

靛契龙王发布释疑

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson, 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2015年2月25日

本「发布释疑」文章当中含有与**万智牌**新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，新的牌张不免会让牌手用错误的观念来解读，或是混淆其用法；此文的目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。随着新系列发售，**万智牌**的规则更新有可能让本文的资讯变得过时。如果您的疑问在本文找不到解答，请到此与我们联系：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落则为牌手解答本系列牌最重要，最常见，以及最易混淆的疑问。「单卡解惑」段落将为您列出完整的规则叙述。惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

通则释疑

上市资讯

靛契龙王系列包括264张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及15张基本牌）。

售前赛：2015年3月21-22日

上市周末：2015年3月27-29日

欢乐日：2015年4月18-19日

自正式发售当日起，**靛契龙王**系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2015年3月27日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：**塞洛斯**、**天神创生**、**尼兹之旅**、**万智牌2015**、**靛契可汗**、**龙命殊途**以及**靛契龙王**。

请至Magic.Wizards.com/Rules查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

主题：巨龙及双色巨龙族群

萨坎回到过去救下灵龙乌金之举彻底改变了靛契。如今此地巨龙遍天飞舞，而**靛契龙王**系列中龙的数量将冠绝各系列。大地仍旧被五个部落所统治，但在各自可怖龙王的统治下，各部不仅已成为双色部落，名称也发生了变化。如今的这些部落仍与靛契过去，乃至永不再现之另一现世中的各个部落十分相似。每个部落都有其各自的标记，但凡某牌与部落密切相关，包括具该部落标志性能者，其牌面上便将显示对应部落的部落标记。这些标记与游戏进行并无关联。

卓莱卡族关键字动作：振励

绿白双色的部落名唤卓莱卡。对其追随者而言，卓莱卡是龙之坚忍的具现。

振励这一复出关键字动作能在你最小的生物上放置+1/+1指示物，确保你的军队中没有短板。此异能与其在*龙命殊途*中出现时相比并无更动。

艾文策士

{四}{白}

生物～鸟 / 士兵

2/3

飞行

当艾文策士进战场时，振励1。（于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置一个+1/+1指示物。）

振励的正式规则解析如下：

701. 30. 振励

701. 30a 「振励N」意指「选择一个由你操控的生物，且需是由你操控的生物中防御力最小或同为防御力最小者。在其上放置N个+1/+1指示物。」

* 振励本身并不会指定任何生物为目标，但某些会振励生物的咒语或异能会具有其他需指定生物为目标的效果。举例来说，你可以利用艾文策士的振励异能，来在具反白保护的生物上放置指示物。

* 你是于会振励生物的咒语或异能结算的时候，才决定要在哪个生物上放置指示物。该生物可以是该具振励异能的生物，如果它仍然由你操控且防御力最小。

欧祝泰族关键字：弹回

白蓝双色的部落名唤欧祝泰。对其追随者而言，欧祝泰是龙之黠智的具现。

弹回这一复出关键字会在某些瞬间与法术上出现，会让你在下一个维持开始时，免费地再度施放这些咒语。此异能与其在*奥札奇再起*中出现时相比并无更动。

泰伽姆的挥击

{三}{蓝}

法术

目标生物得+2/+0直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

弹回的正式规则解析如下：

702. 87. 弹回

702. 87a 弹回会在某些瞬间与法术上出现。它属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效，且可以产生延迟触发式异能。「弹回」意指「如果此咒语是从你手上施放，则此咒语结算时并非置于你的坟墓场，而是改为将它放逐，并且在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。」

702. 87b 因弹回异能而不须支付其法术力费用地施放咒语时，需依照规则601. 2b与规则601. 2e至g之规范来支付替代性费用。

702. 87c 同一个咒语上的数个弹回异能并无意义。

* 因其延迟触发式异能再次施放此牌并非强制性。如果你选择不施放该牌，或你不能施放该牌（也许是因为没有合法目标），则该牌将持续被放逐。你没有机会在稍后的时段中再来施放此牌。

* 如果你从手上施放的具有弹回之咒语因故被反击（由于另一个咒语或异能，或是由于它试图结算时所有目标均已不合法），则此咒语不会结算，其所有的效应都不会生效，包括弹回。此咒语就只会放入你的坟墓场。你在下回合无法再次施放它。

* 在你的维持开始时，所有因弹回之效应而产生的延迟触发式异能都会触发。你可以决定其顺序。* 如果你要以此法来施放某张牌，则你是在其延迟触发式异能结算的中途一并施放之。此牌原有的时机限制（如果它是法术）会被忽略。其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

* 只要你是从手上施放具弹回之咒语，则无论你是支付此咒语的法术力费用，或是支付其他效应允许你支付之替代性费用，弹回都会生效。

* 如果你从自己手上之外的任何区域施放具有弹回之咒语（包括你对手的手上），则弹回不会产生效应。

* 如果某替代性效应将使得从你手上施放、且具有弹回的咒语结算时不会进入你的坟墓场，而是放在其他地方（例如由于得享安息产生者），则于此异能结算时，由你选择是要让弹回效应生效，或是要让另一个效应生效。

* 弹回不会作用在咒语的复制品上，因为你并非从手上施放之。

* 如果你以此法从放逐区施放牌，则当它结算或被反击时，都会置入其拥有者的坟墓场。它不会再次被放逐。

*（简体中文版勘误）简体中文版的牌张上，弹回异能之规则提示文字误作「如果你从你手上施放此牌，……」。由于弹回异能系于咒语在堆叠中时生效，因此该以「咒语」指代对应的物件，故修正为「如果你从你手上施放此咒语，……」，特此勘误。

