

赞迪卡再起发布释疑

编纂：Eli Shiffrin，且有 Laurie Cheers、Tom Fowler、Carsten Haese、Nathan Long，及 Thijs van Ommen 的贡献

此文件最近更新日期：2020 年 7 月 27 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；此文之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。请至 [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「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

自正式发售当日（2020 年 9 月 25 日，周五）起，*赞迪卡再起* 系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*艾卓王权*、*塞洛索*、*冥途求生*、*依克黎*、*巨兽时空*、*2021 核心系列* 以及 *赞迪卡再起*。

封入 *赞迪卡再起* 的轮抽补充包和主题补充包（Theme Booster）中之牌张均包含在标准赛制可用牌张范围内。这类牌张上印制的系列代码均为 ZNR。

赞迪卡再起 系列的指挥官套牌中封入了六张新牌（其印制的系列代码为 ZNC、收藏编号范围为 1-6）。这些牌只可用于指挥官、特选和薪传赛制，而不可用于标准赛、先驱赛或近代赛。这些套牌中的其他牌张（印制的系列代码为 ZNC、收藏编号范围为 7-142）可用于原本即允许使用该牌张的赛制。也就是说，出现在此产品中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。

赞迪卡再起 远探系列中含有三十张牌（其印制的系列代码为 ZNE、收藏编号范围为 1-30）。这些牌可用于原本即允许使用该牌张的赛制。

请至 Magic.Wizards.com/Formats 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 Magic.Wizards.com/Commander 查询有关指挥官玩法的详情。

请至 Locator.Wizards.com 查询你附近的的活动或贩售店。

新游戏机制：模式双面牌

在先前的 *万智牌* 系列中，就已经出现过双面牌的身影：彼时你只能正面朝上地使用它们，而后才有办法将其转化为背面。*赞迪卡再起* 系列则为这类牌张带来全新变化：本系列的双面牌不会转化，但你可以任意选择要使用哪一面！

塞基黎庇护

{一}{白}

瞬间

选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护

异能直到回合结束。

////

塞基黎冰川

地

塞基黎冰川须横置进战场。

{横置}：加{白}。

如何利用模式双面牌

- 在判断某张模式双面牌能否合法使用时，只会考虑你正使用的那一面之特征是否符合规则，而会完全忽略另一面的特征。举例来说，如果你本回合已经使用过地，则你仍能施放塞基黎庇护；而就算有效应阻止你施放瞬间咒语，你也还是能使用塞基黎冰川。
- 如果有效应让你能「使用」某张模式双面牌，则你可以将之作为咒语施放，或作为地来使用，具体由你选择使用的那一面来决定。如果有效应让你能「施放」（而非「使用」）某张模式双面牌，则你不能将之作为地来使用。
- 如果有效应允许你从一组牌之中使用地或施放咒语，且这组牌中包含模式双面牌，则只要该些牌的正面或背面有符合效应规定者，你便能使用或施放之。举例来说，如果你的坟墓场中有塞基黎庇护 / 塞基黎冰川，且有效应让你能从你的坟墓场中使用地，则你可以使用塞基黎冰川。但该效应并不会让你得以施放塞基黎庇护。

- 模式双面牌的总法术力费用，会依据对应面的特征来确定：当这类牌在堆叠或战场上时，对应的便是目前朝上的那一面；当这类牌在其他区域时，就只会考虑其正面的特征。这与转化式双面牌的总法术力费用计算方式不同。
- 模式双面牌不能转化，也不能以「已转化」的状态放进战场。当有效应要求你转化模式双面牌或将这类牌放进战场且已转化时，忽略这部分的叙述。

双面牌的一般信息

- 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值：名称、类别、副类别、异能等等。当双面牌在堆叠或战场上时，只考虑目前朝上之牌面的特征。另一组特征则会被忽略。
- 当双面牌不在堆叠或战场上时，只考虑其正面的特征。举例来说，对于上文那张牌，当它在坟墓场中时，就只有塞基黎庇护的特征，即使它在进坟墓场之前是以塞基黎冰川的样子存在于战场上也是如此。特别一提，这就是说，即使你能够把塞基黎庇护当作地来使用，它也是张非地牌。
- 如果有效应将双面牌放进战场，则它会是以正面朝上的状态来进战场。如果该牌的正面不能被放进战场，则它就不会进战场。举例来说，如果有效应放逐塞基黎冰川并将它移回战场，则它会留在放逐区中；这是因为你不能将瞬间放进战场。
- 如果有效应让牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择双面牌任一面的名称。如果该效应或某个连结异能提及「施放所选名称之咒语」和 / 或「使用所选名称的地」此事，则它就只会考虑所选名称，而不会考虑具有该名称之双面牌另一面的名称。
- 在指挥官玩法中，双面牌的标识色由其两面的法术力费用和规则叙述的法术力符号来共同决定。如果任一面上有颜色标志或基本地类别，则也会将这些特征考虑在内。
- 双面牌的某一面上（或者两面上都有）可能会有关于另一面特征的提示文字。这类文字和游戏进行并无关联。
- 每张双面牌正背面的左上角都会有一个表示面向的标记。对本系列的模式双面牌而言，一个三角形表示此面为正面，两个三角形则表示此面为背面。这些标记与游戏并无关联。

