗佐司攻击时，你可以支付{八}。若你如此作，横置至多八个目标永久物。这些永久物于其

操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你可以选择任八个（或更少）永久物为目标。它们之中若有已横置的也没关系，并且如果它们全都不由防御牌手所操控也没关系。

* 如果在该目标永久物之操控者的下一个重置步骤开始时，此永久物已经是未横置状态，则此异能不会生效。它也不会在该目标永久物稍后被横置时才生效。

* 如果在受影响的永久物原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则此异能会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

息法明师

{一}{蓝}{蓝}

生物~人鱼/法术师

2/2

每当由你操控的一个咒语或异能反击一个咒语时，你可以将一个1/1蓝色人鱼衍生物放进战场。

横置七个由你操控且未横置的人鱼：反击目标咒语。

* 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「反击」一词，才会反击某咒语。如果由你操控的某咒语或异能使得某咒语的所有目标均不合法，则该咒语是被游戏规则所反击，而不是被由你操控的该咒语或异能所反击。举例来说，如果你操控息法明师，并且施放送终刀锋来消灭某个成为变巨术之目标的生物，则你不会由于游戏规则反击了变巨术而获得人鱼衍生物。

* 息法明师的第二个异能会触发自己的第一个异能。

* 由于第二个异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（包括息法明师本身）来支付此费用。

引路人鱼

{二}{蓝}

生物~人鱼/斥候

1/2

飞行

当引路人鱼进战场时，展示你牌库顶的三张牌。将所有以此法展示的海岛牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

* 如果你牌库中的牌少于或等于三张，则将它们全部展示。

歼智陷阱

{二}{蓝}{蓝}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手施放了三个或更多咒语，你可以支付{零}，而不支付歼智陷阱的法术力费用。放逐任意数量的目标咒语。

* 歼智陷阱的替代性费用条件会检查本回合中某对手是否施放了三个或更多咒语，而不管这些咒语是否结算。

* 如果某咒语被放逐，它便从堆叠中移出并且不会结算。该咒语并非被反击；它只是不存在了。这会对那些不能被反击的咒语生效，例如跺地猛兽。

麻痹攫

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

受此结界的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 麻痹攫的目标与结附对象可以是未横置的生物。在这状况下，除非该生物因故成为横置，否则它不会有特别效果。

模造仪式

{二}{蓝}{蓝}

法术

增幅{五}（你使用此咒语时可以额外支付{五}。）

将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标生物之复制。如果模造仪式已增幅，则改为将五个此类衍生物放进战场。

* 如果在模造仪式结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会得到任何衍生物。

* 产生此类衍生物时，它会检查所复制的生物上印制的各项值～或者，如果触发此异能的生物本身就是个衍生物，它会检查将它放进战场的效应原本所注明的特征～，以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制该生物上的指示物，也不会复制其他已改变了该生物之力量、防御力、类别、颜色等的效应。

* 这些衍生物会看见彼此进战场。如果它们具有的触发式异能会因生物进战场而触发，则会因彼此而触发。

狂揽元素

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

生物～元素

3/2

飞行

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，只要你操控狂揽元素，你便可以获得目标生物的控制权。

* 如果狂揽元素离开战场，你便不再操控它，所以它的所有改变控制权效应都会终止。

* 如果在狂揽元素的异能结算前，它便已不由你操控，则你完全不会获得该目标生物的控制权。

* 你可以指定已由你操控的生物来当成狂揽元素之目标。这通常不会产生任何明显效果，但依旧会盖过所有先前的改变控制权效应。举例来说，如果你获得狂揽元素的控制权直到回合结束（例如由于反乱印记），然后其地落异能触发，且你以此狂揽元素本身为目标，则你会一直获得其控制权（因为只要你操控它，它本身的改变控制权效应就会持续下去）。

爪尔岛史芬斯

{四}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

5/5

飞行，帷幕

你可以检视你的牌库顶牌。（你随时均可如此作。）

* 基本上，爪尔岛史芬斯让你的牌库顶牌只有自己才看得到。「知道这张牌是什么」会成为你能获取的资讯之一，就好像你可以检视你的手牌一样。你只要想看你的牌库顶牌，就随时可以看，就算你没有优先权也一样。此游戏动作不用到堆叠。

* 如果在你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到使用此咒语或异能的流程结束（所有目标均已指定，所有费用均已支付等等），你才可以检视新的牌库顶牌。

秘闻史芬斯

{三}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

3/5

增幅{一}{蓝}（你施放此咒语时可以额外支付{一}{蓝}。）

飞行

当秘闻史芬斯进战场时，抓三张牌。然后如果它未增幅，则弃三张牌。

* 秘闻史芬斯与其他具增幅的牌都不太一样。它进战场的异能总是会触发，且它会检查是否自己*并未*增幅。两个可能的结果列举如下：

- 当未增幅的秘闻史芬斯进战场时，你抓三张牌，然后弃三张牌。
- 当已增幅的秘闻史芬斯进战场时，你抓三张牌。

海域蔓延

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于地

当海域蔓延进战场时，抓一张牌。

所结附的地是海岛。

* 受此结界的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它现在具有海岛此地类别，并且具有横置以加{蓝}到其操控者之法术力池的法术力异能。海域蔓延不会改变所结附的地之名称，也不会改变它是否为传奇，基本，或是覆雪。

召唤师禁咒

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标生物咒语。将一个2/2蓝色虚影衍生物放进战场。

* 如果在召唤师禁咒结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会得到衍生物。

* 是由你得到衍生物，而不是该生物咒语的操控者。

风暴猫头鹰

{一}{蓝}

生物～鸟

1/2

增幅{四}{蓝}（你施放此咒语时可以额外支付{四}{蓝}。）

飞行

当风暴猫头鹰进战场时，若它已增幅，则横置至多三个目标永久物。

* 如果风暴猫头鹰已增幅，则你可以横置零个，一个，两个，或三个目标永久物。它们不一定要是未横置的。

鞭击陷阱

{三}{蓝}{蓝}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手有两个或更多生物在其操控下进战场，你可以支付{蓝}，而不支付鞭击陷阱的法术力费用。

将两个目标生物各移回其拥有者手上。

* 于你施放鞭击陷阱时，必须选择两个生物为目标。如果你无法如此作（例如由于战场上只有一个生物），你就不能施放此咒语。

* 你可以选择任两个生物为目标，而不只是本回合中进战场的。

黑色

巴勒格窃贼

{三}{黑}

生物~人类/浪客/伙伴

2/2

每当巴勒格窃贼或另一个伙伴在你的操控下进战场时，目标牌手从手上展示若干牌，其数量等同由你操控的伙伴数量。你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。