席穆嘉族关键字：榨取

蓝黑双色的部落名唤席穆嘉。对其追随者而言，席穆嘉是龙之残忍的具现。

榨取是见于生物的新关键字异能。当具榨取异能的生物进战场时，你可以牺牲一个生物。具榨取异能的生物另具其他异能，让你能从中获益。

施痛师

{二}{黑}

生物~人类 / 祭师

2/3

榨取（当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）

当施痛师榨取生物时，由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

榨取的正式规则解析如下：

702. 109. 榨取

702. 109a 榨取属于触发式异能。「榨取」意指「当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。」

702. 109b 如果具榨取异能的生物之操控者于榨取异能结算时牺牲了某个生物，前者生物即「榨取一个生物」。

* 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。

* 如果此时具榨取异能的生物仍在战场上，你也可以牺牲这生物。这会触发该生物的其他异能。

* 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。

寇安甘族关键字：掩袭

黑红双色的部落名唤寇安甘。对其追随者而言，寇安甘是龙之灵速的具现。

掩袭这一复出关键字能让你利用替代性费用来施放生物咒语，使该生物获得敏捷异能，并在回合结束时移回其拥有者的手上。此异能与其在*龙命殊途*中出现时相比并无更动。

迅雷狂战士

{红}

生物～人类 / 狂战士

1/1

{红}：迅雷狂战士得+1/+0直到回合结束。

掩袭{红}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

掩袭的正式规则解析如下：

702. 108. 掩袭

702. 108a 掩袭代表三个异能：两个会在具掩袭异能的牌位于堆叠上时生效的静止式异能，其中一个会产生延迟触发式异能；以及在具掩袭异能之物件位于战场上时生效的静止式异能。「掩袭[费用]」意指「你可以支付此牌的[费用]来施放它，而不支付其法术力费用」，「如果你选择支付此咒语的掩袭费用，则在结束步骤开始时，将此咒语成为的永久物移回其拥有者手上」，以及「如果曾支付此永久物的掩袭费用，它便具有敏捷」。支付牌的掩袭费用时，需依照规则601. 2b与601. 2e至g之规范来支付替代性费用。

* 如果你选择支付咒语的掩袭费用，而不支付其法术力费用，则你依然是在施放此咒语。它会进入堆叠，且可以被回应和反击。只有在你正常能够施放该生物咒语的时机下，你才能够支付该咒语的掩袭费用来施放之。通常这指的是在你的行动阶段当中，且当堆叠为空的时候。

* 如果你支付掩袭费用来施放某生物咒语，则只有在其触发式异能结算时，该牌仍在战场上的情况下，才会将它移回其拥有者手上。如果在此时刻之前，它已死去或进入其他区域，则它会留在原处。

* 你并不一定要以具掩袭异能的生物进行攻击，除非另有异能要求你必须如此作。

* 对于曾支付其掩袭费用的生物而言，如果有其他生物作为前者之复制品来进战场，或是成为前者生物之复制品，则所成为之复制品不会具有敏捷异能，也不会移回其拥有者手上。

安塔卡族异能提示：强横

红绿双色的部落名唤安塔卡。对其追随者而言，安塔卡是龙之蛮野的化身。

强横是一个新异能提示，会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒你如果由你操控之生物的力量总和等于或大于8时，则此异能便会得到加强。（异能提示并无规则含义。）

安塔卡族伏兽师

{一} {绿}

生物～人类 / 战士

2/2

强横～{四} {绿}：安塔卡族伏兽师得+4/+4直到回合结束。只能于由你操控之生物的力量总和等于或大于8时启动此异能。

虎骑前导兵

{三} {红}

生物～人类 / 战士

4/2

践踏

强横～每当虎骑前导兵攻击时，若由你操控之生物的力量总和等于或大于8，则虎骑前导兵获得先攻异能直到回合结束。

* 如果你操控力量小于0的生物，则在计算由你操控之生物的力量总和时，采用这些生物力量的实际数值。举例来说，如果由你操控的三个生物力量分别为4、5，以及-2，则由你操控之生物的力量总和为7。

* 某些强横异能属于启动式异能，要求在由你操控之生物的力量总和大于或等于8的情况下才能启动。一旦你启动了这些异能，由你操控之生物的力量总和有任何变化都不重要。

* 其他强横异能为具有「以『若』开头的子句」之触发式异能。这类异能检查两次由你操控之生物的力量总和：一次是在异能触发的时机，确定该异能是否会触发；在该异能试图结算时，也会再度检查。如果在该时刻，由你操控之生物的力量总和不再等于或大于8，则该异能不会生效。

新关键字变化：威力变身

鞅契的世界遍布着植根于隐瞒和欺骗的魔法。威力变身是变身的新变化，能让生物牌面朝下地施放，以隐藏其真实身份。

盾鳞巨龙

{五} {白}

生物～龙

3/3

飞行，系命

威力变身{五}{白}{白}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）

当盾鳞巨龙翻回正面时，在每个由你操控的其他龙生物上各放置一个+1/+1指示物。

变身和威力变身的正式规则解析如下：

702. 36. 变身

702. 36a 变身属于静止式异能，会在具有此异能的牌位于你可以使用它的区域时生效，并且只要该牌的牌面朝下，便会持续变身的效应。「变身[费用]」意指：「你可牌面朝下地施放此牌，将其当成2/2生物，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有法术力费用；此时需支付{三}，而不支付其法术力费用。」（参见规则707，「牌面朝下的咒语和永久物」。）