如何利用双面辅助牌

[双面辅助牌图像]

- 让你套牌中每张牌都不会特别突显出来，是本游戏很重要的事。为了让双面牌也能如此，你可以利用某些*赞迪卡再起*补充包之中的辅助牌。当双面牌处于非公开区域或需要隐藏其内容的场合（例如放逐区中牌面朝下地被放逐者）时，可以用辅助牌代替之。利用辅助牌并非强制，但在比赛中，利用双面牌的牌手必须用辅助牌或不透明的牌套（或是用辅助牌的同时用不透明的牌套）。
- 辅助牌必须与用它代表的双面牌一同利用。该双面牌应与你套牌的其余部份以及你的备牌分开放。

- 除非你要用某张辅助牌来代表双面牌，才能将它放入你的套牌。
- 你必须在辅助牌上清楚写明其所代表的双面牌。辅助牌上必须至少写上其中一面的名称，同时也可以写上可在该牌任一面上看到的其他信息。你不能在辅助牌上书写牌面上没有的信息。
- 在游戏中，会将辅助牌视为它所代表的那张双面牌。
- 如果某张辅助牌进入了公开区域（战场，坟墓场，堆叠，或是被放逐~但牌面朝下地被放逐则是例外状况），就改为利用双面牌，并将这张辅助牌放到一旁。如果此双面牌放入非公开区域（手牌或牌库），则再度利用该辅助牌。
- 如果某张双面牌是牌面朝下地被放逐，或是牌面朝下地放进战场，则应利用辅助牌或不透明的牌套（或两者皆用）来确保其内容不被泄漏。
- 有些先前的系列中也包含能够代表该系列之双面牌或融合牌的列表牌。你也能利用出自*赞迪卡再起*系列的辅助牌来代表这类双面牌。此时，规范辅助牌上能出现之内容的规则也会生效。

新游戏机制：冒险团

跑过许多团，还是冒险团最有趣！赞迪卡各探险队也非常鼓励你先组好团再出发。你永远不知道什么时候就会用到救兵、派人侦察、给人痛击，或是操弄多重宇宙中的纤细神秘之力量来泡杯终极好茶。

联手突袭

{二}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+X/+X 直到回合结束，X 为你冒险团中的生物数量。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法师组成，每种类别至多只计入一个。*）

- 确定「你冒险团中的生物数量」的流程是，依次检查你是否操控以下类别的生物：僧侣；浪客；战士；法师。符合项数的总和，便是你冒险团的生物数量。不过在点算过程中，只要某生物已被归入某类别，在检查后续类别时便不会再计算该生物。
- 如果某个生物具有数个冒险团类别，且可采用多种点算方式将该生物归入不同类别，最终导致你冒险团中的生物数量之结果有差异，则会采用其中得到数值最大者的方式来计算。举例来说，如果你操控一个僧侣和一个僧侣 / 法师，则「你冒险团中的生物数量」此结果为二。你不能先点算「僧侣 / 法师」并将其归为僧侣，好让此结果变为一。

- 提及「你冒险团中的生物数量」之异能得到的结果，总是一个介于零至四之间的数字。这类异能不会关心你冒险团的具体构成，你也无需指定某生物是在你的冒险团内。你不能将某生物排除于点算过程，好让结果变小。
- 有些牌会提及「冒险团满编」的情况。如果你冒险团中的生物数量为四，便算作冒险团满编。
- 部分牌张上具有之费用减少效应，其数值是根据你冒险团中的生物数量来确定。要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 如果某咒语之费用减少效应是根据你冒险团中的生物数量来确定，则在你开始施放咒语之后、实际支付费用之前，牌手都没有机会来改变该数字。
- 如果有某个生物的异能会计算你冒险团中之生物数量，则是在该异能结算时才实际点算。如果在异能结算时，该生物仍在战场上，则点算时便会将它包括在内。

僧侣主题：获得生命

如果你的冒险团中有僧侣，则你可能会因获得生命而受益。

劫掠芜土僧

{二}{黑}

生物~ 吸血鬼 / 僧侣

3/2

每当你获得生命时，每位对手各失去 1 点生命。

- 注记于「每当你获得生命时」触发的异能，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。
- 对注记于「每当你『每回合首度』获得生命时」触发的异能而言，如果你在具这类异能的永久物进战场之前，就已在该回合中获得过生命，则该回合中这类异能不会触发，就算你在当回合稍后时段又再度获得生命也是一样。
- 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果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「每当你获得生命」此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和 / 或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
- 如果你因「『每有一个』某东西便获得若干生命」这类效应而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。

- 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。

浪客主题：坟墓场中的牌

如果你的冒险团中有浪客，则你可能会因遇上坟墓场里牌张多多的对手而受益。

对抗认知

{一}{蓝}

瞬间

除非目标生物或鹏洛客咒语的操控者支付{二}，否则反击之。如果任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，则改为反击该咒语，然后占卜2。

