

天地醒转(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：2010年1月14日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合_万智牌_新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，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，让牌手能更享受新牌的乐趣。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。如果您的疑问在此处找不到解答，请到此与我们联系：www.wizards.com/customerservice。

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

_天地醒转_系列包括145张牌（60张普通牌，40张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀）。

_天地醒转_售前现开赛日期：2010年1月30-31日

Launch Party：2010年2月5-7日

自正式发售当日（2010年2月5日，周五）起，_天地醒转_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_，_赞迪卡_，以及_天地醒转_。

-- 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_与_天地醒转_。

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

关键字异能变化：多重增幅

多重增幅是增幅异能的变化，后者最近一次登场是在_赞迪卡_系列。增幅代表了只能于施放某咒语时支付一次的额外性费用。多重增幅则代表了于施放某咒语时可以多次支付的额外性费用。

咆哮兽群

{一}{绿}

生物~野兽

2/2

多重增幅{一}{绿}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{一}{绿}。）

咆哮兽群进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为它增幅过的次数。

增幅与多重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]。」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 「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。

702.30c 多重增幅是增幅异能的变化。「多重增幅[费用]」意指：「你施放此咒语时，可以任意次

数地额外支付[费用]。」 多重增幅的费用属于增幅费用。

702.30d 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」。如果某咒语有两个增幅费用，或是具有多重增幅，则它可以多次增幅。请参见规则601.2b。

702.30e 具有增幅或多重增幅异能的物件，会额外有段异能来指明「支付增幅费用后会有什么效果」。这些异能会连结到此物件上面印制的增幅或多重增幅异能；它们只能拿来指称这些特定的增幅异能。请参见规则607，「连结异能」。

702.30f 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。

702.30g 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。你于选择咒语模式的同时，宣告要支付几次多重增幅费用（如果有的话），然后在支付此咒语之法术力费用的同时实际支付之。永远可以自由决定是否要增幅咒语。

* 如果某效应会检查是否某咒语已增幅，它会得到的答案只有「是」与「否」两种，就算该咒语增幅过数次也是一样。如果该效应会检查该咒语增幅的次数，则它会计算其操控者决定支付几次该咒语的增幅费用。

* 某个已增幅的咒语依旧只是一个咒语。举例来说，一个取消就可以反击一整个增幅过的咒语。

* 有些具有多重增幅的永久物进战场时会带有若干数量的指示物，此数量等同于它增幅过的次数。如果这类永久物并非被施放而进战场（而是因某咒语或异能的结果），则并无机会来让它们增幅。

* 其他具有多重增幅的永久物，则是具有「进战场时」会依照其增幅次数来运作的触发式异能。这些会检查在它以咒语的身份来施放时，究竟增幅了多少次。如果它并未增幅过，则这些异能依旧会触发并结算，但其效应不会生效。如果这类永久物并非被施放而进战场（而是因某咒语或异能的结果），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」、需指定目标、且会检查它增幅过的次数之异能，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）。

* 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。它已增幅的次数会与原版相同。

* 腐生蔓延这张较老的牌，则具有会在「每当某牌手增幅咒语时」触发的异能。该咒语的操控者决定支付几次该咒语的增幅费用，此异能就会触发几次。

主题：变成生物的地

_天地醒转_系列有几种不同的方式来让地变成生物。有些地自己就可以变成生物。

天界柱廊

地

天界柱廊须横置进战场。

{横置}: 加{白}或{蓝}到你的法术力池中。

{三}{白}{蓝}: 直到回合结束，天界柱廊成为4/4白蓝双色，具飞行与警戒异能的元素生物。它仍然是地。

有些生物可以让地变成生物。

广林物灵师

{二}{绿}

生物~妖精/祭师/伙伴

1/1

{横置}: 目标由你操控的地成为X/X的元素生物直到回合结束, X为由你操控的伙伴之数量。它仍然是地。

最后, 有一组称为赞迪肯的灵气, 可以将其所结附的地变成生物。

行风赞迪肯

{蓝}

结界~灵气

结附于地

所结附的地是2/2蓝色, 具飞行异能的元素生物。它仍然是地。

当所结附的地置入坟墓场时, 将该牌移回其拥有者手上。

* 在所有这些状况下, 此永久物最后的状况都将既是地又是生物, 并且能够影响生物或是地的东西都能影响到它。

* 变成生物的地可能会受到「召唤失调」的影响。如果你在自己最近的一回合开始时并未持续操控它, 就不能够用它攻击或利用其上的{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是何时由你操控, 而不管它何时变成生物。

* 当某个地成为了生物, 这并不算是让一个生物进战场。该永久物早已在战场上; 它只是换了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 进行攻击或阻挡的生物若不再是个生物, 则会被移出战斗。如果某个结附在进行攻击或阻挡的生物上的赞迪肯离开战场, 就有可能造成这情形。移出战斗的永久物既不会造成、也不会受到战斗伤害。不过, 任何被该地生物所阻挡的攻击生物依旧是被阻挡了。

* 会将地变成生物的效应, 也会设定此生物的力量与防御力。如果该地已经是个生物(举例来说, 某个赞迪肯已经结附在上面, 或是本身的变成生物异能此回合稍早已经结算过), 则这会盖掉原本设定其力量与防御力的效应。会更改或设定此生物之力量或防御力的其他效应, 例如毁容或辉煌的赞美诗, 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。

* 天地醒转的变生物效应会让受影响的地得到生物类别, 例如元素或流浆。由于这些效应会让地牌保有原本的类别, 所以它会在原本的生物类别之外(如果它已经是个生物了), 再额外得到新的生物类别。它也会保留原本的所有地类别。每个副类别都分别归于所属的牌张类别。举例来说, 如果某个树林地成为元素生物, 则它将同时是树林与元素~但树林依旧是地类别(并非生物类别), 而元素依旧是生物类别(并非地类别)。

* 大多数天地醒转的变生物效应会让受影响的地得到颜色或颜色组合。这会盖掉此地原本已有的颜色(举例来说, 如果它已经被赞迪肯结附了)。请注意, 除非有效应特别注明, 否则地都是无色。

* 天地醒转的变生物效应不会移除受影响的地所具有之异能。它们会保有自己原有的异能, 并且可能会获得新的。举例来说, 如果某地已经结附了行风赞迪肯, 稍后又被腐化赞迪肯结附, 则它会是3/3黑色, 依旧具飞行异能的元素/流浆生物地。

* 以下用几个特殊例子来总结最后几点:

-- 如果两个赞迪肯结附在同一个地上，则最后结附在该地上面的那个会决定此地的颜色，力量，以及防御力。此地会具有两个赞迪肯所赋予的所有生物类别与异能。

-- 如果像天界柱廊这类的地被赞迪肯结附，然后起动该地的变生物异能，则此起动式异能会决定此地的颜色，力量，以及防御力。此地会具有该赞迪肯与该起动式异能所赋予的所有生物类别与异能。