* 如果于此异能结算时，由你操控的伙伴数量大于该目标牌手的手牌数量，则该牌手展示他的所有手牌。你选择以此法展示的其中一张牌，且该牌手弃掉该牌。

鲜血献礼

{四}{黑}{黑}

法术

增幅~横置一个由你操控且未横置的吸血鬼。（你施放此咒语时可以额外横置一个由你操控的吸血鬼，并支付任何其他费用。）

目标对手失去一半数量的生命，该数量小数点后进位。如果鲜血献礼已增幅，则你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命。

* 你可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物来支付此增幅费用。

血侯腾扬

{黑}

结界

在每个结束步骤开始时，若本回合中某对手失去了2点或更多生命，你可以在血侯腾扬上放置一个探索指示物。（伤害会导致失去生命。）

每当一张牌从任何地方置入对手的坟墓场时，若血侯腾扬上有三个或更多探索指示物，则你可以令该牌手失去2点生命。若你如此作，则你获得2点生命。

* 血侯腾扬的第一个异能包括了「以『若』开头的子句」。除非在结束步骤开始前，某对手失去了2点或更多生命，否则它完全不会触发。

* 血侯腾扬的第一个异能会检查在整个回合中某位牌手各失去了多少生命，即使这期间血侯腾扬并未一直在战场上也一样。

* 为了触发第一个异能，同一位对手必须要失去2点生命。「两位对手各失去1点生命」这条件并无法让它触发。它每回合最多只会触发一次，不论有多少位对手失去了2点或更多生命都一样。

* 血侯腾扬的第一个异能只检查是否失去了生命。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说，如果某对手该回合失去了4点生命，并且获得了6点生命，则该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要多～但血侯腾扬的异能依旧会触发。

* 血侯腾扬的第二个异能运作的方式并不是离开战场的触发式异能，因为置入对手之坟墓场的牌可能来自任何地方。举例来说，如果上面有三个或更多探索指示物的血侯腾扬与由对手所拥有的某个永久物同时置入坟墓场，则游戏不会「往回看」游戏状态，血侯腾扬的第二个异能也不会触发。

可怖血妖

{黑}{黑}

生物～吸血鬼／精怪

2/1

可怖血妖不能进行阻挡。

只要任一对手的总生命为10或更少，可怖血妖便具有敏捷异能。

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以将可怖血妖从你的坟墓场移回战场。

* 除非一个地在你的操控下进战场，并且可怖血妖已在你的坟墓场，才会触发可怖血妖的地落异能。

受渎土地

{四}{黑}

法术

消灭目标地。其操控者弃一张牌。

* 如果在受渎土地结算前，该目标地已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没人会弃牌。

鲜血盛宴

{一}{黑}

法术

只能于你操控两个或更多吸血鬼时施放鲜血盛宴。

消灭目标生物。你获得4点生命。

* 只于你施放鲜血盛宴、并在施放流程之第一段（也就是将它移到堆叠）的时候，才会检查你是否操控两个或更多吸血鬼。于你施放鲜血盛宴的流程结束时，它不会在乎你是否依旧操控两个或更多吸血鬼（或许你将其中一个牺牲掉来产生法术力）；鲜血盛宴结算时也不会在乎这件事。

* 如果在鲜血盛宴结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得生命。

光晕狩魔

{二}{黑}{黑}{黑}

生物～恶魔

6/3

威吓（此生物只能被神器和／或与它有共通颜色的生物阻挡。）

当光晕狩魔进战场时，消灭目标天使。

* 光晕狩魔的触发式异能为强制性。当它进战场时，如果你是唯一操控了天使的牌手，就必须选择由自己操控的某个天使为目标。

骇人丧亡

{一}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非黑色的生物。其操控者失去2点生命。

* 如果在骇人丧亡结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有人会失去生命。

劫特血侯卡力塔

{五}{黑}{黑}

传奇生物～吸血鬼／战士

5/5

{黑}{黑}{黑}，{横置}：消灭目标生物。如果该生物依此法置入坟墓场，将一个黑色吸血鬼衍生物放进战场。其力量等同于该生物的力量，且其防御力等同于该生物的防御力。

* 是由你获得衍生物，而不是操控该生物的牌手。

* 如果该目标生物不会毁坏或是重生了，则你不会得到吸血鬼衍生物。类似情况：如果该目标生物被消灭，但某替代性效应将它移到另一个区域，而非置入其拥有者的坟墓场，则你不会得到吸血鬼衍生物。

* 该衍生物的力量与防御力，是依照被消灭的生物最后存在于战场时的状态而决定。该衍生物不具有被消灭的生物之其他特征。

失智躯壳

{二}{黑}

生物～灵俑

2/2

除非你操控吸血鬼，否则失智躯壳不能进行阻挡。

* 只有在你宣告阻挡者时，才会检查你是否操控吸血鬼。一旦失智躯壳阻挡了生物，就不会再受影响，就算由你操控的所有吸血鬼都离开战场也一样。

泥沼萎疾

{黑}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物受到伤害时，将其消灭。

* 泥沼萎疾的异能会在它受到任何种类之伤害时触发，而不只是战斗伤害。

* 如果泥沼萎疾的异能触发，则因此异能被消灭的生物，会是它结算时所结附的生物。它不在乎是否泥沼萎疾已离开战场，或是已因故结附在其他生物上。

针刺陷阱

{五}{黑}{黑}

瞬间~陷阱

如果任一对手本回合获得过生命，你可以支付{黑}，而不支付针刺陷阱的法术力费用。

目标牌手失去5点生命且你获得5点生命。

* 针刺陷阱的替代性费用条件只检查是否获得过生命值。它不在乎是否也曾失去生命值。举例来说，如果某对手该回合获得了4点生命，并且失去了6点生命，则该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要少~但你施放针刺陷阱时依旧能支付{黑}。

探索坟场王侯

{黑}

结界

每当一个生物从战场进入坟墓场时，你可以在探索坟场王侯上放置一个探索指示物。

从探索坟场王侯上移去三个探索指示物并牺牲它：将一个5/5黑色灵俑/巨人衍生物放进战场。

* 不论是谁操控该生物，或是它置入谁的坟墓场，探索坟场王侯的异能都会触发。

索霖马可夫

{三}{黑}{黑}{黑}

鹏洛客~索霖

4

[+2]: 索霖马可夫对目标生物或牌手造成2点伤害，且你获得2点生命。

[-3]: 目标对手的总生命成为10。

[-7]: 目标牌手的下个回合由你来操控。

* 如果在索霖马可夫的第一个异能结算前，该目标生物或牌手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会获得生命。

* 要让某牌手的总生命成为10，实际发生的事情是该牌手会因此获得或失去某数量的生命。举例来说，如果此异能结算时，该目标对手的总生命是4，则这会使得该牌手获得6点生命；而如果此异能结算时，该目标牌手的总生命是17，则这会使得该牌手失去7点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 于双头巨人游戏中，索霖的第二个异能会让该目标牌手队伍总生命之中他那部份的总生命（算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）成为10点。该牌手因此获得或失去的生命值，会影响到其队伍的总生命。举例来说，如果该队伍的总生命为15，则该目标牌手那部份的总生命会从8变成10，所以该队伍的总生命最后会变成17。