- 对会于「任一对手的坟墓场中有八张或更多牌时」提供加成的异能而言，这类异能不会因有数位符合前述状况的对手而提供额外效果。
- 在多人游戏中，一旦某位对手离开游戏，这类效应在检查时就不再考虑他们，因此他们在离开游戏前坟墓场中有多少牌都不重要。

战士主题：「进战场即装」武具

如果你的冒险团中有战士，则你可能会想要主动出击。频繁出击。虽然本系列中的战士没有固定的机制，但他们通常会因进攻和「进战场即装」武具（通常带有一次免费的佩带机会之武具）而受益。

遗宝战斧

{二}

神器~武具

当遗宝战斧进战场时，将它装备在目标由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+1/+1。如果它是战士，则改为它得+2/+1。

佩带{二}

- 利用武具的进战场触发式异能来将其装备在生物上，与利用其佩带异能来装备是两回事。在前者的情况下，你在装备武具时不需要支付法术力，且就算武具是在你不能施放法术的时机下进战场，你也能将它装备在由你操控的生物上。

- 如果该目标生物成为不合法的目标，则该武器会以未装备的状态留在战场上。

法术师主题：施放咒语

如果你的冒险团中有法术师，则你可能会因施放受法术师青睐的咒语而获益：例如瞬间、法术和更多的法术师。

崩岩术士

{三}{红}

生物~人类 / 法术师

3/3

每当你施放瞬间，法术或法术师咒语时，崩岩术士对任意一个目标造成 1 点伤害。

- 注记于「每当任一牌手施放咒语时」触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定（若其有目标）。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 法术师咒语是具有法术师此生物类别的咒语。符合法术师主题的咒语不一定是法术师咒语（例如遗宝护身符）。

复出的异能提示：地落

如果你的冒险团中有地~好吧，虽然地不能算进冒险团里，但你一定能在每次有地到你的操控下进战场时受益。请务必留意带有地落此异能提示的异能。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）。

卡赞度琼浆虫

{一}{绿}

生物~昆虫

1/3

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，你获得 1 点生命。

- 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使得你将一个地在你的操控下放进战场时，它都会触发。

- 某个已在战场上的永久物因故成为地，也不会触发地落异能。
- 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。你最后放进堆叠的异能将会最早结算。

复出关键字异能：增幅

增幅这一复出关键字，能让你支付额外费用来让咒语变得更「厉害」一些。

烬火断层

{一}{红}

瞬间

增幅{红} (你施放此咒语时可以额外支付{红}。)

烬火断层对每个生物各造成 1 点伤害。如果它已增幅，则改为它对每个生物各造成 2 点伤害。

航箏僧侣

{白}

生物 ~ 寇族 / 僧侣

1/1

增幅{二}{白} (你施放此咒语时可以额外支付

{二}{白}。)

飞行

当航箏僧侣进战场时，若它已增幅，则横置至多两个目标生物。

- 增幅属于可选择的额外费用，你可以于你施放咒语时决定是否支付。施放时支付了该额外费用的咒语便算作「已增幅」。
- 你不能多次支付增幅费用。
- 如果你未经施放，便将具增幅异能的永久物径直放进战场，则你不能增幅之。
- 如果你复制已增幅的咒语，则所得的复制品同样也已增幅。如果某牌或衍生物是当作已在战场上的其他永久物之复制品来进入战场，则所得的复制品永久物会是未增幅的状态，就算原版永久物已增幅也是如此。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代性费用，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量（例如增幅异能），然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 有些瞬间或法术咒语在增幅后会改变目标要求或目标数量。如果这类咒语未增幅，则你便忽略新设的目标要求，且只有在你能够选定相应目标的情况下，才能增幅此类咒语。另一方面，对可增幅的永久物咒语而言，就算你没办法为该咒语结算后所成之永久物的进战场异能指定目标，你也能选择增幅该咒语。
- 注记于「当任一牌手施放已增幅的咒语时」触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
- 某些异能上会出现提及「任一增幅异能」的字眼，这指的是具有增幅费用（或是见于其他系列部分牌张上的多重增幅费用）之牌张，而非具有只是与增幅有关之异能者。

赞迪卡再起单卡解惑

白色

联手突袭

{二}{白}

瞬间

至多两个目标生物各得+X/+X 直到回合结束，X 为你冒险团中的生物数量。（冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。）

- X 的数值会于联手突袭结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中的生物数量发生变化，X 的数值也不会改变。

命运天使

{三}{白}{白}

生物 ~ 天使 / 僧侣

2/6

飞行 · 连击

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你和该牌手各获得等量的生命。

在你的结束步骤开始时，若你的总生命比你的起始总生命至少多 15 点，则命运天使本回合中攻击过的每位牌手各输掉这盘游戏。

- 所有的先攻战斗伤害都是同时造成，而后的常规战斗伤害也是同时造成。如果其中任一类战斗伤害的数值已足以令受到伤害的牌手输掉这盘游戏，则你会因命运天使的第一个触发式异能获得生命，但另一位牌手则由于已经输掉游戏，因此无法获得生命。
- 如果由你操控的生物因故对你造成战斗伤害（最有可能的原因是战斗伤害被转移），则你会在一个单一的获得生命事件中获得两倍于该数量的生命。
- 如果在你的结束步骤到来前，命运天使就已经离开战场，则其最后一个异能不会触发，也不会令任何牌手输掉游戏，就算是在本回合稍早时段受过命运天使攻击的牌手也是一样。
- 在双头巨人游戏中，只要你队伍的总生命比你队伍的起始总生命多 15 点以上，命运天使的最后一个异能就会触发。