* 如果被赞迪肯所结附的地置入坟墓场，该赞迪肯的最后一个异能会触发。当它结算时，此地牌会回到其拥有者手上。该赞迪肯牌则留在坟墓场。

* 如果某赞迪肯与其所结附的地同时被消灭（例如由于爱若玛的复仇），该赞迪肯的最后一个异能依旧会触发。

* 如果某赞迪肯的最后一个异能触发，但在它结算之前，所关连的地便已离开坟墓场，则它依旧会结算，但不会生效。

复出异能提示：地落

地落属于异能提示。（异能提示并无规则含义。）在英文版永久物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。

* 每当一个地由于任何原因在你的操控下进战场时，就会触发永久物的地落异能。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。

在_天地醒转_系列中，「地落」也出现在一组瞬间上面。它注明如果你在该回合让地牌在你的操控下进战场，此瞬间的效应就会增强。

入墓邪术

{二}{黑}

瞬间

目标生物得-2/-2直到回合结束。

地落~如果本回合中有地在你的操控下进战场，则改为该生物得-4/-4直到回合结束。

* 检查本回合中是否有地在你的操控下进战场的时机，是于该瞬间结算时，而不是于你施放它时。

* 如果在同一回合中有数个地在你的操控下进战场，并不会替这些瞬间带来更多加成。它们不是得到加成，就是没有加成。

* 瞬间咒语上的地落异能会检查过去已经发生的行动。它不在乎在本回合稍早时段进战场且由你操控的地是否依旧在战场上、是否依旧由你操控、或是否依旧是地。

* 一旦此咒语结算，就算有地在你的操控下进战场，也不会提供更多好处。

* 这些咒语的地落异能会取代其通常情况下的效应。如果你本回合有一个地在你的操控下进战场，则只有比较强的效应会发生。

主题：在乎基本地类别

_天地醒转_系列如同_赞迪卡_系列，也包含了某些在乎平原，海岛，沼泽，山脉，和/或树林的牌。

黑土狮

{白}

生物~猫

1/1

只要你操控树林，黑土狮便得+1/+2。

* 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，只要你操控一个树林，或一个晃动大地，或任何其他具有树林此地类别的地，黑土狮便得+1/+2。

* 能够横置以产生有色法术力的地并不一定具有与该色相关联的基本地类别。举例来说，虽然卡普路桑森林与广林欧兰黎都能产生绿色法术力，但它们都不是树林。请务必检查地的类别栏来确认其地类别（如果有的话）。

其他复出机制

许多在_赞迪卡_系列初次出现的机制，都在_天地醒转_系列登场。欲知关于增幅，伙伴，陷阱，探索，以及嗜杀吸血鬼的详情，请到此处参阅_赞迪卡_常见问题集

: <www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs>。

单卡解惑

白色

告诫天使

{三}{白}{白}{白}

生物~天使

6/6

飞行

地落~每当一个地在你的操控下进战场时，你可以放逐告诫天使之外的目标非地永久物。

当告诫天使离开战场时，将所有被它放逐的牌分别在其拥有者之操控下移回战场。

* 告诫天使的地落异能与其最后一个异能有连结关系。最后一个异能只会关联到被其地落异能放逐的牌。

* 如果告诫天使的地落异能触发，但在它结算前，天使便已离开战场，则最后一个异能将触发并先一步结算。所有先前被放逐的牌将会移回战场。然后才会结算此地落异能，并将该目标永久物永远放逐。

救赎统领

{三}{白}{白}

生物~统领

3/4

飞行

每当救赎统领或另一个具飞行异能的生物在你的操控下进战场时，你可以获得等同于该生物力量的生命。

* 于此触发式异能结算时才会决定该生物的力量，所以它会将修订此值的效应考虑进去。如果在此触发式异能结算前，该生物已经离开战场，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。

加入行列

{三}{白}

瞬间

将两个1/1白色士兵／伙伴衍生物放进战场。

* 当由你操控的加入行列结算时，每个会因「一个伙伴在你的操控下进战场」而触发的异能都会触发两次。

黑土狮

{白}

生物～猫

1/1

只要你操控树林，黑土狮便得+1/+2。

* 黑土狮不是得+1/+2，就是没有加成。它并非依照你所操控的树林数量来给与加成。

折射陷阱

{三}{白}

瞬间～陷阱

如果本回合中某对手施放了红色的瞬间或法术咒语，你可以支付{白}，而不支付折射陷阱的法术力费用。

选择一个来源，防止该来源本回合接下来将对你和／或由你操控之永久物造成的3点伤害。如果以此法防止伤害，则折射陷阱对目标生物或牌手造成等量的伤害。

* 折射陷阱的唯一目标是它可以对之造成伤害的生物或牌手。你是在施放折射陷阱时选择此目标，而不是在它防止伤害时。

* 折射陷阱并非选择它所防止伤害的来源为目标。你于折射陷阱结算时才选择该来源。* 如果你支付{白}来施放折射陷阱，则你选择的来源并非一定要是对手施放的那个红色的瞬间或法术咒语。

* 如果在折射陷阱结算前，该目标生物或牌手已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。没有伤害会被防止。

* 折射陷阱可以防止的伤害包括：将对你造成的，将对由你操控的一个或数个生物所造成的，和／或将对由你操控的一个或数个鹏洛客造成的伤害。

* 如果所选择的来源将同时对由你操控的数个永久物造成伤害，或是将同时对你与由你操控的至少一个永久物造成伤害，则由你决定要防止哪一份伤害。举例来说，如果所选择的来源是地震，你可以选择防止它接下来将对你造成的2点伤害，以及它接下来将对某个由你操控的生物造成的1点伤害。在此来源将造成伤害的时候，你才需要作出决定。

* 折射陷阱的效应并非伤害转移效应。如果它防止了伤害，则在执行此防止效应时，折射陷阱（而非所选择的来源）会一并对该目标生物或牌手造成伤害。折射陷阱是这份新伤害的来源，所以原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命或死触）都不会影响此伤害。虽然所防止的确实是战斗伤害，但这份新伤害并非战斗伤害。由于你操控这份新伤害的来源，如果你选择对手为折射陷阱的目标，则你可以让折射陷阱对此对手所操控的鹏洛客造成伤害。

* 如果如果所选择的来源将造成伤害，则折射陷阱防止该来源伤害中的3点，并且此来源同时造成多出的伤害（如果有的话）。就在这之后，折射陷阱将在处理同一个防止效应时一并造成伤害。这会

在检查状态行动之前发生，并且也是在引致这伤害的咒语或异能结算完毕之前发生。

* 在折射陷阱结算之后，就不会检查该目标生物或牌手是否仍是合法目标。举例来说，如果某生物是折射陷阱的目标，且它在折射陷阱结算后、实际防止伤害前获得帷幕异能，则折射陷阱依旧能防止伤害，也依旧能对该生物造成伤害。如果折射陷阱不能对该目标生物或牌手造成伤害（举例来说，由于该生物获得反白保护，或它已不在战场上，或它已不再是生物，或该牌手已不在游戏中），它依旧会防止伤害。它只是无法自行造成任何伤害。