702. 36b 以变身方式施放牌时，将其牌面朝下。它成为2/2牌面朝下的生物牌，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有法术力费用。原本会对施放具前述特征之牌产生影响之效应或限禁（而非影响牌张牌面朝上时之特征者），也会影响此牌的施放。前述数值即为此物件的可复制特征值。（参见规则613，「持续性效应的互动」和规则706，「复制物件」。）将它放入堆叠（继续保持牌面朝下的状态与前述之特征），然后支付{三}，而不支付其法术力费用。此时须依照支付替代性费用之规则行事。只要你能够以正常的方式用变身使用该牌，你就能从任何区域如此施放之。当此咒语结算时，它带着前述之特征进战场。变身的效应持续影响此牌面朝下之物件，直到该永久物被翻回正面为止。

702. 36c 如果某张牌没有变身异能，你就不能将它以牌面朝下的方式施放。

702. 36d 在你拥有优先权的时机下，你可以把由你操控的牌面朝下之永久物翻回正面。这属于特殊动作；它不用到堆叠（参见规则115）。具体方法如下：将此永久物牌面朝上之状态下会具有之变身费用展示给所有牌手，支付此费用，然后将其翻回正面。（如果此永久物在牌面朝上之状态下没有变身费用，则它无法以此法翻回正面。）此牌的变身效应随之结束，并重新获得在正常状况下的特征。当它翻回正面时，由于它早已进过战场，所以并不会触发任何与永久物进战场相关的异能，亦不会产生与此相关的效应。

702. 36e 威力变身是变身异能的变化。「威力变身[费用]」意指：「你可牌面朝下地施放此牌，将其当成2/2生物，并且没有内文叙述，没有名称，没有副类别，没有法术力费用；此时需支付{三}，而不支付其法术力费用」与「于此永久物翻回正面时，如果曾支付其威力变身费用来将它翻回正面，则在其上放置一个+1/+1指示物。」威力变身费用也属于变身费用。

702. 36f 欲知如何施放具变身异能之牌的详细规则，请参见规则707，「牌面朝下的咒语和永久物」。

* 将具威力变身的牌面朝下生物翻回正面并在其上放置一个+1/+1指示物属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。

* 如果具威力变身的牌面朝下生物是以其他方式翻回正面（举例来说，如果你显化了某张具威力变身的牌，然后支付其法术力费用来将其翻回正面），则你不能在其上放置+1/+1指示物。

除「于生物翻回正面时在其上放置一个+1/+1指示物」之外，威力变身与变身作用相同。以下原先出现在颯契可汗「发布释疑」中关于变身异能的说明同样适用于威力变身。

* 变身让你可以支付{三}来将某张牌以牌面朝下的方式施放，并且让你能在拥有优先权的时机下执行「支付其变身费用来将牌面朝下的永久物翻回正面」的动作。

* 牌面朝下的咒语没有法术力费用，且总法术力费用为0。当你施放牌面朝下的咒语时，将它牌面朝下地放进堆叠，好让其他牌手不晓得它是什么，然后支付{三}。这属于替代性费用。

* 当此咒语结算后，它便当成一个2/2，没有名称、法术力费用、生物类别、异能的生物来进战场。此永久物为无色，且总法术力费用为0。此生物仍有可能受其他效应之影响而具有前述任一特征。

* 在你拥有优先权的时机下，你可以展示牌面朝下之生物的变身费用并支付此费用，来将此生物翻回牌面朝上。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。只有牌面朝下的永久物才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒语不行。

* 如果某个牌面朝下的生物失去了所有异能，则由于它不再具有变身异能或变身费用，就无法藉由支付其变身费用来将其翻回正面。

* 由于永久物翻回正面前后都在战场上，因此将永久物翻回正面不会触发进战场异能。

* 由于牌面朝下的生物没有名称，所以这类生物不可能与其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。

* 虽然永久物翻为牌面朝上或朝下会改变其特征，但依旧是同一个永久物。以该永久物为目标的咒语或异能，以及结附或装备在该永久物上的灵气和武器均不受影响。

* 将某永久物翻转为牌面朝上或朝下时，并不会影响它是已横置或未横置。

* 在任何时候，你都可以检视由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。除非有效应要求你如此作，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。

* 如果某个牌面朝下的咒语离开堆叠并进入除战场之外的其他区域（举例来说，它被反击），你必须将之展示。坟墓场需单独放成一堆，且其中的牌必须保持牌面朝上的状态。

* 如果某个牌面朝下的永久物离开战场，你必须展示它。如果你离开游戏或如果游戏结束，则你也必须展示所有由你操控之牌面朝下的咒语和永久物。

* 你必须随时确保你牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。你不能弄乱在战场上用于代表此类永久物的牌张，以此来迷惑其他牌手。应保证牌面朝下之永久物进场的顺序清晰不致混淆。常见做法包括使用指示物或骰子来做标记，或者只是将它们依照顺序在战场上排列。