* 索霖的第三个异能让你能操控另一位牌手的回合。此效应会在受影响之牌手的下个回合生效。那一整个回合都会受到操控；此效应会持续到下回合开始为止。

- * 在你操控其他牌手的回合时，你可以看到他能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌，由他操控且牌面朝下的生物，以及他牌库中因任何效应而使他能检视的牌。
- * 其回合被操控的牌手，依旧是主动牌手。
- * 在你操控其他牌手的回合时，你依旧可以作出自己的选择与决定。
- * 在你操控其他牌手的回合时，若该牌手可以（或是必须）作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。举例来说：
 - 你选择受影响的牌手要使用哪个地。
 - 你选择受影响的牌手要施放哪个咒语，并且在该咒语施放时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你选择该牌手之地震的X数值，该牌手之闪电击的目标，该牌手施放审判末日时要支付哪些法术力，以及用恶魔导师来拿到哪一张牌。
 - 你选择受影响的牌手要起动哪个起动式异能，并且在该异能起动时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你可以让该牌手的生物全部牺牲给他的吸血鬼贵族，或是使对手的烈风师让你的某生物获得飞行。
 - 你代替受影响的牌手来决定其触发式异能该如何处理，包括目标为何，以及结算时的所有决定。
- * 你选择要用该牌手所操控的哪些生物来攻击，它们将攻击谁或是什么东西，以及它们该如何分配战斗伤害。
 - 由你来替该牌手作出所有其他原因之下的选择与决定。举例来说，你可以施放真伪莫辨，选择由该牌手来将所展示的牌分堆，并且由你自行将这些牌分堆。
- * 你不能让受影响的牌手认输。而该牌手可以决定在任何时刻认输，就算是在被你操控的回合中也是一样。
- * 你不能作出任何不合法的決定或选择～你不能作该牌手办不到的事。你替该牌手作的决定不能抵触游戏规则，或是抵触任何牌、永久物、咒语、异能等的规则。如果某效应使得另一位牌手替受影响之牌手来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。（换句话说，如果受影响之牌手无法作决定，你就无法代替他来作决定。）你替该牌手所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要再调度或是否要找裁判）。
- * 你只能利用该牌手的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用；你不能用上自己的资源。类似状况：该牌手的资源只能用来支付该牌手的费用；你不能用它们来支付你的费用。
- * 只有该回合的操控权有所改变。你并不操控受影响的牌手之任何永久物，咒语，或是异能。
- * 在任何状况下，就算你操控某牌手的回合，也不会让你有办法看到他的备牌。在比赛中，如果你令该牌手施放彩华祝愿这类牌（会让该牌手在对战之外选择一张具有指定特征的牌），则无法因此选择任何牌。
- * 如果受索霖的第三个异能影响之牌手略过他的下一个回合，此异能将会先等着。你会操控该牌手下一个实际进行的回合。
- * 若牌手同时受到许多个操控回合的效应之影响，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。
- * 于双头巨人游戏中，索霖的第三个异能会让你操控受影响牌手之队伍的回合。
- * 你可以利用索霖的第三个异能来操控你自己的回合，但除非你是用来覆盖其他人的操控回合效应，否则通常不会有任何特殊效果。

邪术吸血鬼

{黑}{黑}

生物～吸血鬼／祭师

2/1

先攻

牺牲邪术吸血鬼：移去目标永久物上的所有指示物。

* 可以选择任何永久物当作第二个异能的目标，而不是只有其上有指示物者。

* 如果移去某鹏洛客上的所有忠诚指示物，该鹏洛客会由于状态行动而放入其拥有者的坟墓场。

划痕吸血鬼

{黑}

生物～吸血鬼／战士

2/2

在你的维持开始时，除非任一对手的总生命为10或更少，否则你失去1点生命。

* 只在此异能结算时，才会检查任一对手的总生命是否为10或更少。

紅色

激昂茜卓

{四}{红}{红}

旅法师～茜卓

5

[+1]：弃一张牌。如果以此法弃掉一张红色牌，则激昂茜卓对目标生物或牌手造成4点伤害。

[-2]：每位牌手弃掉其手牌，然后抓三张牌。

[-7]：从你的坟墓场施放任意数量的红色瞬间和／或法术牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果你起动激昂茜卓的第一个异能，则直到该异能结算时你才需要弃牌。即使你没有手牌，也可以起动此异能。你于起动此异能时选择目标，就算你当时手上没有红色的牌也没关系。

* 于第一个异能结算时，如果你没有手牌，则什么都不会发生。但如果你有任何手牌，就必须弃掉一张。如果你弃掉的牌不是红色，茜卓并不会造成伤害。

* 如果在第一个异能结算前，此异能所选择的目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。你不会因此弃牌。

* 即使你没有手牌，也可以起动茜卓的第二个异能。于它结算时，没有手牌的牌手就会抓三张牌。

* 于激昂茜卓的第三个异能结算时，你一并从你的坟墓场施放这些红色瞬间与法术牌。直到你结算此异能时，才会去实际选择要施放哪些牌。你想施放哪些都由你决定，并且可依任意顺序来施放。此牌原有的时机限制（如果它是法术）会被忽略。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。你以此法施放的每张牌都会放入堆叠，然后此异能结算完毕。然后这些咒语会一个个地如常结算，顺序与它们进入堆叠的顺序相反。它们结算后会回到坟墓场。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。

电流权能

{二}{红}

结界

每当一个生物在你的操控下放进战场时，你可以支付{二}{红}。若你如此作，则该生物对目标生物或

牌手造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 当此异能触发时，你便选择以哪个生物或牌手为目标。你于此异能结算时决定是否要支付{二}{红}。

* 一旦你决定要支付{二}{红}，则任何牌手已经无法去回应此事（例如起动该目标生物上的重生异能）。

* 如果你支付{二}{红}，则进战场的该生物依照自己目前的力量，来对该目标生物或牌手造成伤害。如果它已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。

* 电流权能是此异能的来源，而该生物才是伤害的来源。举例来说，此异能不能选择具反红保护的生物为目标。它可以选择反生物保护的生物为目标，但所有伤害都会被防止。由于伤害是由该生物所造成，系命，死触，以及干枯都会列入考虑，即使该生物在造成伤害之前就已经离开战场也是一样。

呼引元素

{四}{红}{红}{红}

法术

增幅{五}（你使用此咒语时可以额外支付{五}。）

将一个7/1红色，具践踏与敏捷异能的元素衍生物放进战场。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。如果呼引元素已增幅，则该生物得+7/+0直到回合结束。