* 如果折射陷阱并未防止任何伤害（举例来说，由于另一个防止效应已对该来源将造成的伤害生效，或该伤害不能被防止），折射陷阱无法自行造成任何伤害。

遗迹鬼魂

{一}{白}

生物~精怪

1/1

{白}，{横置}：放逐目标由你操控的地，然后将它在你的操控下返回战场。

* 于遗迹鬼魂的异能结算时，该目标地会被放逐，然后立刻回到战场。回到战场的地与离开战场的地是不同的永久物。影响了以前那个地的指示物，灵气等等并不会影响新的地。任何选择了以前那个地为目标的咒语或异能，并不会选择新的地为目标。以前那个地是否为横置状态，也不会影响新的地。

* 返回的地就如同任何放进战场的地一样运作。如果上面注记了它需横置进战场，它就得如此。（如果没有，则它是未横置地进战场。）如果它具有进战场的触发式异能，此异能就会触发。

* 不论该地的拥有者是谁，返回时都由你操控。

锻石秘教徒

{一}{白}

生物~寇族/神器师

1/2

当锻石秘教徒进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张武具牌，展示该牌，并将它置入你手上，然后将你的牌库洗牌。

{一}{白}，{横置}：你可以将一张武具牌从你手上放进战场。

* 当锻石秘教徒的第二个异能结算时，你可以从手上将任一张武具牌放进战场，而非必须是你以第一个异能找出来的那张。此武具放进战场时并未装备在任何东西上。

塔鲁斯神圣武士

{三}{白}

生物~人类/骑士/伙伴

2/3

每当塔鲁斯神圣武士或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以让由你操控的伙伴生物获得系命异能直到回合结束，且你可以在塔鲁斯神圣武士上放置一个+1/+1指示物。

* 你在塔鲁斯神圣武士的异能结算时所作的选择是各自独立的。首先，你决定是否要让由你操控的伙伴生物获得系命异能直到回合结束。然后，不论前面的选择为何，你都可以决定是否要在塔鲁斯神圣武士上放置一个+1/+1指示物。

永恒大地

{二}{白}

结界

所有地都不会毁坏。

* 注明了「消灭」的效应无法让不会毁坏的地置入其拥有者的坟墓场。如果该地同时是个生物，则致命伤害也不会让它置入其拥有者的坟墓场。不过，不会毁坏的地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地在战场上；或它同时是个生物且防御力为0或更少。

蓝色

紧咬钙龟

{一}{蓝}{蓝}

生物~龟

1/4

帷幕（此生物不能成为咒语或异能的目标。）

地落~每当一个地在你的操控下进战场时，你可以将紧咬钙龟之力量与防御力互换直到回合结束。

* 交换生物的力量与防御力的效应，是在其他修订此生物之力量与防御力的效应之后才产生作用，而与这些效应开始的时间顺序无关。举例来说，如果紧咬钙龟的力量与防御力互换，然后得+2/+0直到回合结束，则它在该回合中会是4/3。

天际龙兽

{一}{蓝}{蓝}

生物~龙兽

3/1

飞行，反地保护

* 反地保护的作用方式就如同其它的保护异能。天际龙兽不能被地生物阻挡，且防止地来源将对它造成的所有伤害（包括来自地生物的战斗伤害），并且不能成为来源为地的起动式或触发式异能之目标（举例来说，包括了你自己的晃摇山峰）。

心灵塑师杰斯

{二}{蓝}{蓝}

鹏洛客~杰斯

3

[+2]: 检视目标牌手的牌库顶牌。你可以将该牌置于该牌手的牌库底。

[0]: 抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你牌库顶。

[-1]: 将目标生物移回其拥有者手上。

[-12]: 放逐目标牌手牌库中所有的牌，然后该牌手将其手牌洗回牌库。

* 心灵塑师杰斯是第一个具有费用为[0]的忠诚异能之鹏洛客。起动此异能时要遵循与其他鹏洛客异能的同样限制，但你既不用在杰斯上放置忠诚指示物，也不用从杰斯上移去忠诚指示物。

* 如果你起动杰斯的第二个异能，你放回自己牌库顶的两张牌可以是自己手上的任意两张。它们不

一定要是你因此异能所抓到的牌。

* 如果两个或更多具有同样副类别的鹏洛客同时在战场上，则他们都会置入其拥有者的坟墓场。也就是说，如果杰斯贝连与心灵塑师杰斯同时在战场上，则两个都会置入其拥有者的坟墓场。

爪尔变形兽

{一}{蓝}

生物~变形兽/伙伴

0/0

你可以使爪尔变形兽当成战场上任一伙伴生物的复制品来进入战场。

* 爪尔变形兽所复制的，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或是个衍生物；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或结附了灵气，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。

* 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个爪尔变形兽），则你的爪尔变形兽进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则你的爪尔变形兽会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。你的爪尔变形兽并非衍生物。

* 当爪尔变形兽进场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。

* 你可以选择不复制任何东西。在这情况下，爪尔变形兽进场时会是个0/0生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。

永冻陷阱

{二}{蓝}{蓝}

瞬间~陷阱

如果本回合中某对手有绿色生物在其操控下进战场，你可以支付{蓝}，而不支付永冻陷阱的法术力费用。

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你可以选择任两个（或更少）生物为目标。如果其中一个已经横置了也没有关系。* 如果你支付{蓝}来施放永冻陷阱，则你并非一定要选择在对手操控下进战场的那个绿色生物为目标。

* 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，则此异能的第二部份不会生效。

* 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。

探索钨拉神庙

{蓝}

结界

在你的维持开始时，你可以检视你的牌库顶牌。若该牌是生物牌，则你可以展示它且在探索钨拉神庙上放置一个探索指示物。

在每个结束步骤开始时，若探索钨拉神庙上有三个或更多探索指示物，则你可以将一张生物牌从你手上放进战场，且必须为巨海兽，海怪，章鱼，或巨蛇。

* 当第一个异能结算时，你可以检视你的牌库顶牌。如果你不如此作，也不会发生什么事。如果你

检视了，并且它并非生物牌，则这张牌的资讯依旧是未公开状态。如果你检视了，并且它是生物牌，则你可以展示它且在探索钨拉神庙上放置一个探索指示物，或是选择不公开它。在所有状况下，此牌都会留在你的牌库顶。

* 如果某异能（例如预知将来或慕达雅先知）让你能够以展示牌库顶牌的方式进行游戏，如果你的牌库顶牌是生物牌，则在其第一个异能结算时，你依旧可以在探索钨拉神庙上放置一个探索指示物。

* 虽然第一个异能只会在你的回合中触发，第二个异能则可能在任何回合中触发。

扭曲咒语

{二}{蓝}

瞬间

多重增幅{一}{蓝}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{一}{蓝}。）

除非目标咒语的操控者支付{二}，否则反击该咒语。扭曲咒语每增幅过一次，就抓一张牌。

* 如果在扭曲咒语结算前，该目标咒语已经不是合法目标，则扭曲咒语会被反击。你无法因此抓牌。

* 如果扭曲咒语结算，则扭曲咒语增幅过多少次，你就抓几张牌；不论目标咒语的操控者是否支付{二}，或该目标咒语是否以此法被反击都是一样。

巧取者札妲艾迪

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物~人鱼/浪客

2/2

海岛行者

每当巧取者札妲艾迪对牌手造成战斗伤害时，从该牌手的牌库中搜寻一张神器牌并将它放逐。然后该牌手将他的牌库洗牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