组合：纪念碑

本系列包含一组神器，它们能横置产生两种颜色之一的法术力并能变成龙。

寇安甘纪念碑

{三}

神器

{横置}：加{黑}或{红}到你的法术力池中。

{四}{黑}{红}：直到回合结束，寇安甘纪念碑成为4/4，黑红双色，具飞行异能的龙神器生物。

* 纪念碑在刚进战场的那个回合不能攻击。

* 虽然每个纪念碑的最后一个异能都能将其变成双色直到回合结束，但其本身是无色的。

* 如果纪念碑上有+1/+1指示物，则在纪念碑不再是生物之后，这些指示物也会留在该永久物上面。于纪念碑不是生物期间，这些指示物没有效果，但如果稍后时段纪念碑再度成为生物，它们便会再度生效。

* 于纪念碑已经变成生物的期间再度起动其上的最后一个异能，将会盖掉其他将其力量或防御力设定为特定数值的效应。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。

组合：指命

本系列包含一组指命，这类具有模式的咒语让你能选择其四项模式中的两项。

欧祝泰的指命

{二} {白} {蓝}

瞬间

选择两项～

- 将目标总法术力费用等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。
- 你获得4点生命。
- 反击目标生物咒语。
- 抓一张牌。

* 你于施放咒语时便一并选择两种模式。你必须选择两种不同的模式。模式选择完毕后，不得更改。

* 只有在你能为某模式选择合法目标时，才能选择该模式。忽略未选择之模式的目标要求。举例来说，只要你未选择欧祝泰的指命的第三种模式，你就可以在不指定某生物咒语为目标的情况下施放之。

* 于咒语结算时，根据牌面上印制的文字顺序，依序依照你所选之模式的指示行事。举例来说，如果你选择欧祝泰的指命的第二和第四种模式，则你将获得4点生命，然后抓一张牌。（在大多数情况下，顺序并不重要。）

* 如果某效应要复制指命，则产生复制品的该效应通常会让你为复制品选择新的目标，但是你不能重新选择模式。

* 如果在指命结算前，所选模式的所有目标均已不合法，则该咒语会被反击，其上所有效应都不会生效。如果此时仍有至少一个目标合法，则咒语将照常结算，但其对任何非法目标都不产生效应。

组合：「龙威加成」牌

本系列包含几张可借助龙威的牌。如果你在施放这类牌张时曾从你手上展示过龙牌来作为其额外费用，或是于你施放时操控龙，则它们便会得到增强。

秽言祝愿

{二} {黑}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌，以作为施放秽言祝愿的额外费用。

目标牌手牺牲一个生物。如果于你施放秽言祝愿时，你展示了龙牌或操控龙，则你获得4点生命。

* 如果有效应要复制这类咒语，则只有在原版咒语曾支付「展示龙牌」此额外费用的情况下，复制品的操控者才会得到「龙威加成」。由于复制品并非被施放，所以你是否操控龙并不重要。

* 你不能多展示龙牌来多次获得加成。同时，就算你既支付了「展示龙牌」此额外费用，又于你施放此咒语操控龙，也不会有额外的好处。

* 如果你未从你手上展示龙牌，则你必须于你完成咒语施放的时候操控龙，才能得到此加成。举例来说，如果你在施放咒语的过程中，失去了唯一一个龙的操控权（可能是由于你牺牲它来起动某个法术力异能），那么你不会得到加成。

单卡解惑

无色

乌金后裔

{六}

生物～龙 / 精怪

4/4

飞行

* 乌金后裔是无色。它不是单色，也不是神器。

白色

眩光庇佑

{白}

结界～灵气

结附于生物

当眩光庇佑进战场时，横置目标由对手操控的生物。

所结附的生物得+1/+3。

* 如果你施放眩光庇佑，且在眩光庇佑结算前，结附于生物异能所指定的生物已经成为不合法的目标，则眩光庇佑将被反击。它不会进战场，且其进战场异能也不会触发。

* 当眩光庇佑进战场时，如果所有对手都未操控任何生物，则此触发式异能会从堆叠移除且不会生效。

卓莱卡传令

{一} {白}

生物～人类 / 战士

2/2

警戒

由你操控的其他战士生物具有警戒异能。

* 如果某个进行攻击的生物失去警戒异能，则其将持续为未横置状态且正进行攻击。

神话成真

{白}

结界

每当你施放非生物咒语时，在神话成真上放置一个学问指示物。

{二}{白}：在神话成真上放置一个学问指示物。

{白}：直到回合结束，神话成真成为修行僧 / 圣者生物，仍具有其原有类别，且获得「此生物之力量和防御力各等同于其上学问指示物的数量。」

* 神话成真在刚进战场的那个回合不能攻击。

* 如果在神话成真已是生物的状态下起动使其成为生物的异能，则任何将其力量或防御力设定为特定数值的效应将被覆盖。会修正力量或防御力，但未将之设为特定数值的效应还会继续生效。

欧祝泰族模范

{二}{白}{白}

生物～人类 / 修行僧

4/4

每当你施放非生物咒语时，选择一项～

- 横置目标生物。
- 欧祝泰族模范获得先攻与系命异能直到回合结束。
- 放逐欧祝泰族模范，然后将它在其拥有者的操控下横置移回战场。

* 如果你为欧祝泰族模范选择了第三种模式，但它是因回应此异能的其他效应之故而离开战场，则该异能不会将欧祝泰族模范移回战场。它将留在原处。

* 该异能将欧祝泰族模范移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前离开战场的欧祝泰族模范毫无关联。它不在战斗中，也没有其先前离开战场时可能具有的其他异能。其上所有的+1/+1指示物或原本结附于其上的灵气都会被移除。