* 如果呼引元素已增幅，则它会制造一个7/1，具践踏与敏捷异能的衍生物，且得+7/+0直到回合结束。它制造的不是14/1衍生物。这在以下情况中很重要：可能某东西会复制该衍生物（此复制品只会是7/1），或者因故在结束步骤中施放了呼引元素（因为+7/+0的加成只在该回合中持续）。

开路鬼怪

{红}

生物～鬼怪／战士

1/1

增幅{红}（你施放此咒语时可以额外支付{红}。）

当开路鬼怪进战场时，若它已增幅，由你操控的生物得+1/+0并获得敏捷异能直到回合结束。

* 只有于开路鬼怪的异能结算时正由你操控的生物才会受到影响。这包括了开路鬼怪本身，除非它在那之前已因故离开战场。

狱火猎犬

{二}{红}

生物～元素／猎犬

2/2

在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌为两张或更少，则狱火猎犬对他造成2点伤害。

* 狱火猎犬的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于轮到此回合之对手的维持开始时，如果其手牌为两张或更少，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，该牌手的手牌为三张或更多，此异能便失效。

* 于双头巨人游戏中，此异能可能会在对手队伍的维持开始时触发两次～因该队的每位牌手各触发一次。

冲锋残虐者

{四}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行，敏捷

每当冲锋残虐者攻击时，你可以支付{五}{红}{红}。若你如此作，则重置所有进行攻击的生物，且此阶段后额外多出一个战斗阶段。

* 于冲锋残虐者的异能结算时，你决定是否要支付{五}{红}{红}。

* 如果你支付{五}{红}{红}，则在目前的战斗阶段结束后，马上会开始新的战斗阶段。中间不会夹着行动阶段。

* 由于冲锋残虐者的异能会让它有数次攻击的机会，其异能可能会在同一回合中触发数次。它每次结算时，你都可以制造一个额外的战斗阶段。

* 如果两个冲锋残虐者同时攻击，则两个的异能都会触发。如果你为每一个都支付{五}{红}{红}，则会制造出两个新的战斗阶段。不过，所有进行攻击的生物都是于这些异能结算时重置，而不是于该战斗阶段开始时。于第二个战斗阶段中攻击的生物，到了第三个战斗阶段时会保持横置状态。

炼狱陷阱

{三}{红}

瞬间~陷阱

如果本回合中你被两个或更多生物造成伤害，你可以支付{红}，而不支付炼狱陷阱的法术力费用。

炼狱陷阱对目标生物造成4点伤害。

* 炼狱陷阱的替代性费用条件会检查任何伤害，而不只是战斗伤害。

* 此替代性费用条件不会检查对你造成伤害的生物是由谁操控。你自己的生物向你造成的伤害也会算进去。

* 除非两个不同的生物对你造成伤害，才会满足此替代性费用条件；同一个生物造成的两次伤害则不算。对你造成的伤害可能是同时发生（例如战斗伤害），也可能个别发生。

* 你可以指定任何生物为目标，而不只是本回合伤害你的生物。

克卒军头

{四}{红}

生物~牛头怪/战士/伙伴

3/3

每当克卒军头或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以在由你操控的每个伙伴生物上放置一个+1/+1指示物。

* 克卒军头的异能与其他具类似异能的伙伴不同之处，是它让你在你的每个伙伴生物上各放置一个+1/+1指示物，而不只是它自己。

熔球陷阱

{六}{红}{红}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手有两个或更多地在其操控下进战场，你可以支付{三}{红}{红}，而不支付熔球陷阱的法术力费用。

消灭两个目标地。熔球陷阱对每个生物各造成4点伤害。

* 你可以选择任二个地为目标，而不只是本回合中进战场的。

* 所有生物都会受到伤害，而不只是该目标地之操控者所操控的。

* 如果在熔球陷阱结算前，这两个目标地都已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有生物会受到伤害。

反乱印记

{二}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。在上面放置一个+1/+1指示物并重置它。该生物获得敏捷异能直到回合结束。

* 你可以指定已由你操控的生物来当成目标。你可以指定已横置的生物来当成目标。

* 在改变操控者的效应结束后，此+1/+1指示物依旧留在该生物上。

姆拉撒烈焰术士

{四}{红}{红}

生物~人类/祭师/伙伴

3/2

每当姆拉撒烈焰术士或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以令姆拉撒烈焰术士对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的伙伴数量。

* 当此异能触发时，你便选择以哪个生物为目标。于此异能结算时，你决定是否要让姆拉撒烈焰术士对该生物造成伤害。

焰心黑曜妖

{一}{红}{红}{红}

生物~元素

4/4

{一}{红}{红}：在目标不具火灾指示物的地上放置一个火灾指示物。只要该地上有火灾指示物，它便具有「在你的维持开始时，此地对你造成1点伤害。」（即使焰心黑曜妖已离开战场，此地依旧继续燃烧。）

* 如同此规则提示所注明，该目标地是否具有所赋与的触发式异能，只依它上面是否有火灾指示物而定，而不论焰心黑曜妖是否仍在战场上。

* 赋与这些地的异能，会在该地之操控者（而不是焰心黑曜妖之操控者）的维持开始时触发。在此异能触发时操控该地的牌手，会是受到伤害的牌手。

* 上面有火灾指示物的地，不会为此异能的合法目标。你可以起动此异能并选择一个地为目标，然后再度起动此异能来回应，且选择同一个地为目标。虽然第一个结算的异能会在该地上面放置一个火灾指示物，第二个结算的异能则会被反击。

* 如果某地上的所有火灾指示物都移到别的地上，则该异能并不会跟着移动。第一个地不再具有该异能，因为其上不再有火灾指示物。第二个地也不具有该异能，因为焰心黑曜妖并未选择它为目

标。

* 如果某个地上面因故有数个火灾指示物（举例来说，由于倍产旺季或缀林童子），则此异能每回合依旧只会对其操控者造成1点伤害。

惩戒火焰

{一}{红}

瞬间

惩戒火焰对目标生物或牌手造成2点伤害。

每当任一对手获得生命时，你可以支付{红}。若你如此作，则将惩戒火焰从你的坟墓场移回你手上。

* 除非任一对手获得生命，并且惩戒火焰已经在你的坟墓场，才会触发惩戒火焰的触发式异能。举例来说，你可以用来回应某个将使对手获得生命的咒语或异能。在这状况下，惩戒火焰会先结算，所以当该对手获得生命时，它将已经在你的坟墓场中。不过，如果你等到某对手已经获得了生命，然后才施放惩戒火焰，那你就无法在那时候让它移回你手上。