* 当此触发式异能结算时，你必须搜寻该牌手的牌库（并且该牌手也必须洗牌），就算里面没有神器牌，或是你决定找不到也是一样。

* 所放逐的牌要遵循使用该神器的一般时机，以及其他适用的限制。举例来说，除非它具有闪现，你才能在战斗阶段中使用该牌。类似状况：如果移出的是神器地牌，则除非你该回合尚未从手上使用过地牌，才能使用它。若它不是地牌，你就必须支付其法术力费用。唯一不同之处，在于你是从放逐区来使用它。

* 如果你在回合结束前并未使用该牌，则它就只是持续被放逐。

寻宝

{一}{蓝}

法术

从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张非地牌为止，然后将所有以此法展示的牌置于你手上。

* 你以此法置入手牌的牌，包括一张非地牌，再加上你牌库中所有放在它上面的地牌（如果有的话）。如果你的牌库顶牌是非地牌，则你就只会拿到这张。

* 如果你牌库中只剩下地牌，你会将它们全部展示，并全部置于你手上。

抽搐

{二}{蓝}

瞬间

你可以横置或重置目标神器、生物、或者地。

抓一张牌。

* 如果在抽搐结算前，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。

。

黑色

深渊虐魔

{二}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行，践踏

你这盘游戏不会赢，对手也不会输。

* 当你操控深渊虐魔时，没有任何游戏效应会让你赢得这盘游戏，也不会让任何对手输掉这盘。就算在这些状况下也不会改变什么：某对手的生命为0或更少，某对手必须抓牌但牌库为空，某对手拥有十个或更多中毒指示物，不可近的非姬向某对手造成战斗伤害，你操控晶角兽君王且生命为40或更多。你继续玩下去。

* 不过，其他的情况依旧会让对手输掉这盘。这些情况包括：对手认输，认证比赛中的对手由于违背DCI规则而受到一盘输或一局输的惩罚，或该牌手的_万智牌线上版_计时钟的时间用完。

* 会注记本盘游戏为平手的效应，例如_传承_的牌Divine Intervention，不会受到深渊虐魔的影响。

。

* 深渊虐魔不会让某对手的总生命无法变成0或更少。它只是不会让该牌手因此而输掉这盘游戏。

* 如果深渊虐魔离开战场时，某位对手的总生命为0或更少，则该对手将由于状态动作而输掉这盘游戏。在深渊虐魔离开战场与该牌手输掉这盘游戏这两个时间点之间，没有牌手能够作出回应。

* 即使你的对手不会输掉这盘游戏，牌手支付生命时依旧不能多于本身总生命的数量。如果某牌手的总生命为0或更少，则该牌手就无法支付生命；唯一的例外是：牌手一定可以支付0点生命。

* 如果你在双头巨人游戏中操控深渊虐魔，你的队伍就无法赢得这盘游戏，敌方队伍也不会输掉这盘。

艾格丁神秘学者

{二}{黑}

生物~人类/祭师/伙伴

0/2

{横置}：如果对手坟墓场中的目标生物牌之总法术力费用等于或小于由你操控的伙伴数量，则将该牌在你的操控下放进战场。

* 你可以利用艾格丁神秘学者的异能，来将任一张在对手坟墓场中的生物牌当成目标。当此异能结算时，你才检查是否该目标牌的总法术力费用等于或小于由你操控的伙伴数量。如果你在那时操控的伙伴太少，此异能便失效。

遗迹智者亚诺文

{三}{黑}{黑}

传奇生物～吸血鬼／祭师

4/3

在你的维持开始时，每位牌手牺牲一个非吸血鬼的生物。

* 当此触发式异能结算时，首先由你选择要牺牲哪个生物（如果你操控了非吸血鬼的生物），然后每位其他牌手依照回合顺序作同类的决定，然后所有被选中的生物同时牺牲。

* 如果某牌手并未操控生物，或某牌手所操控的生物全都是吸血鬼，则该牌手就不用牺牲任何东西。

灾祸边缘

{二}{黑}{黑}

结界～灵气

结附于生物或地

当所结附的永久物成为横置时，将它消灭。

* 灾祸边缘可以选择已横置的永久物为目标，也可结附于已横置的永久物。直到所结附的永久物从未横置状态变成横置状态，它才会产生效果。

* 当所结附的永久物成为横置，便触发灾祸边缘的异能。当此异能结算时，就会消灭该永久物；就算灾祸边缘在那之前已经离开战场、或因故结附在另一个永久物上也是一样。

* 如果是由于起动某法术力异能、并因此横置所结附的永久物来支付其费用，则此法术力异能会立刻结算，然后灾祸边缘的异能进入堆叠。

* 如果是由于起动某个非法术力异能、并因此横置所结附的永久物来支付其费用，则灾祸边缘的异能进入堆叠时，会在该起动式异能的上面。灾祸边缘的异能会先结算（并消灭该永久物），然后才会结算该永久物的起动式异能。

马拉奇屠夫

{五}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／战士

5/4

飞行

每当马拉奇屠夫或由你操控的另一个生物从战场进入坟墓场时，每位对手便牺牲一个生物。

* 当此触发式异能结算时，从目前回合的牌手开始（如果该牌手是你的对手），每位对手会依照回合顺序来选择自己要牺牲哪些生物，然后所有被选中的生物将同时牺牲。

* 如果数个由你操控的生物（可能包括了马拉奇屠夫本身）同时进入坟墓场，则马拉奇屠夫的触发式异能会触发同样次数。

* 如果你操控数个马拉奇屠夫，并且由你操控的一个生物置入了坟墓场，则将触发每一个屠夫的异能。每一次结算这种异能时，每位对手都将要牺牲一个生物。

* 如果你与某位对手各操控一个马拉奇屠夫，并且有个生物置入了坟墓场，则会开始一串连锁反应。首先会触发其中一位牌手的屠夫，使得每位对手各牺牲一个生物。而这个牺牲会触发其他牌手的屠夫，如此依序类推下去。

亡者报复

{一}{黑}{黑}

法术

你可以将目标生物牌从你坟墓场置于你的牌库顶。如果你如此作，则亡者报复对目标生物造成伤害，其数量等同于该牌的力量。

* 你施放亡者报复时必须选择两个目标：你坟墓场中的一张生物牌，以及战场上的一个生物。如果你办不到，就无法施放此咒语。

* 如果亡者报复结算时，该目标生物牌已经不是合法目标（或许是因为它已不在你坟墓场中），你就不能选择将它置于你的牌库顶。不会因此造成伤害。

* 如果亡者报复结算时，该目标生物已经不是合法目标（或许是因为它已不在战场上），你依旧可以将该目标生物牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。不会因此造成伤害。

* 亡者报复会依照该生物牌在坟墓场中的力量值来造成伤害。如果该牌是绝灭领主或塔莫耶夫这类「靠特征设定异能来决定力量值」、并且会检查坟墓场内容的生物，这就会有所影响。