丝缎缚身

{一}{白}

结界

当丝缎缚身进战场时，放逐目标由对手操控且总法术力费用等于或小于3的生物，直到丝缎缚身离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 牌面朝下生物的总法术力费用为0。如果丝缎缚身放逐了一个牌面朝下的生物，则该生物会牌面朝上地移回战场。

* 丝缎缚身的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类异能与诸如遗忘轮的这类过往卡牌上的异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于丝缎缚身这样的牌只有一个异能，产生两个一次性效应：一个是在该异能结算时放逐生物，另一个是在丝缎缚身离开战场后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果丝缎缚身在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在丝缎缚身离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果丝缎缚身的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。

正气翻涌

{一} {白}

瞬间

消灭目标进行攻击或阻挡的黑色或红色生物。你获得2点生命。

* 如果正气翻涌结算，但此生物未被消灭（也许由于它已重生或具有不灭异能），则你依然获得2点生命。

* 不过，在正气翻涌结算前，如果该生物已经是不合法的目标，则正气翻涌会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得生命。

蓝色

受福转生

{三} {蓝}

瞬间

放逐目标由对手操控的生物。该牌手从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。该牌手将该牌放进战场，然后将其余的牌洗入其牌库。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不需支付其法术力费用。）

* 如果牌库中没有生物牌，则仍将展示牌库并将之洗牌。该目标生物将持续被放逐。

仿幻成军

{七} {蓝} {蓝}

法术

对由目标牌手操控的每个生物而言，将一个衍生物放进战场，此衍生物为该生物的复制品。

* 这些衍生生物会同时进战场。

* 作为牌面朝下生物之复制品进战场的衍生物，会是牌面朝上的无色2/2生物，没有名称、异能和生物类别。

* 这些衍生物都只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久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、结附了灵气、装备了武器，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。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含 {X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则由仿幻成军所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

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

* 切记，如果你操控多于一个同名的传奇永久物，你将选择一个留在战场上，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。

反驳

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。

抓一张牌。

* 当反驳试图结算时，若该咒语已经不是合法目标（举例来说，因为它离开堆叠），则反驳将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

* 不能被咒语或异能反击的咒语可以是反驳的合法目标。当反驳结算时，该咒语将无法被反击，但你依旧会抓一张牌。

穹慧龙舞

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物成为基础力量和防御力为4/4的蓝色龙 / 虚影，失去所有异能，并获得飞行异能。

* 该目标生物会成为蓝色龙 / 虚影，同时失去所有其他颜色及生物类别。它将保留原有的其他类别，例如神器。

* 该目标生物将会失去在穹慧龙舞结算之前获得的所有异能。特别一提，如果该生物是具变身或威力变身的牌面朝下生物，则你无法将其翻面；原因是它牌面朝上的状态下将不会有变身或威力变身费用（因为它已失去了所有异能，只具有飞行）。

* 在穹慧龙舞结算后，该生物可以如常获得异能。

* 先前将该生物之力量或防御力设定为特定数值的效应都会被穹慧龙舞盖掉。不过，将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在穹慧龙舞结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 会改变受影响生物之力量或防御力的其他效应（例如变巨术或凯旋大厅之效应），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。

敦古宿敌

{五} {蓝}

生物～巨蛇

6/5

守军

威力变身{六} {蓝} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面, 并在其上放置一个+1/+1指示物。)

* 如果于牌面朝下的敦古宿敌进行攻击时将其翻回正面, 则就算其会具有守军异能, 它也仍会继续进行攻击。

匿迹咒拳僧

{一} {蓝}

生物～人类 / 修行僧

1/3

每当你施放非生物咒语时, 匿迹咒拳僧得+1/+0直到回合结束, 且本回合不能被阻挡。

* 一旦匿迹咒拳僧被阻挡, 即使触发其异能也不会更改或撤销本次阻挡。

封入冰内

{一} {蓝}

结界～灵气

闪现 (你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。)

结附于红色或绿色生物

当封入冰内进战场时, 横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 如果所结附的生物不再为红色或绿色, 或其不再是生物, 则封入冰内将置入其拥有者的坟墓场。

* 其他咒语和异能依然可以重置此生物。

谷渡潜伏蜥

{蓝}

生物～火蜥蜴

1/1

谷渡潜伏蜥不能被阻挡。

威力变身{蓝} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面, 并在其上放置一个+1/+1指示物。)

* 如果某个牌面朝下的谷渡潜伏怪攻击并被阻挡, 将其翻回正面并不会使其成为未受阻挡。

冰瀑龙侯

{三} {蓝} {蓝}

生物～龙

4/3

飞行

当冰瀑龙侯进战场时，横置目标由对手操控的生物。于你操控冰瀑龙侯的时段内，该生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

由对手施放且以冰瀑龙侯为目标的咒语增加{二}来施放。

* 冰瀑龙侯的触发式异能可以指定任何由对手操控的生物为目标，包括已横置的生物。在这情况下，该生物持续已横置状态，且在其操控者的重置步骤中不能重置。

* 如果其他牌手获得冰瀑龙侯之操控权，该生物将不再受到「不能重置」异能的影响；就算你稍后重新获得冰瀑龙侯之操控权也是一样。

* 即使该生物改变了操控者，「不能重置」异能将继续生效。

* 冰瀑龙侯的最后一个异能会影响对手以其为目标的所有咒语，包括灵气咒语以及具有数个目标的咒语。它不对异能产生影响。

逐虚妄利

{三}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

每当一个生物在对手的操控下进战场时，将逐虚妄利结附在该生物上。

* 逐虚妄利的最后一个异能为强制性。你不能选择不移动逐虚妄利。

* 如果逐虚妄利不能合法结附于进战场的生物（可能因为其具反蓝保护异能），则它将留在原处。你获得它目前所结附之生物的操控权。

* 逐虚妄利的最后一个异能不以该新生物为目标。即使该生物具有辟邪或帷幕异能，它仍将结附于该生物。

* 如果数个生物同时在对手的操控下进战场，逐虚妄利的异能会各因每个而触发一次。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。于每一个结算时，你将短暂获得使其触发之生物的操控权。最后一个结算的将决定你最终会操控哪个生物。