伊美黎统领

{二}{白}

生物 ~ 统领

2/3

飞行

每位牌手每回合所施放的咒语不能多于一个。

由对手操控的非基本地须横置进战场。

- 伊美黎统领会检视整个回合，检查牌手是否施放过咒语，就算该咒语释放时伊美黎统领还不在于战场上也是一样。特别一提，你不能在施放了伊美黎统领的同一回合中再施放其他咒语。
- 如果你施放的咒语被反击，则你不能在同一回合施放另一个咒语。
- 对「除非满足某条件或支付某费用，否则该地须横置进战场」这类效应而言，如果该地会受伊美黎统领第二个异能的影响，则就算你满足了该条件或支付了该费用，该地也会是横置进战场。

艾欧娜大祭司

{白}

生物 ~ 人类 / 僧侣

*2

艾欧娜大祭司的力量等同于你冒险团中的生物数量。

(冒险团由僧侣、浪客、战士和法师组成，每种类别至多只计入一个。)

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则直到回合结束，目标生物得+1/+1 且获得飞行异能。

- 设定艾欧娜大祭司的力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
- 如果于你的战斗阶段开始时，你的冒险团未满编，则艾欧娜大祭司最后一个异能根本不会触发。如果于该异能结算时，你的冒险团未满编，则它也不会让该生物得+1/+1 和获得飞行异能。不过在这两个时点之间，你冒险团中的生物数量可以改变。
- 一旦该目标生物已得+1/+1 并获得飞行异能，则就算在当回合稍后时段你冒险团已不再满编，它也会继续保留这些加成。

照护治疗师

{三}{白}

生物 ~ 寇族 / 僧侣

2/3

每当你每回合首度获得生命时，派出一个 1/1 白色的猫衍生生物。

{二}{白}：另一个目标生物获得系命异能直到回合结束。

- 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

峡谷跳鼠

{二}{白}

生物~家鼠

1/2

地落~ 每当一个地在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

- 峡谷跳鼠的异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

伊美黎队长

{三}{白}

生物~天使 / 战士

1/1

飞行·警戒

当伊美黎队长进战场时，你冒险团中每有一个生物，便在前者上放置一个+1/+1 指示物。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。*）

- 由于令伊美黎队长获得+1/+1 指示物的异能属于触发式异能而非替代性效应，因此当该触发式异能还在堆叠上时，牌手可以有所行动，且此时伊美黎队长的防御力只有 1。

伊美黎召令

{四}{白}{白}{白}

法术

派出两个 4/4 白色，具飞行异能的天使 / 战士衍生生物。由你操控的非天使生物获得不灭异能直到你的下一个回合。

/////

破碎空境伊美黎

地

于破碎空境伊美黎进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}：加{白}。

- 伊美黎召令只影响它结算时由你操控的生物。稍后时段才受你操控的生物不会获得不灭异能。

预视专家

{二}{白}

生物 ~ 寇族 / 法术师

3/3

当预视专家进战场时，你和目标对手各抓一张牌。

- 如果预视专家无法合法地指定目标对手，或当该异能在堆叠上时其目标成为不合法，则你不会抓牌。

晶角兽生息所

{三}{白}

结界

地落 ~ 每当一个地在你的操控下进战场时，选择一

项 ~

- 派出一个 2/2 白色的猫 / 野兽衍生生物。
- 在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。这些生物获得警戒异能直到回合结束。

- 晶角兽生息所的第二个模式只影响它结算时由你操控的生物，包括由你操控但因故未得到 +1/+1 指示物者。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得警戒异能或得到 +1/+1 指示物。

佚界旅途

{四}{白}

结界

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少 {一} 来施放。*(冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。)*

当佚界旅途进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到佚界旅途离开战场为止。

- 如果佚界旅途在其触发式异能结算前就已离开战场，则目标永久物不会被放逐。

- 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具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。当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。
 - 如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。
-

卡彼拉前导兵

{三}{白}

生物~人类 / 战士

3/3

当卡彼拉前导兵进战场时，你冒险团中每有一个生物，目标生物便得+1/+1 直到回合结束。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。*）

- 加成大小会于卡彼拉前导兵的异能结算时决定。一旦数值确定，就算该回合稍后时段你冒险团中的生物数量发生变化，加成的大小也不会改变。
-

寇族大剑师

{一}{白}

生物~寇族 / 战士

1/1

连击

由你操控且佩带武具的战士具有连击异能。

- 如果某生物在「先攻」战斗伤害步骤中已分配了伤害，然后马上失去连击异能（举例来说，因为寇族大剑师离开战场），则此生物在「一般」战斗伤害步骤中并不会分配伤害。

军团天使

{二}{白}{白}

生物~天使 / 战士

4/3

飞行

当军团天使进战场时，你可以从游戏外展示一张由你拥有且名称为军团天使的牌，并将它置于你手上。

- 在休闲游戏中，你从游戏外选择的牌来自你收藏的所有牌。在正式赛事中，你只能从你的备牌中进行选择。你可以随时查看你的备牌。
- 在休闲游戏中，就算你的套牌中已有四张军团天使，你仍然可以再从游戏外找到一个军团天使。但在构组赛制的正式赛事中，你套牌中的军团天使数量在主牌和备牌之间加起来不能超过四张。