死亡阴影

{黑}

生物~圣者

13/13

死亡阴影得-X/-X，X为你的总生命。

* 死亡阴影的异能只于死亡阴影在战场上时生效。在所有其他区域中，其力量与防御力都是13。

* X的数值会随着你获得与失去生命而改变。它并不会于死亡阴影进战场时锁定。

* 如果你的总生命是13或更多（并且没有东西增加死亡阴影的防御力），死亡阴影会由于状态行动而放入其拥有者的坟墓场。

* 如果你的总生命小于0且某效应（例如对手的深渊虐魔）让你不会输掉这盘游戏，则死亡阴影的异能确实会增加其力量与防御力。举例来说，如果你的总生命是-2，则死亡阴影得+2/+2。

* 于双头巨人游戏中，你那部份的总生命是队伍的总生命除以二，小数点后进位。

卡列奇望族

{黑}{黑}

生物~吸血鬼/祭师

2/2

每当卡列奇望族或由你操控的另一个吸血鬼从战场进入坟墓场时，你可以支付{黑}。若你如此作，则目标牌手失去2点生命且你获得2点生命。

* 如果数个由你操控的吸血鬼（可能包括卡列奇望族本身）同时进入坟墓场，则卡列奇望族的触发式异能会触发同样次数。

* 当此异能触发时，你便选择以哪位牌手为目标。于此触发式异能结算时，你选择是否要支付{黑}。每次结算时你都只能支付一次{黑}。

* 如果在此异能结算前，该目标牌手已经是不合法目标（举例来说，如果该牌手已经离开这场多人游戏），则整个异能都会被反击。你不能支付{黑}，也不会获得生命。

泥沼召唤

{黑}

法术

目标牌手从手上展示若干牌，其数量等同由你操控的沼泽数量。你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。

* 如果由你操控的沼泽数量多于该目标牌手的手牌数量，则该牌手展示自己手上所有的牌。

报应陷阱

{四}{黑}{黑}

瞬间～陷阱

如果白色生物进行攻击，你可以支付{黑}{黑}，而不支付报应陷阱的法术力费用。

放逐目标进行攻击的生物。将一个衍生物放进战场，此衍生物为该生物之复制。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 如果你支付{黑}{黑}来施放报应陷阱，则你依旧可以选择任何攻击生物为目标，而不是只能选择白色的攻击生物。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，它在整个战斗阶段中都会持续是个进行攻击的生物，包括了战斗结束步骤。

* 如果你在对手的宣告攻击者步骤中施放报应陷阱，你在宣告阻挡者步骤开始之前就会将衍生物放进战场，并且本次战斗中就能用它来阻挡。如果你是在战斗阶段的稍后时段才施放报应陷阱，就无法用该衍生物来阻挡。

* 你放进战场的衍生物只会复制被放逐之生物上所印制的东西（除非它也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制被放逐之生物的下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，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，如果报应陷阱所选的目标是变成生物的天界柱廊，则你放置进场的会是个叫作天界柱廊的地衍生物。（由于此状况，报应陷阱已有细部的勘误，用来指明你放进战场的会是个衍生物，且不一定是个生物。）

* 如果被放逐之生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的是爪尔变形兽），则你的衍生物进战场时，会是被放逐之生物已经复制的样子。

* 如果被放逐的生物是个衍生物，则你所得到的衍生物会复制将前者衍生物放置进场之效应原本所注明的特征。

* 如果被放逐的生物之法术力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

* 当衍生物放进战场时，被放逐的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果在报应陷阱结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会得到衍生物。

探索返虚石

{黑}

结界

每当任一对手弃一张牌时，你可以在探索返虚石上放置一个探索指示物。

在每位对手的维持开始时，若该牌手没有手牌、且探索返虚石上有两个或更多探索指示物时，你可

以令该牌手失去5点生命。

* 其第二个异能包括了「以『若』开头的子句」。这代表了(1)在某位对手的维持开始时，若该牌手没有手牌，且探索返虚石上有两个或更多探索指示物，此异能才会触发；以及(2)如果此异能结算时，该牌手至少有一张手牌，和/或探索返虚石上的探索指示物少于两个，此异能便失效。（如果探索返虚石在这之前便已离开战场，则会检查它最后在战场上时的样子，来决定其上有几个探索指示物。）

闷杀

{一}{黑}

瞬间

消灭目标总法术力费用为3或更少的生物。它不能重生。

* 生物的总法术力费用只会由该牌右上角所印制的法术力符号来决定（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。如果其法术力费用包括了{X}，则X视为0。如果它右上角并未印制法术力符号（举例来说，它是个变成生物的地），则其总法术力费用为0。而施放此生物时的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）都不会算进去。

* 衍生物的总法术力费用为0，除非它复制了其他东西。

* 如果某生物复制了其他东西，其总法术力费用会是所复制的东西之总法术力费用。

饥饿驱策

{黑}{黑}

瞬间

目标生物得-3/-3直到回合结束。你可以横置任意数量由你操控、且未横置的吸血鬼生物。如果你如此作，则在这些吸血鬼上各放置一个+1/+1指示物。

* 直到饥饿驱策结算时，你才需要选择横置哪些由你操控、且未横置的吸血鬼生物（如果有的话）。

* 如果你施放饥饿驱策，并以由你操控、防御力大于3且未横置的吸血鬼生物为目标，则此-3/-3性应会将它的防御力减至0。不过，要到此咒语结算完毕时才会检查状态行动。你之后可以横置该吸血鬼并在其上放置一个+1/+1指示物，将其防御力加到1。它会留在战场上。

* 如果在饥饿驱策结算前，该目标生物已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。你无法横置任何吸血鬼。

红色

市集交易客

{一}{红}

生物~鬼怪

1/1

{横置}: 目标牌手获得目标由你操控的神器，生物，或地的操控权。

* 此效应并未注明持续时限。该目标牌手会持续操控该目标永久物，直到下列状况发生为止：这盘游戏结束，该永久物离开战场，或某效应使得其他人操控它。

* 在此异能结算前，如果该目标牌手或该目标永久物已不是合法目标，此异能便失效。该牌手不会获得该永久物的操控权。

* 你可以选择自己来当成市集交易客的异能之目标。这通常不会造成什么变化。不过，此异能会盖过让你操控某永久物、且有持续时限的效应。举例来说，如果你靠着叛行暂时获得某生物的操控权，然后启动市集交易客的异能并以你自己与该生物为目标，则你会永久获得该生物的操控权。

连锁反应

{二}{红}{红}

法术

连锁反应对所有生物各造成X点伤害，X为战场上生物的数量。

* 连锁反应结算时，才会决定X的数量。

彗星雨

{X}{红}{红}

瞬间

多重增幅{一}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{一}。）

选择目标生物或牌手，然后彗星雨每增幅过一次，就选择另一个目标生物或牌手。彗星雨对它们各造成X点伤害。

* 你为彗星雨所选择的目标数量，是它增幅的次数加一。你首先宣告要增幅此咒语多少次（就在你宣告X数值的同时），然后你依照此数字选择目标，然后你支付费用。在你宣告要增幅的次数，以及你选择目标的这两个时点之间，没人能作出回应。