通古晓今

{三}{蓝}

瞬间

目标牌手将其坟墓场洗回其牌库。

抓一张牌。

* 如果该牌手的坟墓场是空的，则该牌手将其牌库洗牌，然后你抓一张牌。

自行识库

{三}{蓝}

生物～圣者

/

于自行识库进战场时，从你的坟墓场放逐一张瞬间或法术牌。

自行识库的力量和防御力各等同于所放逐牌的总法术力费用。

每当自行识库造成战斗伤害时，你可以将它牺牲。若你如此作，你可以施放所放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

* 于自行识库进战场时，如果你的坟墓场中没有瞬间或法术牌，则它进战场时会是个0/0生物，并且会由于其防御力为0而置入其拥有者的坟墓场。

* 如果自行识库离开战场，则设定其力量与防御力之异能便无法找到那张被放逐的牌。其力量和防御力在其他区域均为0。

* 同样，当自行识库在战场上时，如果那张被放逐的牌因故离开放逐区，则自行识库将成为0/0生物并置入其拥有者的坟墓场（除非有其他效应来让其防御力大于0）。

* 以自行识库的最后一个异能施放牌时，不会受到牌张类别的使用时机限制。其他的使用时机限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此咒语]」）。

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

* 如果你选择施放那张被放逐的牌，且其法术力费用中包含了{X}，则你必须选择此值为0。

模仿嘲弄

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物攻击时，你可以将一个衍生物放进战场，此衍生物为该生物的复制品。在战斗结束时放逐该衍生物。

* 特别一提，该衍生物不会正进行攻击。

* 如果模仿嘲弄结附于不由你操控的生物，且你为防御牌手，则你可以用该衍生物进行阻挡。

* 在战斗结束时，无论原版生物或模仿嘲弄发生什么事，放逐该衍生物的异能都将触发。

* 于模仿嘲弄的触发式异能结算时，如果它已不在战场上，则其异能会复制它在离开战场前结附的生物。如果模仿嘲弄是因不再结附于合法的生物而离开战场，则它复制它离开战场前最后结附的生物。

* 如果模仿嘲弄的异能因故（例如倍产旺季所产生的效应）产生了数个衍生物，则此类衍生物将被其延迟触发式异能放逐。

* 作为牌面朝下生物之复制品进战场的衍生物，会是牌面朝上的无色2/2生物，没有名称、异能和生物类别。

* 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久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、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。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的生物复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则由模仿嘲弄所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

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

神秘冥思

{三}{蓝}

法术

抓三张牌。然后除非你弃一张生物牌，否则弃两张牌。

* 如果你想要的话，可以选择弃一张生物牌和另一张牌。

欧祝泰的吐息

{二}{蓝}

瞬间

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

弹回（如果你从你手上施放此咒语，于它结算时将之放逐。在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。）

* 欧祝泰的吐息能够指定已横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 欧祝泰的吐息追踪的是生物，而非其操控者。如果该生物于其原先操控者的下一个重置步骤到来前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

扰亡师

{三}{蓝}

生物～那伽 / 法师

3/3

榨取（当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）

当扰亡师榨取生物时，将所有由对手操控且防御力小于所榨取之生物的生物移回其拥有者手上。

* 利用所榨取生物最后在战场时的防御力来决定要将哪些生物移回其拥有者手上。

卡尔西欺瞒师

{一}{蓝}

生物～那伽 / 法师

0/4

{横置}：加{一}到你的法术力池中。此法术力只能用来施放牌面朝下的生物咒语，支付将已显化的生物翻回正面的法术力费用，或支付变身费用。（威力变身费用也属于变身费用。）

* 卡尔西欺瞒师产生的法术力不能用于施放让你显化牌张之咒语。

体型缩减

{二} {蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物的基础力量和防御力为0/2。

* 体型缩减会覆盖先前将生物之力量或防御力设定为特定数值的效应。不过，如果将其力量或防御力设定为特定数值的效应是在体型缩减结附于该生物之后才开始生效，则它又会覆盖体型缩减的效应。

* 会改变该生物之力量或防御力的其他效应（例如变巨术或纯净荣耀之效应），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。

破岸元素

{蓝} {蓝} {蓝}

生物～元素

3/3

{蓝}：放逐破岸元素，然后将它在其拥有者的操控下牌面朝下地移回战场。

{一}：破岸元素得+1/-1或-1/+1直到回合结束。

威力变身{四} {蓝} （你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）

* 破岸元素的第一个异能将之移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前离开战场的破岸元素毫无关联。它不在战斗中，也没有其先前离开战场时可能具有的其他异能。其上所有的+1/+1指示物或原本结附于其上的灵气都会被移除。

* 于最后一个起动式异能结算时，你才选择破岸元素会得+1/-1或-1/+1。

穹慧教诲

{三} {蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以支付{一} {蓝}。若你如此作，则将一个2/2蓝色，具飞行异能的巨灵 / 修行僧衍生生物放进战场。