辉侯求索客

{一}{白}

生物~人类 / 僧侣

1/1

在你回合的战斗开始时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

- 辉侯求索客可以指定其本身为其异能的目标。

马钦迪狂奔

{三}{白}{白}

法术

由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束。

////

马钦迪高地

地

马钦迪高地须横置进战场。

{横置}：加{白}。

- 马钦迪狂奔只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+2。

娜希丽的束缚

{一}{白}{白}

结界~灵气

结附于生物或鹏洛客

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]:[效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。触发式异能（以「当~」，「每当~」或「在~时」为开头）不受影响。
- 所结附之永久物的所有异能都不能起动，包括法术力异能。
- 以此法被结附的鹏洛客仍然可以受到生物攻击。

结对策士

{二}{白}

生物~人类/战士

3/2

每当结对策士与至少另一个战士攻击时，在结对策士上放置一个+1/+1 指示物。

- 只要有战士与结对策士一起攻击，后者就会因其异能得到+1/+1 指示物，但无论有多少个战士攻击，都只会得到一个指示物。
- 其他进行攻击的战士所攻击的对象，可以与结对策士不一样。

点穴手

{一}{白}

瞬间

横置目标生物。

抓一张牌。

- 如果在点穴手试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会抓牌。如果该目标仍合法，但未被横置（最有可能的原因是它已横置），你仍会抓一张牌。

空境亡灵

{一}{白}{白}

生物 ~ 寇族 / 精怪

2/2

当空境亡灵进战场时，放逐至多一个目标不由你操控、既非地也非衍生物的永久物，且其总法术力费用须等于或小于 4。

当空境亡灵离开战场时，所放逐之牌的拥有者派出一个 X/X 蓝色虚影衍生生物，X 为所放逐之牌的总法术力费用。

- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果空境亡灵在其第一个异能结算前就已离开战场，则该异能仍会放逐该目标永久物。
- 如果当空境亡灵离开战场时，放逐区中没有以其异能放逐的牌（最有可能的原因是其第一个异能尚未结算），则没有牌手会派出衍生物。
- 如果空境亡灵的第一个异能放逐了多张牌，且其都由同一位牌手拥有，则该牌手派出之衍生物的力量和防御力，等同于以第一个异能放逐之各牌总法术力费用的总和。如果以第一个异能放逐的各牌拥有者不同，则每位拥有者都能派出衍生物，且各衍生物之力量和防御力，都等同于以第一个异能放逐之各牌总法术力费用的总和。

小队指挥官

{三}{白}

生物 ~ 寇族 / 战士

3/3

当小队指挥官进战场时，你冒险团中每有一个生物，便派出一个 1/1 白色寇族 / 战士衍生生物。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。*）

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则直到回合结束，由你操控的生物得+1/+0 且获得不灭异能。

- 小队指挥官的最后一个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+0 或获得不灭异能。

- 一旦小队指挥官的最后一个异能结算，就算之后你的冒险团不再满编，受影响的生物也不会失去 +1/+0 或不灭异能。

齐心榜样塔兹莉

{四}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 战士

4/6

你冒险团中每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。

{二/蓝}{二/黑}{二/红}{二/绿}：检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中的至多两张僧侣、浪客、战士、法术师和 / 或伙伴牌，并将它们置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 要计算塔兹莉起动式异能之费用，先决定要如何为每个法术力符号支付费用（是支付{二}还是一点相应颜色的法术力），加总得到总费用，加上费用增加的数量，然后减去费用减少的数量。
- 塔兹莉的起动式异能总共只会将至多两张牌置于你手上，而不是每种列出的生物类别各两张。
- 虽然 *赞迪卡再起* 此系列并未出现伙伴这一生物类别，但它曾于此系列围绕赞迪卡时空的系列中登场。

蓝色

对抗认知

{一}{蓝}

瞬间

除非目标生物或鹏洛客咒语的操控者支付{二}，否则反击之。如果任一对手的坟墓场中有八张或更多牌，则改为反击该咒语，然后占卜 2。

- 就算某对手的坟墓场中有八张或更多牌，对抗认知也仍只能指定生物或鹏洛客咒语为目标。
- 只要任一对手的坟墓场中有八张或更多牌（并非仅限于该咒语的操控者），对抗认知就能反击该咒语并让你占卜 2。
- 对抗认知可以指定不能被反击的咒语为目标。只要某对手的坟墓场中有八张或更多牌，你仍能占卜 2。

飞瀑预言师

{三}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 魔法师

3/3

当飞瀑预言师进战场时，占卜 X · X 为你冒险团中的生物数量。（冒险团由僧侣、浪客、战士和魔法师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 如果于飞瀑预言师的异能结算时，你冒险团中没有生物，则你根本不会占卜。记于「每当你占卜时」触发的异能也不会触发。