* 于此触发式异能结算时，你选择是否要支付{红}。

* 如果当惩戒火焰的触发式异能结算前，它已离开你的坟墓场，你依旧可以支付{红}，但它无法移回你手上。即使当惩戒火焰的触发式异能结算前，它已离开你的坟墓场然后又回到该处，也是一样无法移回。

焰侯腾扬

{一}{红}

结界

每当你施放与你坟墓场中任一张牌同名的瞬间或法术咒语时，你可以在焰侯腾扬上放置一个探索指示物。

每当你施放瞬间或法术咒语、且焰侯腾扬上有两个或更多探索指示物时，你可以复制该咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 如果焰侯腾扬的任一个异能触发，它会进入堆叠且位于触发它之咒语上方。此异能会先结算。如果触发的是焰侯腾扬的第二个异能，则它产生的复制品也将比原版咒语早一步结算。就算原版咒语被反击，也会产生此复制品。

* 如果焰侯腾扬的第一个异能触发，即使在它结算前，那张牌已离开你的坟墓场，你依旧可以在其上放置一个探索指示物。

* 如果你从坟墓场中施放某个瞬间或法术咒语（举例来说，由于追溯这一类异能），则除非你坟墓场中还有另一张与该牌同名的牌，焰侯腾扬的第一个异能才会触发。

* 你施放某个瞬间或法术咒语时，除非焰侯腾扬上面已经有两个探索指示物，其第二个异能才会触发。也就是说，一个咒语无法先让焰侯腾扬放上第二个指示物，然后又因此被复制。

* 如果你复制某咒语，该复制品的目标将与原版咒语相同，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。

* 你可以复制不具目标的瞬间或法术咒语。

* 如果该原版咒语已增幅，则该复制品也会是已增幅状态。为原版咒语所作的其他决定，例如X的数值或者咒语之模式，也会被复制。

探索净火

{红}

结界

每当由你操控的一个来源向任一对手造成伤害时，你可以在探索净火上放置一个探索指示物。

从探索净火上移去四个探索指示物并牺牲它：如果本回合中某来源将对任一生物或牌手造成伤害，则改为它对该生物或牌手造成两倍的伤害。

* 探索净火的两个异能会与任何种类的伤害互动，而不只是战斗伤害。

* 战斗伤害的来源是造成该伤害的生物。

* 如果某咒语会造成伤害，则该咒语一定可以找得到此伤害的来源。在大多数状况下，其来源就是此咒语本身。举例来说，闪电击注记着：「闪电击对目标生物或牌手造成3点伤害。」

* 如果某异能会造成伤害，则该异能一定可以找得到此伤害的来源。该异能本身绝对不是其来源。不过，该异能的来源通常会在此伤害的来源。举例来说，放荡烈焰术士的异能注记着：「放荡烈焰术士对目标生物或牌手造成1点伤害。」

* 如果该伤害的来源是永久物，则探索净火会检查造成此伤害时，该永久物是否由你操控。如果该永久物在那之前已离开战场，则会使用其已知的最后资讯。如果该伤害的来源是咒语，就很容易确定你是否操控它。如果该伤害的来源是在其他区域中的牌（例如被循环掉的勇得旅居者），则探索净火会检查你是否为这张牌的拥有者，而不是检查你是否为其操控者。

* 当第一个异能结算时，你只可以在探索净火上放置一个探索指示物。它不在乎该来源造成了多少伤害。

* 如果数个由你操控的来源同时向同一对手造成伤害，或是一个由你操控的来源同时向数个对手造成伤害，第一个异能都会因此多次触发。

* 第二个异能会影响所有由你操控、且将于该回合稍后时段中对某生物或牌手造成伤害的来源。

* 如果有数个效应会影响伤害将如何造成，则由将受到伤害的牌手，或是将受到伤害的生物之操控者，来决定这些效应生效的顺序。举例来说，施以援手注记着：「于本回合中，防止接下来将对目标生物或牌手造成的4点伤害。」假设某牌手起动了探索净火的第二个异能，且该牌手操控的某咒语将对第二位牌手造成5点伤害；而第二位牌手施放了施以援手，目标是自己。将受到伤害的牌手可以(a)先防止4点伤害，然后让探索净火的效应将剩下的1点伤害加倍，共受到2点伤害；或是(b)将该伤害加倍为10点，然后防止4点伤害，共受到6点伤害。

* 由你操控的某来源将对某鹏洛客造成的战斗伤害不会加倍。不过，如果由你操控的某来源将对该牌手造成非战斗伤害，且该牌手选择先让探索净火的替代性效应生效、然后才让鹏洛客的伤害转移效应生效，则该伤害会先加倍，然后你才决定是否要使该伤害对该牌手所操控的鹏洛客造成之。

（如果对手总是先让鹏洛客的伤害转移效应生效，探索净火的效应会永远无法让将对鹏洛客造成的战斗伤害加倍。）

* 如果某咒语或异能将伤害分配在数个东西之间（例如箭丛陷阱），则会先分配此伤害，然后探索净火的效应才将它加倍。战斗伤害也是一样。

* 如果你在同一个回合中起动数个探索净火之第二个异能，这些效应可以累计。两个这类效应将使得由你操控的来源造成四倍伤害；三个这类效应将使得由你操控的来源造成八倍伤害。

毁坏牛头怪

{一}{红}{红}

生物~牛头怪/战士

5/2

每当毁坏牛头怪向任一对手造成伤害时，牺牲一个地。

* 毁坏牛头怪的异能会在它向对手造成任何种类之伤害时触发，而不只是由于战斗伤害。

* 要牺牲地的是你，而不是受到伤害的对手。

符焰陷阱

{四}{红}{红}

瞬间～陷阱

如果本回合中某对手抓过三张或更多牌，你可以支付{红}，而不支付符焰陷阱的法术力费用。

符焰陷阱对目标牌手造成等同于该牌手之手牌数量的伤害。

* 被你当成符焰陷阱之目标的牌手，不一定要是本回合中抓过三张或更多牌的那位对手。

屠杀战嚎

{二}{红}

瞬间

目标生物得+3/+0且获得先攻异能直到回合结束。

* 如果某生物不具有先攻，若在第一个战斗伤害步骤中造成战斗伤害之后才赋与它先攻异能，也不会让它无法造成战斗伤害。它依然可以在第二个战斗伤害步骤中分配并造成战斗伤害。

立足点不稳

{红}

瞬间

增幅{三}{红}（你使用此咒语时可以额外支付{三}{红}。）

本回合中伤害不能被防止。如果立足点不稳已增幅，它对目标牌手造成5点伤害。

* 立足点不稳的效应会让所有来源所造成的伤害都不能被防止，而不只是立足点不稳本身。

* 如果伤害不能被防止，防止伤害的护盾便不会生效。如果某防止效应具有额外的效应，则这些额外效应将如常生效（如果可能生效的话）。产生防止效应的咒语依旧可以施放，且产生防止效应的异能依旧可以起动。