* 此异能只会因你施放的每个非生物咒语触发一次。你只能支付一次{一} {蓝}，得到一个巨灵 / 修行僧。

黑色

伏谋祭师

{二} {黑}

生物～半兽人 / 祭师

2/2

每当伏谋祭师或另一个生物在你操控下进战场时，该生物得+2/+2直到回合结束。

掩袭{三}{黑}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

* 如果伏谋祭师与由你操控的其他生物同时进战场，则每有一个同时进战场的生物，其异能就会触发一次。

血颊狂徒

{一}{黑}{黑}

生物～半兽人 / 战士

3/3

{一}{黑}，牺牲另一个战士生物：目标牌手失去X点生命且你获得X点生命，X为所牺牲之生物的力量。

* 利用该生物最后在战场上的力量，包括其上的任何+1/+1指示物，来决定X的数值。

编织尸骸

{二}{黑}

结界

{一}{黑}，从你的坟墓场放逐一张或数张生物牌：将一个X/X黑色灵俑 / 惊惧兽衍生生物横置放进战场，X为以此法放逐之牌张数量的两倍。

* 由于从你的坟墓场放逐生物牌属于起动费用的一部分，因此任何牌手都无法回应，或藉由将生物牌移出你的坟墓场中以阻止你起动该异能。

* 「以此法放逐」意指起动此异能时放逐的生物牌，而非泛指之前被放逐的任何生物牌。

夺命龙侯

{五}{黑}{黑}

生物～龙

5/6

飞行

当夺命龙侯进战场时，若你从你手上施放之且战场上有五个或更多其他生物，则消灭所有其他生物。

* 如果你施放的生物咒语会当成夺命龙侯之复制品进战场，则该进战场异能会触发（假设同样满足「五个或更多其他生物」此条件）。

* 夺命龙侯的最后一个异能会消灭除夺命龙侯以外的所有生物，包括让该异能产生效应的那五个其他生物。

邪秽复生

{三}{黑}

瞬间

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。目标生物得-X/-X直到回合结束，X为以此法移回之牌的防御力。

* 施放邪秽复生时，你必须指定你坟墓场中的一张生物牌以及战场上的一个生物为目标。如果在邪秽复生结算前，该生物已经是不合法的目标，则你仍然将该生物牌移回你手上。如果你坟墓场中的生物牌成为不合法的目标，由于不存在「以此法移回之牌」，所以战场上的生物不受影响。

秽言祝愿

{二}{黑}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌，以作为施放秽言祝愿的额外费用。

目标牌手牺牲一个生物。如果你于你施放秽言祝愿时，你展示了龙牌或操控龙，则你获得4点生命。

* 施放秽言祝愿时，你可以指定未操控任何生物的牌手为目标。如果符合「龙威加成」的要求，你会只获得4点生命。

净空坟地

{二}{黑}

瞬间

将任意数量的目标生物牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

抓一张牌。

* 这些置于牌库顶的牌之顺序由你决定。

* 你施放净空坟地时可以没有目标。若你如此作，则你就只是抓一张牌。如果你施放它时指定了至少一个目标，且这些目标全部都变成不合法目标，则此咒语会被反击，且你也无法抓一张牌。

贪欢客宝库

{五}{黑}{黑}

结界

当贪欢客宝库进战场时，放逐目标对手坟墓场中的所有牌。

你可以使用以贪欢客宝库放逐的地牌。

你可以施放以贪欢客宝库放逐的非地牌。你每回合不能以此法施放一个以上的咒语。

* 这些牌会牌面朝上被放逐。

* 最后一个异能的每回合一次限制只适用于非地牌。你可以在施放以此法放逐之一张非地牌的同一回合中，使用以贪欢者宝库放逐的一张地牌。

* 以此法使用牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以贪欢者宝库放逐的地牌。

* 如果贪欢者宝库离开战场，则以其放逐的牌将持续被放逐。那些牌不能再被使用。此后的任何贪欢客宝库（即便是以同一张牌来表示也一样）都是新物件，不会让你能够再使用那些牌。

复生刽子手

{二}{黑}{黑}

生物～灵俑 / 战士

4/3

复生刽子手不能进行阻挡。

由你操控的其他灵俑生物得+1/+1。

如果你施放复生刽子手时多为你坟墓场中每张其他生物牌各支付{一}，你便可以从你的坟墓场中施放之。

* 复生刽子手的最后一个异能不会改变你能够施放它的时机。

* 一旦你开始从你的坟墓场施放复生刽子手，则要等到你完成其施放，包括支付完费用之后，才会有牌手获得优先权。牌手来不及对此事进行回应，好影响你要支付的费用（比如说要消灭一个你的其他生物）。

席穆嘉族杀手

{一}{黑}

生物～人类 / 杀手

2/1

力量大于席穆嘉族杀手的生物不能阻挡它。

威力变身{二}{黑}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）

当席穆嘉族杀手翻回正面时，消灭目标由对手操控且力量等于或小于3的生物。

* 只有于宣告阻挡者时，才会将席穆嘉族杀手与试图阻挡它的生物比较力量。在生物合法阻挡席穆嘉族杀手之后，即使再改变任一生物的力量也不会更改或撤销本次阻挡。

终极代价

{一}{黑}

瞬间

消灭目标单色生物。

* 单色生物只有一种颜色。

* 牌面朝下的生物，以及大多数神器生物都不是单色。

猛毒疫病

{二}{黑}

结界

衍生生物得-2/-2。

* 如果某效应通常情况下产生之衍生生物的防御力为2或更低，则它进战场时防御力为0或更低，并置入其拥有者的坟墓场，然后消失。会在生物进战场或死去时触发的异能都会触发。