岛身怒怪凯立茨

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 海怪 / 蟹

0/17

对手施放之以岛身怒怪凯立茨为目标的咒语增加{二}来施放。

{三}：凯立茨得 +X/-X 直到回合结束，X 为由你操控的海岛数量。

- 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量（例如凯立茨的效应），然后再减去费用减少的数量。该咒语的总法术力费用仅由其法术力费用来确定，与施放咒语时具体支付的总费用数量无关。
- 对手施放之咒语，就算数次指定凯立茨为目标，也只会增加{二}来施放。
- 你每次起动凯立茨最后一个异能时，该次异能中 X 的数值只会在该异能结算时决定。一旦该数值已决定，则该次异能所引致的力量和防御力变化数值在该回合稍后时段便不会改变，就算由你操控的海岛数量发生变化也是一样。

冰寒陷阱

{蓝}

瞬间

目标生物得-4/-0 直到回合结束。如果你操控法术师，则抓一张牌。

- 如果在冰寒陷阱试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。就算你操控了法术师，你也不会抓牌。

寒渊僧侣

{一}{蓝}

生物~人鱼 / 僧侣

1/3

每当寒渊僧侣阻挡一个生物时，该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

- 就算在该受阻挡的生物之操控者下一个重置步骤到来之前，寒渊僧侣就已经离开战场，前者生物也不会重置。
- 如果该受阻挡的生物未横置（最有可能的原因是它具有警戒异能），则该异能也不会将它横置。

混乱谜团

{一}{蓝}

结界

当混乱谜团进战场时，抓一张牌。

每当一个地在任一对手的操控下进战场时，若该牌手本回合中有另一个地在其操控下进战场，则他将一个由他操控的地移回其拥有者手上。

- 该牌手可以将任意一个由其操控的地移回其拥有者手上，而不仅限于当回合才进战场者。
- 如果有对手此前没有地在其操控下进战场，然后此时有两个或更多地要同时进战场，则每有一个此类地，混乱谜团第二个异能便触发一次。

珊瑚盔年代史家

{二}{蓝}

生物~人鱼 / 法师

2/2

每当你施放已增幅的咒语时，抓一张牌，然后弃一张牌。

当珊瑚盔年代史家进战场时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张具任一增幅异能的牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

- 你是在珊瑚盔年代史家第一个异能结算的过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。
-

探险队占卜师

{三}{蓝}

生物~人鱼 / 法师

3/2

飞行

只要你操控另一个法师，探险队占卜师便具有「当此生物死去时，抓一张牌。」

- 只要你操控有法师，探险队占卜师就会具有该触发式异能，但无论你操控多少个前述生物，都只会具有一个。
 - 如果在探险队占卜师死去的同时，由你操控的所有其他法师也离开了战场，则前者的异能会触发。举例来说，如果由你操控的生物只有两个探险队占卜师，且两者会同时死去，则它们的异能都会触发。
-

冰冻攫

{二}{蓝}

瞬间

横置目标生物。其操控者磨两张牌。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。（*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。*）

抓一张牌。

- 如果在冰冻攫试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会磨牌或抓牌，该生物也不会不能重置。如果目标合法，但是冰冻攫没有横置它（最有可能的原因是它已横置），则冰冻攫的其余效应仍会生效：该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置，该牌手磨两张牌，且你抓一张牌。

璃池拟态妖

{二}{蓝}

生物 ~ 变形兽 / 浪客

0/0

你可以使璃池拟态妖当成任一由你操控的生物之复制品来进入战场，但它额外具有「变形兽 / 浪客」这两个类别。

////

璃池湖岸

地

璃池湖岸须横置进战场。

{横置}：加{蓝}。

- 璃池拟态妖所复制的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），但它会额外具有变形兽与浪客这两种类别。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。最值得一提的是，如果它所复制的生物本来不是生物，则它也不会是生物。
- 如果璃池拟态妖不是生物（最有可能的原因是它复制的生物只是在短时间是生物），则它不会具有变形兽与浪客这两种类别，就算它之后再变成生物也是如此。
- 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 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璃池拟态妖），则璃池拟态妖进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- 如果另一个生物成为了璃池拟态妖的复制品，则该生物也会是变形兽 / 浪客。
- 如果所选择的生物是个衍生物，则璃池拟态妖会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。在此情况下，璃池拟态妖不会成为衍生物。
- 当璃池拟态妖进战场时，它所复制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。

- 如果璃池拟态妖因故与另一个生物同时进战场，则璃池拟态妖不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