* 如果伤害不能被防止，则防止伤害的静止式异能（包括保护异能）便不会作用。如果他们具有的额外效应不依附在所防止的伤害数量上，则这些额外效应将如常生效。这类效应只会因每个伤害来源而生效一次。

* 对某防止或转移伤害的效应而言，如果其内文不包含「防止」一词，则它不会受到立足点不稳的影响。

* 如果某生物受到致命伤害，它依旧可以重生。若它如此作，则在上面标注的伤害将会移除。

* 如果立足点不稳已增幅，并且在它结算前，该目标牌手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。伤害依旧可以被防止。

繁殖地煽动者

{红}{红}

生物～鬼怪／狂战士

1/1

连击

每当繁殖地煽动者向任一对手造成伤害时，你可以将一张鬼怪生物牌从你手上放进战场。

* 繁殖地煽动者的异能会在它向对手造成任何种类之伤害时触发，而不只是由于战斗伤害。

* 如果繁殖地煽动者攻击某对手且未受阻挡，其连击异能将让他向该对手造成两次战斗伤害（每个战斗伤害步骤各一次）。其触发式异能将因此触发两次：繁殖地煽动者造成先攻战斗伤害，其异能触发并结算，它造成一般战斗伤害，其异能再度触发并结算。

綠色

狩猎野兽

{三}{绿}

法术

展示你牌库顶的三张牌。将以此法展示出的所有生物牌置于你手上，其余则置入你的坟墓场。

* 如果你牌库中的牌少于或等于三张，则将它们全部展示。

兽侯腾扬

{二}{绿}

结界

每当一个由你操控的生物攻击时，你可以在兽侯腾扬上放置一个探索指示物。

只要兽侯腾扬上有七个或更多探索指示物，由你操控的生物便得+5/+5。

* 如果你以数个生物进行攻击，兽侯腾扬的第一个异能会因此多次触发。

眼镜蛇陷阱

{四}{绿}{绿}

瞬间~陷阱

如果本回合中，由你操控的一个非生物永久物被由对手所操控的咒语或异能所消灭，你可以支付{绿}，而不支付眼镜蛇陷阱的法术力费用。

将四个1/1绿色蛇衍生物放进战场。

* 除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「消灭」一词，才会消灭某永久物。如果某个由对手所操控的咒语或异能使得你牺牲某个非生物永久物，或移去由你操控的某鹏洛客上所有的忠诚指示物，或使得由你操控的某个异能触发（且此异能之后会消灭一个由你操控的永久物），都不算是满足了眼镜蛇陷阱的替代性费用条件。

无匹型体

{三}{绿}{绿}

结界~灵气

增幅{四}

结附于生物

所结附的生物为8/8并具有践踏异能。

当无匹型体进战场时，若它已增幅，则你可以从你的牌库中搜寻一张名称为无匹型体的牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 如果在无匹型体结算前，无匹型体此咒语所选择的目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。它不会进战场，所以你无法搜寻另一张无匹型体。

* 对无匹型体所结附的生物而言，先前将其力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被无匹型体盖掉。一旦无匹型体结附于此生物，其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过无匹型体。

* 会更改或设定所结附的生物之力量或防御力的其他效应，例如变巨术或辉煌的赞美诗，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。

* 虽然无匹型体释放时会是个以该生物为目标的咒语，因为第一个的触发式异能而放进战场的那个无匹型体则并不是。举例来说，它可以结附于具有帷幕的生物上。不过，它不能结附于自己原本就不能结附的生物上，例如具反绿保护的生物。直到它进战场时，你才需要选择将它结附在哪个生物上。一旦你选择了要将它结附在哪个生物上，牌手就已来不及作任何回应。

妮莎瑞文

{二}{绿}{绿}

鹏洛客～妮莎

2

[+1]: 从你的牌库中搜寻一张名称为妮莎精卫的牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

[+1]: 你每操控一个妖精，便获得2点生命。

[-7]: 从你的牌库中搜寻任意数量的妖精生物牌，并将它们放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 即使你知道自己牌库中没有名称为妮莎精卫的牌，也可以起动妮莎的第一个异能。这状况下，你依旧必须洗牌。

* 即使你未操控妖精，也可以起动妮莎的第二个异能。

慕达雅先知

{三}{绿}

生物～妖精／祭师

2/2

你在自己的每回合中可以额外使用一个地。

你以展示牌库顶牌的方式进行对战。

如果你的牌库顶牌是地牌，则你可以使用它。

* 于你使用地的时候，要宣告这是你通常每回合能下的那一张地，或者这是慕达雅先知的第一个异能让你使用的地（或是目前存在的其它这类效应）。

* 如果你操控数个慕达雅先知，它们第一个异能的效应可以累计。举例来说，如果你操控两个，则你在自己的回合可以使用三个地。

* 当你以展示牌库顶牌的方式进行对战时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

* 如果你在你释放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变，则直到使用此咒语或异能的流程结束（所有目标均已指定，所有费用均已支付等等），才会展示出新的牌库顶牌。

* 当你从牌库顶使用地时，慕达雅先知并不会改变你使用它的时机。你只能于你回合的行动阶段中，且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。这样会算进你每回合能下的地里面（不论是通常的那一个，慕达雅先知让你多下的一个，或其它效应让你能多下的）。

* 如果你这回合能下的第一个地是从你的牌库顶使用，并且新的牌库顶牌是另一张地牌，则你可以

使用那一张。

* 慕达雅先知不会让你能够起动牌库顶之地牌的起动式异能（例如循环）。

掠食驱策

{三}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「{横置}：此生物对目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。该生物对此生物造成等同于该生物力量的伤害。」

* 可以起动此异能的牌手，是所结附的生物之操控者，而不是掠食驱策的操控者。

* 如果起动了它所结附的生物之异能，则当此异能结算时，造成与受到伤害的会是这生物。它不在乎是否掠食驱策已离开战场，或是已因故结附在其他生物上。

* 如果在此异能结算前，该目标生物已离开战场（或因故成为不合法目标），则此异能会被反击。它所结附的生物不会受到伤害。

* 另一方面来说，如果在此异能结算前，它所结附的生物已离开战场，则此异能会继续结算。它所结附的生物会对该目标生物造成伤害，其数量等同于它所结附的生物最后在场时的力量。

* 你可以选择它所结附的生物当成自己异能的目标。若你如此作，则它会对自己造成等同其力量的伤害，然后立刻再造成一次伤害。

探索宝石片

{一}{绿}

结界

每当由你操控的一个生物对某生物造成战斗伤害时，你可以在探索宝石片上放置一个探索指示物。从探索宝石片上移去一个探索指示物并牺牲它：在目标生物上放置四个+1/+1指示物。