* 你所选每个目标都必须不同。

* 举例来说，如果你要利用彗星雨对三个不同目标各造成4点伤害，就要让X等于4，并且将此咒语增幅两次。你需要支付的法术力费用先是{四}{红}{红}，加上{一}的增幅费用，再加上{一}的第二次增幅费用，总共是{六}{红}{红}。

* 只要在彗星雨结算时有任何依旧合法的目标，彗星雨就会对这些合法目标各造成X点伤害。

葛塔鞭蜥

{四}{红}

生物～蜥蜴

3/3

每当葛塔鞭蜥攻击时，目标生物本回合不能进行阻挡。

* 该目标生物本回合不能阻挡任何生物，而不只是无法阻挡葛塔鞭蜥而已。

* 葛塔鞭蜥的异能可以选择任何生物为目标，而不只是防御牌手所操控的生物。举例来说，如果你要该牌手的生物本回合能够进行阻挡，就可以选择葛塔鞭蜥为本身异能的目标。

山崖暴君克卒

{三}{红}{红}

传奇生物～食人魔／战士

5/4

每当由对手操控的一个生物进行攻击时，若你是防御牌手，则除非该生物的操控者支付{三}，否则你将一个3/3红色食人魔衍生物放进战场。

* 如果有生物攻击你或是由你所操控的鹏洛客，你就会是防御牌手。

- * 如果你是防御牌手，克卒的异能会因每个攻击生物而各触发一次，而不是在每次战斗中只触发一次。每次结算一个这种异能时，攻击牌手便选择是否要支付{三}，或是要让你得到一个食人魔衍生物。
- * 于此异能结算时，你必须明确地让对手选择是否要支付{三}，否则就不能将食人魔衍生物放进战场；就算攻击牌手忘记这个异能也是一样。
- * 此异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。如果你因此将食人魔衍生物放进战场，就可以在这个战斗阶段中用它来阻挡。
- * 如果某攻击生物具有「每当此生物进行攻击时」的异能，此异能会先放入堆叠，然后克卒的异能才放入堆叠。虽然克卒的异能会先结算，并且可能会产生食人魔衍生物，但另一个异能的任何目标在此时应该都早已选择完毕，所以不能选择这些新产生的食人魔衍生物为目标。
- * 在多人游戏中，此异能会为每个进行攻击的生物来检查你是否为防御牌手。举例来说，如果某个生物攻击你，且另两个生物攻击另一位牌手，则克卒的异能只会触发一次。

跳弹陷阱

{三}{红}

瞬间～陷阱

如果本回合中某对手施放蓝色咒语，你可以支付{红}，而不支付跳弹陷阱的法术力费用。为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。

- * 如果你支付{红}来施放跳弹陷阱，则你选择的标并非一定要是对手施放的那个蓝色咒语。
- * 跳弹陷阱只指定它要改变目标的咒语为目标。它并不会直接影响该咒语原先的目标或是新的目标。
- * 当跳弹陷阱结算时，你才决定该咒语的新目标。你若能改变其目标，就必须改变。不过，你不能改变至不合法的目标上。如果没有合法目标可选，则目标不会改变。即使该咒语原本之目标已因故变成不合法目标，也没有影响。
- * 如果你使用跳弹陷阱时所指定为目标的咒语，其本身也以堆叠上的咒语为目标（举例来说，像取消这类牌），你并不能让该咒语以其本身为目标。不过，你可以将该咒语的目标改变为跳弹陷阱。若你如此作，则由于该咒语结算时跳弹陷阱已不在堆叠上，便会被反击。
- * 如果某咒语指定了许多目标，则即使它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成跳弹陷阱的目标。
- * 如果某咒语将同一位牌手或物件多次指定为目标，你便无法指定它为跳弹陷阱的目标。

翻搅大地

{二}{红}{红}

法术

消灭目标地，然后翻搅大地对该地的操控者造成伤害，其数量为该牌手坟墓场中之地牌数量。

- * 如果在翻搅大地结算前，该目标地已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会因此造成伤害。
- * 如果该目标地重生，或是不会毁坏，则翻搅大地依旧会对该目标地的操控者造成伤害。
- * 此咒语的效应会依序发生。在翻搅大地检查受影响的牌手坟墓场中之地牌数量之前，被翻搅大地消灭的地已经放在该坟墓场中。

隆响余震

{四}{红}

结界

每当你施放已增幅的咒语，你可以让隆响余震对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于该咒语增幅过的次数。

* 如果施放了已增幅的咒语，隆响余震的异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。此异能会比该咒语先一步结算。

* 每个已增幅的咒语都只会触发此异能一次，就算该咒语增幅了数次也是一样。

炙热火光

{红}{红}

瞬间

炙热火光对目标牌手造成1点伤害，并对目标由该牌手操控的生物造成1点伤害。

地落~如果本回合中有地在你的操控下进战场，则改为炙热火光对该牌手造成3点伤害，并对该生物造成3点伤害。

* 你施放炙热火光时必须选择两个目标：一位牌手，以及由该牌手操控的一个生物。如果你无法如此作（例如由于战场上没有生物），你就不能施放此咒语。

* 如果炙热火光结算时，其中的一个目标已经不合法，它依旧会对另一个目标造成伤害。

石像陷阱

{五}{红}

瞬间~陷阱

每有一个生物进行攻击，石像陷阱便减少{一}来施放。

将一个6/12无色，具有践踏异能的组构体神器生物衍生物放进战场。在你的下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 这个陷阱与其他陷阱的作用方式都不同。石像陷阱并未具有可选用的替代性费用，而是具有强制性的减少费用异能。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，它在整个战斗阶段中都会持续是个进行攻击的生物，包括了战斗结束步骤。

* 如果你在对手的宣告攻击者步骤中施放石像陷阱，则你放进战场的组构体衍生物本次战斗中就能用来阻挡。

* 直到*你的*结束步骤，此组构体衍生物才会被放逐。如果你在其他牌手的回合中施放石像陷阱，此衍生物在该牌手的回合结束后仍会留在战场。在你的回合中，它将不再有「召唤失调」，且你可以用它来攻击。然后，在该回合的结束步骤开始时，它会被放逐。

* 此减少费用异能并不在乎是谁操控了进行攻击的生物。如果你要的话，也可以在你自己的战斗阶段中施放石像陷阱，如此它便会计算你的攻击生物。不过如果你如此作，你放进战场的衍生物在这次战斗中并无法攻击，并且在该回合稍后就会被放逐。

吐图拆解手

{三}{红}

生物～鬼怪／神器师／伙伴

2/2

每当吐图拆解手或另一个伙伴在你的操控下进战场时，你可以消灭目标神器。如果该神器依此法置入坟墓场，则吐图拆解手对该神器的操控者造成伤害，其数量等同于由你操控的伙伴数量。

* 如果该目标神器不会毁坏或是重生了（或是你选择不消灭它），则吐图拆解手不会对该神器的操控者造成伤害。类似状况：如果该目标神器被消灭，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，则吐图拆解手不会对该神器的操控者造成伤害。