预言铭文

{三}{蓝}

法术

增幅{二}{蓝}{蓝}

选择一项。如果此咒语已增幅，则改为选择任意数量的选项。

- 将至多两个目标生物移回其拥有者手上。
 - 占卜 2，然后抓两张牌。
 - 目标牌手派出一个 X/X 蓝色虚影衍生物，X 为其手牌数量。
- 如果你增幅了预言铭文，你不能多次选择同一模式。
 - 如果你选择了多个模式，则按照牌面上印制的顺序来依次执行。在模式两两之间不会发生任何事情，也没有牌手能有所行动。所有在此期间触发的异能，都会等到咒语完成结算后才进入堆叠。
 - 如果其中任意目标已成为不合法，则剩余的目标仍会受到对应的影响。如果你为预言铭文指定了目标，且所有目标都已成为不合法，则预言铭文不会结算。如果此时你也选择了第二个模式，则你不会占卜 2，也不会抓两张牌。
 - X 的数值会于预言铭文结算到第三个模式时决定。一旦数值确定，就算该牌手的手牌数量发生变化，X 的数值也不会改变。

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。如果此咒语已增幅，则抓一张牌。

- 如果在没入狂搅试图结算时，该目标非地永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。如果它已增幅，你不会抓牌。

镜像法师杰斯

{一}{蓝}{蓝}

传奇鹏洛客 ~ 杰斯

4

增幅{二}

当镜像法师杰斯进战场时，若杰斯已增幅，则派出一个为镜像法师杰斯之复制品的衍生物，但它不是传奇，且起始忠诚为 1。

+1：占卜 2。

0：抓一张牌并展示之。从镜像法师杰斯上移去若干忠诚指示物，其数量等同于该牌的总法术力费用。

- 杰斯的触发式异能所派出的衍生物，就只会复制杰斯上所印制的东西而已。它不会复制杰斯上面指示物的数量，或是其他改变了其颜色、类别等等的非复制效应。它进战场时上面有一个忠诚指示物。你在本回合中，每个杰斯上的忠诚异能你都可以起动，但都仅限起动一次。
- 杰斯的触发式异能派出的衍生物不具传奇此超类别，且其起始忠诚为 1 (而非 4)。如果其他物件成为了该衍生物的复制品，则所成的复制品也不是传奇，且其起始忠诚也为 1。
- 你只能操控一个传奇的镜像法师杰斯，但在此之外你可以操控任意数量之镜像法师杰斯的非传奇复制品。
- 在结算杰斯最后一个异能的过程中，你必须在将所抓到的牌混进手上其他牌之前展示之。
- 如果牌手的某张手牌的法术力费用中包括{X}，则 X 视为 0。
- 如果有替代性效应更改了杰斯最后一个异能的抓牌动作，则你便不需展示任何牌，就算该效应是将该次抓牌替代为抓更多牌也是一样。在此情况下，也不需从杰斯上移去忠诚指示物。
- 如果所抓之牌的总法术力费用大于杰斯的忠诚，则你便从杰斯上移去所有忠诚指示物。在你能有所行动之前，他就会因状态动作而进入你的坟墓场。

息法师的支配

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

如果为此咒语目标的生物之操控者坟墓场中有八张或更多牌，则此咒语减少{三}来施放。

获得目标总法术力费用为 X 的生物之操控权。

- 施放息法师的支配之流程如下：先决定 X 的数值，然后选择总法术力费用为对应数值的生物，之后才会确定该咒语的费用～此时若符合条件，其费用便会减少{三}。此效应并不会减少咒语费用中{蓝}{蓝}{蓝}的部分。举例来说，如果你希望将一个总法术力费用为 2 的生物指定为咒语目标，且其操控者的坟墓场中有八张牌，则你仍需支付{蓝}{蓝}{蓝}。
- 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 一旦息法师的支配结算，该操控效应便会一直持续，直到该生物离开战场或你输掉这盘游戏为止。它不会在回合结束时终止。

风幻大师

{二}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯 / 法术师

1/4

飞行

当风幻大师进战场时，抓两张牌，然后弃一张牌。

每当你施放瞬间，法术或法术师咒语时，你可以使风

幻大师的基础力量与防御力成为 4/1 或 1/4 直到回

合结束。

- 于风幻大师的异能触发时，你还不用为其决定力量和防御力。而是等到异能结算时，才需选择是要让风幻大师成为 4/1、1/4 还是不变其力量和防御力。
- 先前将风幻大师的力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变风幻大师之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变其力量和防御力的指示物，也会如此生效。
- 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此风幻大师受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中你改变其基本防御力而变成致命伤害。

矫捷探陷人

{一}{蓝}

生物 ~ 人类 / 浪客

2/1

如果本回合中有另一个僧侣·浪客·战士或法术师在你的操控下进战场，则矫捷探陷人不能被阻挡。

在你回合的战斗开始时，若你的冒险团满编，则由你操控的生物获得「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌」直到回合结束。

- 矫捷探陷人第一个异能检查的，就只是本回合稍早时段是否有永久物在你的操控下进战场，且其进战场时是否具有冒险团生物类别之一。如果进战场的物件是在该回合的稍后时段才获得相应类别，则该异能不会生效。但如果是物件先进战场而后不受你操控的情况，则该异能会继续生效。至于该物件进战场时你是否操控矫捷探陷人，则并不重要。
- 矫捷探陷人第二个异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得该触发式异能。
- 在矫捷探陷人第二个异能结算后，由你操控的生物于该回合的剩余时段内都会具有该触发式异能，就算该回合稍后时段你的冒险团不再满编也是一样。