* 当第一个异能结算时，你只可以在探索宝石片上放置一个探索指示物。它不在乎该来源造成了多少伤害。

* 如果由你操控的一个生物将对数个生物造成战斗伤害，和/或由你操控的数个生物对同一生物造成战斗伤害，都会让第一个异能多次触发。

* 如果探索宝石片上还没有探索指示物，并且由你操控的一个生物将对某生物造成战斗伤害、且由你操控的一个生物同时受到了致命伤害，则在触发第一个异能的时候，你已经来不及起动第二个异能来拯救你的生物。

野蛮侧影

{二}{绿}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2并具有「{一}{绿}：重生此生物。」

* 可以起动此重生异能的牌手，是所结附的生物之操控者，而不是野蛮侧影的操控者。

硬盔虫大群

{绿}

生物～昆虫

1/1

在你的维持开始时，若你操控五个或更多地，在硬盔虫大群上放置四个+1/+1指示物。

* 硬盔虫大群的异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的维持开始时，如果你操控的地有五个或更多，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，你操控的地少于五个，此异能便失效。

召兽陷阱

{四}{绿}{绿}

瞬间～陷阱

如果本回合中，你施放的生物咒语被由对手操控的咒语或异能所反击，你可以支付{零}，而不支付召兽陷阱的法术力费用。

检视你牌库顶的七张牌。你可以将其中一张生物牌放进战场。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 如果你牌库中的牌少于或等于七张，则将它们全部检视。

特袭如弓箭手

{二}{绿}

生物～妖精／弓箭手／伙伴

1/2

每当特袭如弓箭手或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以令特袭如弓箭手对目标具飞行异能的生物造成伤害，其数量等同于由你操控的伙伴数量。

* 当此异能触发时，你便选择以哪个生物为目标。于此异能结算时，你决定是否要让特袭如弓箭手对该生物造成伤害。

黏糊树汁

{一}{绿}

瞬间

于本回合中，防止不具践踏的生物将造成的所有战斗伤害。

* 黏糊树汁会防止所有生物将造成的所有战斗伤害（具践踏的生物除外），不论它们是进行攻击或阻挡都一样。

* 检查生物是否具有践踏的时机，是在它们将造成战斗伤害时，而不是在黏糊树汁结算时。

踩地猛兽

{三}{绿}{绿}{绿}

生物～野兽

8/8

踩地猛兽不能被反击。

践踏

* 试图反击踩地猛兽的咒语（例如取消）能指定它为目标。这些咒语依旧会结算，但原本会反击踩地猛兽的那部份效应不会生效。这些咒语的任何其他效应仍会如常生效。

旋林蜥怪

{一}{绿}{绿}

生物～蜥怪

2/1

死触（受到此生物之伤害的生物会被消灭。你可以将此生物之战斗伤害在阻挡它或被它阻挡的任何生物之间分配。）

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以令目标生物本回合若能阻挡旋林蜥怪，则须阻挡之。

* 你决定是否要让该生物「本回合若能阻挡旋林蜥怪，则须阻挡之」的时机，是在此地落异能结算时，而不是在旋林蜥怪攻击时。

* 就算决定要让该目标生物来阻挡，也不会逼使你该回合一定要以旋林蜥怪攻击。如果旋林蜥怪并未攻击，该目标生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

* 如果你决定让该目标生物必须阻挡旋林蜥怪，但它却无法阻挡之（举例来说，因为该生物只能阻挡具飞行异能的生物），则此项阻挡的要求不会生效。该目标生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

* 已横置的生物，由于效应之影响而无法进行阻挡的生物（例如由于战争节拍），以及并未由防御牌手所操控的生物，均不受要求它们阻挡的效应所影响。这些生物可以成为旋林蜥怪的异能之目标，但此项阻挡的要求不会生效。

* 如果旋林蜥怪的地落异能在同一回合中触发数次，则你可以让数个生物该回合若能阻挡它，则须阻挡之

神器

历险配备

{一}

神器～武具

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，佩带此武具的生物得+2/+2直到回合结束。

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。

* 此地落异能结算时，会让当时佩带了历险配备的生物得+2/+2。它不在乎当它触发时，历险配备是装备在哪个生物上（如果有的话）。该加成会留在该生物上，即使历险配备离开战场、或在该回合稍后的时段中装备在其他生物上也一样。

* 如果历险配备在其地落异能结算前便已离开战场，则是由它离开战场时所装备的生物得+2/+2。如果它在该时刻并未装备在生物上，则没有东西会获得加成。

血侯之刃

{一}

神器～武具

每当一个生物从战场进入坟墓场时，在佩带此武具的生物上放置一个+1/+1指示物。如果佩带此武具的生物是吸血鬼，则改为在其上放置两个+1/+1指示物。

佩带{一}

- * 不论是谁操控该生物，或是它置入谁的坟墓场，血侯之刃的异能都会触发。
- * 该+1/+1指示物是放在佩带此武具的生物上，而不是放在血侯之刃上。如果血侯之刃移到另一个生物上，该+1/+1指示物依旧留在原处。
- * 是由在该异能结算的时刻佩带了血侯之刃的生物得到指示物。它不在乎当它触发时，血侯之刃是装备在哪个生物上（如果有的话）。
- * 如果血侯之刃在其触发式异能结算前便已离开战场，则是由它离开战场时所装备的生物获得指示物。如果它在该时刻并未装备在生物上，则没有东西会获得指示物。
- * 如果佩带此武具的生物本身置入坟墓场，血侯之刃的异能将会触发。不过，除非某咒语或异能在那之前让它佩带在另一个生物上，否则它结算时什么都不会发生。（请记住，起动佩带异能的时机视同法术。）
- * 如果佩带此武具的生物与另一个生物同时受到致命伤害，则在佩带此武具的生物获得指示物之前，它便已进入坟墓场。

明亮火把

{一}

神器～武具

佩带此武具的生物不能被吸血鬼或灵俑阻挡。

佩带此武具的生物具有「{横置}，牺牲明亮火把：明亮火把对目标生物或牌手造成2点伤害。」

佩带{一}

- * 如果由某牌手操控的明亮火把因故佩带在由其他牌手所操控的生物上，则双方牌手都不能起动此伤害异能。只有该生物的操控者可以起动此异能～但由于该牌手无法牺牲明亮火把（此永久物并非由该牌手操控），就无法支付此异能的费用。
- * 此伤害的来源是明亮火把，而非佩带此武具的生物。不过，用来指定该生物或牌手的是佩带此武具的生物之异能。举例来说，如果明亮火把装备在红色生物上，则此异能就不能选择具反红保护的生物为目标。它可以选择反神器保护的生物为目标，但所有伤害都会被防止。