* 被消灭、且是衍生物的永久物在完全消失之前，会置入其拥有者的坟墓场。如果吐图拆解手的异能消灭了衍生物，吐图拆解手会对该神器的操控者造成伤害。

绿色

探索大地

{一}{绿}

法术

你本回合可以额外使用一个地。

抓一张牌。

* 探索大地的效应让你在行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。特别是，你并不是于探索大地结算的同时就能够使用一个地；探索大地会先完全结算（并且你会抓一张牌，说不定这张牌会是你稍后要使用的地）。

* 同回合中的数个探索大地效应可以累加。它们也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如慕达雅先知。

* 如果你因故要在不是自己的回合中施放探索大地，你会在它结算时抓一张牌，但你没办法在该回合使用地。

野性竞争

{三}{绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。另一个目标生物本回合若能阻挡它，则须阻挡之。

* 你施放野性竞争时必须选择两个目标：由你操控的一个生物，以及另一个生物。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。请注意，第二个目标也可以是由你操控的生物。

* 如果野性竞争结算时，只有第一个目标生物是不合法目标，则它不会得到+1/+1指示物。不过，第二个目标生物依旧会因此咒语而受到阻挡的限制，所以它该回合若能阻挡第一个目标生物，则须阻挡之。

* 如果野性竞争结算时，只有第二个目标生物是不合法目标，则第一个目标生物将得到+1/+1指示物，但第二个目标生物该回合不一定要阻挡。

* 就算施放了野性竞争，也不会逼使你该回合一定要以第一个目标生物来攻击。如果该生物并未攻击，则第二个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。

* 如果你以第一个目标生物来攻击，但第二个目标生物却无法阻挡之（举例来说，因为第一个目标

生物具飞行异能，但第二个没有），则此项阻挡的要求不会生效。第二个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。这类生物可以成为野性竞争的目标，但此项阻挡的要求不会生效。

何霸兹德鲁伊

{一}{绿}

生物~人类/德鲁伊/伙伴

0/1

{横置}: 加X点任意颜色的单色法术力到你的法术力池中，X为由你操控的伙伴之数量。

* 何霸兹德鲁伊的起动式异能属于法术力异能，所以它不会进入堆叠，牌手也不能回应之。

玖瑞加战呼人

{绿}

生物~妖精/战士

1/1

多重增幅{一}{绿}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{一}{绿}。）

玖瑞加战呼人进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为它增幅过的次数。

玖瑞加战呼人上每有一个+1/+1指示物，由你操控的其他妖精生物便得+1/+1。

* 最后的异能会计算玖瑞加战呼人上+1/+1指示物的数量，而不是只计算因其进战场异能而放上的指示物。

还诸自然

{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。其操控者获得4点生命。

* 如果在还诸自然结算前，该目标神器或结界已经不是合法目标，则整个咒语都会被反击。没人会获得生命。

魔力源欧那斯

{二}{绿}

传奇生物~元素

1/1

绿色法术力不会因步骤与阶段结束而从你的法术力池消失。

你的法术力池中每有一点绿色法术力，魔力源欧那斯便得+1/+1。

* 只要欧那斯在战场上，你就可以在法术力池一直蓄积绿色法术力。也就是说，如果你在某个步骤或阶段加绿色法术力到你的法术力池中，就可以在之后的步骤或阶段才利用它，甚至是在之后的回合。其他类别的法术力依旧会在每个步骤或阶段结束时从你的法术力池消失。

* 如果你加入自己法术力池的某个绿色法术力具有限制或但书（举例来说，它是产自远古金字塔庙），则无论你在何时利用此份法术力，它们都会发生作用。

* 一旦欧那斯离开战场，你在当前的步骤或阶段结束之前，若不设法将你法术力池中的绿色法术力用掉，它们便会消失。除了损失这些法术力之外，你不会受到任何负面影响。

探索新机

{一}{绿}

结界

每当一个由你操控的生物成为横置时，你可以在探索新机上放置一个探索指示物。

只要探索新机上有四个或更多探索指示物，便在其他牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的生物。

* 横置放进战场的生物并不会触发探索新机的第一个异能。

* 于其他牌手的重置步骤开始时，如果探索新机上有四个或更多探索指示物，你所有的生物都会在该重置步骤中重置。你不能选择要重置哪些。这些生物会与主动牌手的永久物同时重置。

* 在其他牌手的每个重置步骤中，通常会使得你的生物无法重置之效应不会生效，因为那些效应只会在*你的*重置步骤生效。举例来说，如果你操控了上面有四个或更多探索指示物的探索新机以及沉眠泰坦（此生物注记着「沉眠泰坦于你的重置步骤中不能重置」. ），则你会在其他牌手的重置步骤中重置沉眠泰坦。

* 如果操控了数个上面有四个或更多探索指示物的探索新机，并不会有什么特别效果。你在同一个重置步骤中只会将永久物重置一次。

石弩陷阱

{三}{绿}

瞬间~陷阱

如果有具飞行异能的黑色生物进行攻击，你可以支付{绿}，而不支付石弩陷阱的法术力费用。

消灭目标进行攻击、且具飞行异能的生物。

* 如果你支付{绿}来施放石弩陷阱，则你可以选择任一个具飞行异能的生物为目标，而不是一定要黑色的。

* 「进行攻击的生物」是指在这次战斗中宣告为攻击者的生物，或是在本次战斗中放进战场并为攻击状态者。除非该生物离开战斗，它在整个战斗阶段中都会持续是个进行攻击的生物，包括了战斗结束步骤。

特袭如之力

{X}{绿}{绿}

瞬间

多重增幅{一}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{一}。）

选择目标生物，然后特袭如之力每增幅过一次，就选择另一个目标生物。在这些生物上各放置X个+1/+1指示物。

* 你为特袭如之力所选择的目标数量，是它增幅的次数加一。你首先宣告要增幅此咒语多少次（就在你宣告X数值的同时），然后你依照此数字选择目标，然后你支付费用。在你宣告要增幅的次数，以及你选择目标的这两个时点之间，没人能作出回应。

* 你所选的每个目标都必须不同。

* 举例来说，如果你要利用特袭如之力在三个不同的目标上各放置4个指示物，就要让X等于4，并

且将此咒语增幅两次。你需要支付的法术力费用先是{四}{绿}{绿}，加上{一}的增幅费用，再加上{一}的第二次增幅费用，总共是{六}{绿}{绿}。

* 只要在特裘如之力结算时有任何依旧合法的目标，你就会在这些合法目标上各放置X个+1/+1指示物。

山峰猿猴

{三}{绿}

生物~猿猴

5/2

只要你操控山脉，山峰猿猴就只能被两个或更多生物阻挡。

* 只有在防御牌手宣告阻挡者时，才会检查你是否操控山脉。一旦山峰猿猴已被阻挡，获得或失去山脉的操控权便不会影响到阻挡它的生物。

撼地象

{六}{绿}{绿}

生物~象

9/9

当撼地象进战场时，你可以消灭至多三个目标非生物永久物。对每个以此法置入坟墓场的永久物来说，其操控者各将一个3/3绿色的象衍生物放进战场。

* 这些目标永久物可以由不同牌手所操控。

* 如果某目标永久物不会毁坏或是重生了，则其操控者不会因此得到象衍生物。类似情况：如果该目标永久物被消灭，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，则其操控者不会得到象衍生物。