醒转浪涛

{二}{蓝}

生物 ~ 元素

0/5

每当你施放已增幅的咒语时，醒转浪涛的基础力量与防御力为 5/5 直到回合结束。

- 先前将醒转浪涛的力量和 / 或防御力设定为特定值的效应，都会被其异能盖掉。不过，如果此类效应是在该异能结算之后才开始生效，则它又会盖掉该异能的效应，将对应的特征设为其他数值。
- 至于会改变醒转浪涛之力量或防御力，但并非将其设为特定值的效应，则不论其是在何时开始，都会继续对新的基础力量和防御力生效。而会改变该生物力量或防御力的指示物也会如此生效。

重建海户

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

法术

抓若干牌，其数量等同于你的手牌数量加一。在本盘游戏接下来的时段，你的手牌数量没有上限。

////

新生海户

地

于新生海户进战场时，你可以支付 3 点生命。如果你未如此作，则它须横置进战场。

{横置}：加{蓝}。

- 如果于重建海户结算时，你没有手牌，则你抓一张牌。

海户唤雷师

{一}{蓝}

生物~人类 / 法师

2/1

增幅{四}{蓝}

当海户唤雷师进战场，本回合中，当你施放你的下一个总法术力费用等于或小于 2 的瞬间或法术咒语时，将它复制。若海户唤雷师已增幅，则改为将该咒语复制两次。你可以为每个复制品选择新的目标。

- 海户唤雷师的延迟触发式异能会复制任何瞬间或法术咒语，而不仅限于具有目标者。
- 就算在产生延迟触发式异能之前，海户唤雷师就已离开战场，该延迟触发式异能也仍能产生复制品。
- 就算触发海户唤雷师之延迟触发式异能的咒语在该异能结算之前就被反击，该延迟触发式异能也仍能产生复制品。该复制品将会比原版咒语先一步结算。
- 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。新的目标必须合法。
- 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「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。

- 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为 X 所选的值来确定该咒语的总法术力费用。如果复制了该咒语，则复制品 X 的数值与原版相同。
- 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。特别一提，如果原版咒语已增幅，则复制品也会是已增幅。
- 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。

海床伏击客

{二}{蓝}

生物~人鱼 / 浪客

2/3

{四}{蓝}：海床伏击客得+1/+0 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。你冒险团中每有一个生物，此异能便减少{一}来起动。（冒险团由僧侣、浪客、战士和魔法师组成，每种类别至多只计入一个。）

- 一旦有生物已阻挡海床伏击客，此时再起动其异能，也不会使它成为未受阻挡，亦不会将该进行阻挡的生物移出战斗。
- 你可以多次起动海床伏击客的异能，就算它本回合已不能被阻挡也是一样。

稳步渗透客

{三}{蓝}

生物~人鱼 / 浪客

2/3

横置另一个由你操控且未横置的浪客：稳步渗透客本回合不能被阻挡。

每当稳步渗透客对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

- 支付稳步渗透客之起动式异能费用时，你可以横置任一个由你操控且未横置的浪客；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的浪客。

- 一旦有生物已阻挡稳步渗透客，此时再起动后者的第一个异能也不会使其成为未受阻挡，亦不会将该进行阻挡的生物移出战斗。

跃空窃贼

{一}{蓝}

生物 ~ 人鱼 / 浪客

2/1

增幅{X}X 不能为 0。（你施放此咒语时可以额外支付{X}。）

飞行

当跃空窃贼进战场时，若它已增幅，则获得目标总法术力费用等于或小于 X 的神器之操控权。若该神器是武具，则将它装备在跃空窃贼上。

- 如果该武具无法装备在跃空窃贼上（最有可能的原因是在其触发式异能结算前跃空窃贼已离开战场），则它会留在当前装备它的东西上，或是保持未装备的状态（若其当前未装备）。
- 跃空窃贼的异能可以指定已经由你操控的神器为目标。如果它是武具，你能将它装备在跃空窃贼上。
- 跃空窃贼产生之改变操控权的效应会一直持续下去。该效应不会在清除步骤中消除，且就算跃空窃贼离开战场，其效应也不会终止。不过在多人游戏中，此效应会因你离开游戏而终止。

御风法师

{二}{蓝}

生物 ~ 人类 / 法师

2/2

飞行

每当你施放瞬间，法术或法师咒语时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

- 你是在御风法师的最后一个异能结算过程中抓一张牌并弃一张牌。在这两个事件之间，没有牌手能有所行动，也不会发生任何事情。

筑拉波斗客

{蓝}

生物~人类 / 浪客

1/1

闪现

当筑拉波斗客进战场时，至多一个目标生物得-2/-0直到回合结束。其操控者磨两张牌。（*他将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。*）

- 如果在筑拉波斗客的异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会磨两张牌。

黑色

取物专家

{一}{黑}

生物~人类 / 浪客

1/2

当取物专家进战场时，目标对手从其手上展示若干牌，其数量等同于你冒险团中的生物数量。你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。（*冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。*）

- 如果于取物专家的异能结算时，你的冒险团中没有生物，则该目标对手不需展示牌，你也不会选择任何牌。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/186131215214010113>