奥札奇纪念碑

{五}

神器

由你操控的生物得+1/+1，具有飞行异能，且不会毁坏。

在你的维持开始时，牺牲一个生物。若你无法如此作，则牺牲奥札奇纪念碑。

- * 于此触发式异能结算时，如果你操控了生物，就必须牺牲一个。你不能改为选择牺牲奥札奇纪念碑。除非你没有生物可牺牲，才能牺牲奥札奇纪念碑。
- * 致命伤害与注记着「消灭」的效应无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。可能的原因包括：它被牺牲；它是传奇，且另一个同名的传奇生物在战场上；或它的防御力为0或更少。

永生皿

{六}

神器

永生皿进战场时上面有X个充电指示物，X为你的总生命。

地落~每当一个地在你的操控下进战场时，你可以令你的总生命成为永生皿上充电指示物之数量。

* 永生皿的地落异能只在乎其上有多少个充电指示物，而不是当它进战场时其操控者的总生命。充电指示物的数量可能会因其它的咒语与异能而改变。

* 若你的总生命成为永生皿上充电指示物之数量，你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，当永生皿的地落异能结算时，你的总生命为4，且永生皿上有12个充电指示物，则此异能会让你获得8点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

* 于双头巨人游戏中，永生皿进战场时上面的充电指示物数量，会等同于该队伍总生命之中该牌手的部分。（某牌手那部分之算法是队伍的总生命除以二，小数点后进位）当其地落异能结算时，它会影响该队伍总生命之中其操控者的部分，而该牌手因这异能所获得或失去的生命值，会影响到其队伍的总生命。假设永生皿的地落异能结算时，其上有15个充电指示物，且其操控者的队伍有11点生命。该队伍总生命之中该牌手的部分是6点，这数值会成为15点，共计获得9点生命。此队伍的总生命会成为20（11加9）。

探险地图

{一}

神器

{二}，{横置}，牺牲探险地图：从你的牌库中搜寻一张地牌，展示该牌，并将它置入你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 你可以找出任何地牌，而不是只能找基本地牌。

爪钩

{四}

神器~武具

佩带此武具的生物具有连击异能。

每当佩带此武具的生物攻击时，你可以令目标生物本回合若能阻挡它，则须阻挡之。

佩带{四}

* 如果你操控此触发式异能，则你是在此异能结算时决定是否要令目标生物去阻挡该攻击生物，而不是在宣告阻挡者时。

* 如果你决定要令目标生物去阻挡，则该生物所必须去阻挡的生物，会是在此异能触发时佩带爪钩的生物。它不在乎是否爪钩已离开战场，或是因故已装备在其他生物上。

* 如果你决定要令目标生物去阻挡佩带了爪钩的生物，但这于宣告阻挡者时不可能发生（举例来说，因为攻击生物会飞而另一个不会），则此项阻挡的要求不会生效。该目标生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

* 已横置的生物，由于效应之影响而无法进行阻挡的生物（例如由于战争节拍），以及并未由防御牌手所操控的生物，均不受要求它们阻挡的效应所影响。这类生物可以成为该异能的目标，但此项阻挡的要求不会生效。

坎尼宝石

{四}

神器

当坎尼宝石进战场时，将两个由你操控的地移回其拥有者手上。

{横置}: 加两点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中。

* 如果坎尼宝石的触发式异能结算时, 你并未操控地, 则不会发生什么事。如果你只操控一个, 则你必须将它移回其拥有者手上。坎尼宝石在这两个状况下都不受影响。

地

天空遗迹伊美黎

地

天空遗迹伊美黎须横置进战场。

在你的维持开始时, 若你操控七个或更多平原, 你可以将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

{横置}: 加{白}到你的法术力池中。

* 天空遗迹伊美黎的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于你的维持开始时, 如果你操控的平原有七个或更多, 此异能才会触发; 以及(2)如果此异能结算时, 你操控的平原少于七个, 此异能便失效。

水帘马格西

地

水帘马格西须横置进战场。

{横置}: 加{蓝}到你的法术力池中。

{蓝}, {横置}: 在水帘马格西上放置一个亘古指示物。略过你的下个回合。

{横置}, 从水帘马格西上移去一个亘古指示物并将它移回其拥有者手上: 在本回合后进行额外的一个回合。

* 于马格西的第三个异能结算时, 就算你并未在马格西上放置亘古指示物(也许是由于它在那之前已离开战场), 你也要略过你的下个回合。

* 除非马格西上面有亘古指示物, 你才可以起动它的第四个异能。

* 你起动马格西的第四个异能时, 会一并将它移回其拥有者手上来当成费用。如果马格西上面有多于一个亘古指示物, 你也无法起动此异能、重置它、然后再度起动它。

* 如果你因故在同一回合中起动了马格西的第三个与第四个异能, 这些效应会互相抵销。你略过的回合就是你将进行的下一个回合, 也就是马格西的第四个异能所制造出来的。它不在乎这些异能结算的顺序为何。

* 如果你于双头巨人游戏中进行额外的一个回合, 则你的整个队伍都会进行此额外回合。

广林欧兰黎

地

广林欧兰黎须横置进战场。

{横置}: 加{绿}到你的法术力池中。

{横置}: 在每个本回合进战场的绿色生物上放置一个+1/+1指示物。

* 欧兰黎的第三个异能, 是在它结算时才检查永久物此时此刻的特征, 而不是这些永久物进入战场时的特征。举例来说, 如果某个蓝色生物进战场, 然后某咒语或异能将它变成绿色, 然后欧兰黎的第二个异能结算, 如此你将会在该生物上放置一个+1/+1指示物。

* 欧兰黎的第二个异能会影响所有于本回合中进战场、并且是绿色生物的永久物, 而不只是由你操控的。

熔天顶瓦拉库

地

熔天顶瓦拉库须横置进战场。

每当一个山脉在你的操控下放进战场时，若你操控至少五个其他的山脉，你可以令熔天顶瓦拉库对目标生物或牌手造成3点伤害。

{横置}: 加{红}到你的法术力池中。

* 熔天顶瓦拉库的触发式异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)于一个山脉在你的操控下放进战场时，如果在新放进来的这个之外，你还操控五个或更多山脉，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，在新放进来的这个之外，你操控的山脉少于五个，此异能便失效。

* 如果在瓦拉库的第二个异能触发与结算的时段之间，由你操控的一个山脉离开战场，则必须注意它是否就是触发了瓦拉库之异能的那个山脉。如果是的话，瓦拉库所计算的数量不受影响；如果不是的话，瓦拉库所计算的数量会少一个。

* 如果数个山脉同时在你的操控下进战场，则瓦拉库的第二个异能可能会触发同样次数。对每个异能而言，会将其它同时进战场的每个山脉列入考虑，并影响它是否会触发。

* 当此异能触发时，你便选择以哪个生物或牌手为目标。于此异能结算时，你决定是否要让熔天顶瓦拉库对该生物造成伤害。

所有注册商标，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的财产。(c)2009威世智。