广林物灵师

{二}{绿}

生物~妖精/祭师/伙伴

1/1

{横置}：目标由你操控的地成为X/X的元素生物直到回合结束，X为由你操控的伙伴之数量。它仍然是地。

* 广林物灵师的起动式异能结算时，才会决定X的数值。就算由你操控的伙伴之数量在该回合稍后的时段改变了，该元素的力量与防御力也不会跟着改变。

* 如果当此异能结算时，你并未操控伙伴，则此地将成为0/0生物，并且会由于状态行动而放入其拥有者的坟墓场。不过，由于广林物灵师本身是个伙伴，通常该树林至少会是1/1。

多色

星爆亚龙

{三}{绿}{绿}{白}{白}

生物~亚龙

7/7

每当星爆亚龙攻击时，消灭所有其他生物。

- * 星爆亚龙的异能会在宣告攻击者步骤触发并结算，也就是在宣告阻挡者之前。
- * 星爆亚龙的异能会消灭所有牌手的生物（除了星爆亚龙），这也包括你的。
- * 如果两个星爆亚龙攻击，它们会彼此消灭。这会在它们有办法造成战斗伤害之前发生。

昂行潜兽瑞克萧

{三}{蓝}{蓝}{黑}

传奇生物~巨海兽

5/8

海岛行者，沼泽行者

每当昂行潜兽瑞克萧对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从该牌手的坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该牌于本回合中将被置入坟墓场，则改为将其放逐。

- * 如果你要施放该目标牌，则在瑞克萧的触发式异能结算时一并施放之。该类别牌所具有的时机限制会被忽略。其他的限制则不会被忽略（例如「只能在你的结束步骤中施放[此牌]」）。
- * 如果你无法使用该目标牌（例如该咒语没有合法目标），则此异能结算时什么都不会发生，且该牌会持续留在其拥有者的坟墓场。
- * 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用。另一方面来说，如果该牌具有额外费用（例如增幅或多重增幅），则你可以支付。
- * 如果你施放该目标牌，且它将因任何原因从堆叠置入其拥有者的坟墓场（不论是由于它结算或是被反击），该牌都会改为被放逐。

神器

活力护身符

{一}

神器

每当一个永久物在你的操控下横置进战场时，将它重置。

- * 如果你操控了数个活力护身符，当一个永久物在你的操控下横置进战场时，每个护身符的异能都会触发。最早结算的那个异能会重置该永久物。如果在下一个异能结算前，该永久物已因故横置，则下一个异能也会将它重置（其余依此类推）。
- * 某永久物若要触发活力护身符的异能，它横置进战场的原因必须是由于「将[此永久物]横置进战场」，或是「[此永久物]须横置进战场」的效应。如果它进战场时并未横置，则就算你稍后横置此永久物，也不会触发此异能。

汨汨圣杯

{零}

神器

多重增幅{二}（你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付{二}。）

汨汨圣杯进场时上面有数个充电指示物，其数量为它增幅过的次数。

{横置}：汨汨圣杯上每有一个充电指示物，便加{一}到你的法术力池中。

- * 如果汨汨圣杯上没有充电指示物，你依旧可以起动其最后的异能。虽然此异能结算时不会产生法术力，它依旧是个法术力异能。

磁石魔像

{四}

神器生物～魔像

5/3

非神器咒语增加{一}来施放。

* 此异能会影响每个不是神器的咒语，包括你自己的。

* 此异能会影响每个非神器咒语的总费用，但不会改变该咒语的法术力费用或总法术力费用。这份额外的法术力也不会改变你将此咒语增幅了几次，或其X数值为多少（如果有的话）。

* 当决定某咒语的总费用时，增加其费用的效应会先生效，然后才轮到减少其费用的效应。

锋刃回力镖

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物具有「{横置}，将锋刃回力镖卸装：锋刃回力镖对目标生物或牌手造成1点伤害。将锋刃回力镖移回其拥有者手上。」

佩带{二}

* 此伤害的来源是锋刃回力镖，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，如果锋刃回力镖装备在红色生物上，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。

* 「将锋刃回力镖卸装」是佩带此武具的生物之异能的费用。

* 如果佩带此武具的生物之异能结算时，锋刃回力镖已经不在战场上，则它不会移回其拥有者手上。此异能剩余的部分会如常结算，所以锋刃回力镖依旧会对该目标生物造成伤害。

* 如果在佩带此武具的生物之异能结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。锋刃回力镖会留在战场上且并未装备。

预言师日晷

{四}

神器

地落～每当一个地在你的操控下进战场时，你可以支付{二}。若你如此作，则抓一张牌。

* 于此触发式异能结算时，你选择是否要支付{二}。每次结算时你都只能支付一次{2}。

自走图集

{二}

神器生物～魔像

1/1

{横置}：你可以将一张地牌从你手上放进战场。

* 自走图集的类别栏中不慎漏印了「神器」一词。此牌已有勘误来修正此疏漏；它是个神器生物。

* 「因自走图集的异能而将一张地牌从手上放进战场」这件事，与「使用一张地」并不同。就算目前是对手的回合，或者你本回合已经使用过地，依旧可以将一张地牌放进战场。类似状况：就算你将一张地牌放进战场，也不会让你在該回合稍后的时段不能使用地。

地

乌金之眼

传奇地

你施放的奥札奇咒语减少{二}来施放。

{七}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张无色的生物牌，展示该牌，并将它置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 乌金之眼不具有法术力异能。

* 奥札奇属于生物类别，在_天地醒转_系列发售时，尚未印制在任何生物上。

* 目前只有雾幻宗师与具化形异能的生物，才具有奥札奇这类别。如果它们变成无色（例如由于构生菌格栅），乌金之眼将会让他们减少{二}来施放。

* 乌金之眼的第二个异能让你能找出套牌中的任何无色生物牌，例如其法术力费用中不包含有色法术力符号的神器生物牌，或是由于构生菌格栅而变成无色的生物牌。

奔腾深谷

地

奔腾深谷须横置进战场。

{横置}：加{红}或{绿}到你的法术力池中。

{二}{红}{绿}：直到回合结束，奔腾深谷成为3/3红绿双色的元素生物，并具有「每当此生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。」它仍然是地。

* 你每次起动奔腾深谷的最后一个异能时，它就会获得一次这个触发式异能：「每当此生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。」举例来说，如果你起动最后一个异能两次，然后以奔腾深谷进行攻击，则它所获得的两个触发式异能都会触发。它总共会得到两个+1/+1指示物。

* 放上奔腾深谷的+1/+1指示物都会留在其上，就算它不再是生物也是一样。但在它再度成为生物之前，这些指示物都没有作用。

地壳边境

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}，{横置}，牺牲地壳边境：消灭目标非基本地。你只可以于任一对手操控四个或更多地时起动此异能。

* 地壳边境的第二个异能只在你起动此异能时才会检查对手所操控的地数量。

* 假设你可以起动地壳边境的第二个异能，则你可以用它来选择任一个非基本地为目标（而不只是操控四个或更多地的那位对手的地）

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)2010威世智。