红色

安塔卡族猛击手

{四}{红}

生物～食人魔 / 战士

4/5

强横～{三}{红}{红}：每个由你操控的生物本回合中只能被两个或更多生物阻挡。只能于由你操控之生物的力量总和等于或大于8时起动此异能。

* 多次起动安塔卡猛击手的异能，并不会给由你操控的生物带来额外好处。

熔岩通贯

{X}{红}{红}

瞬间

放逐你牌库顶的X张牌。直到你下一个回合结束，你可以使用这些牌。

* 这些牌会牌面朝上被放逐。

* 以此法使用牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果这些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以熔岩通贯放逐的地牌。

* 你未使用的任何牌将持续被放逐。

山口元素

{二}{红}

生物～元素

0/6

{红}，{横置}，牺牲山口元素：山口元素对目标生物造成4点伤害。

强横～{二}{红}：山口元素基础力量为8直到回合结束。只能于由你操控之生物的力量总和等于或大于8时起动此异能。

* 山口元素的最后一个异能会覆盖所有先前将其力量设定为特定数值的效应。其他将其力量设定为某特定值的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。

* 会改变山口元素之力量的其他效应（例如变巨术或凯旋大厅之效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变其力量的指示物（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。

龙群降临

{四}{红}{红}

法术

消灭任意数量的目标生物。每以此法消灭一个生物，其操控者便将一个4/4红色，具飞行异能的龙衍生生物放进战场。

* 如果某生物被选为目标但没有被消灭（举例来说，如果它重生或具有不灭异能），则它不会计入放进战场之龙衍生生物的数量。

龙语怒吼

{一}{红}

瞬间

你可以从你手上展示一张龙牌，以作为施放龙语怒吼的额外费用。

龙语怒吼对目标生物造成3点伤害。如果于你施放龙语怒吼时，你展示了龙牌或操控龙，则龙语怒吼对所影响之生物的操控者造成3点伤害。

* 龙语怒吼仅会指定该生物为目标，而不指定其操控者。如果在龙语怒吼结算前，该生物已经是不合法的目标，则该咒语将被反击，且其所有效应都不会生效。不会因此造成伤害。

龙袭风暴

{一} {红}

结界

每当一个具飞行异能的生物在你的操控下进战场时，它获得敏捷异能直到回合结束。

每当一个龙在你的操控下进战场时，它对目标生物或牌手造成X点伤害，X为由你操控之龙的数量。

* 于最后一个异能结算时，才利用由你操控的生物数量来决定X的数值。

* 这两个异能不会相互排斥。如果某个具飞行异能的龙（通常都有）在你的操控下进战场，则两个异能均会触发。

龙王仆役

{一} {红}

生物～鬼怪 / 祭师

1/3

你施放的龙咒语减少{一}来施放。

* 龙王仆役不能减少你施放的龙咒语之有色法术力要求。

* 如果施放龙咒语需要支付任何额外费用，则先由其效应生效后，才轮到龙王仆役或任何其他减少费用者生效。

* 该异能可对施放龙咒语的替代性费用产生效应。

坚毅狂战士

{二} {红}

生物～人类 / 狂战士

3/2

每当坚毅狂战士攻击时，你于本回合中施放的下一个咒语减少{一}来施放。

* 坚毅狂战士不能减少你施放的咒语之有色法术力要求。

* 如果施放咒语需要支付任何额外费用，则先由其效应生效后，才轮到坚毅狂战士或任何其他减少费用者生效。

* 该异能可对施放咒语的替代性费用产生效应。

冲击震颤

{一} {红}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，冲击震颤对每位对手各造成1点伤害。

* 如果数个生物同时也在你的操控下进战场，则冲击震颤将会触发同样次数。每一个异能将分别对每位对手各造成1点伤害。

怒火祭师

{一} {红}

生物～半兽人 / 祭司

2/1

怒火祭师只能被两个或更多生物阻挡。

威力变身 {红} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。)

当怒火祭师翻回正面时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

* 如果某个牌面朝下的怒火祭师攻击且被一个生物阻挡，则将其翻面并不会使其成为未受阻挡。

* 以怒火祭师的最后一个异能放逐的牌为面朝上地放逐。

* 使用以怒火祭师的最后一个异能放逐之牌时，需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果该牌是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 通常情况下，这意味着只在你本回合还未使用过地牌的状况下，才能使用以怒火祭师放逐的地牌。

* 如果你不使用它，该牌将持续被放逐。

寇安甘族求索客

{一} {红}

生物～人类 / 战士

2/1

每当寇安甘族求索客被一个生物阻挡时，寇安甘族求索客对该生物造成1点伤害。

* 如果寇安甘族求索客被数个生物阻挡，则每有一个阻挡它的生物，它的异能就会触发一次。

* 寇安甘族求索客的触发式异能所造成之伤害并非战斗伤害。如果该伤害使得每个阻挡它的生物都离开战斗，则寇安甘族求索客仍旧是被阻挡了。这样的情况下它不会受到战斗伤害。

寇安甘族先驱

{二} {红}

生物～人类 / 狂战士

*/3

践踏

寇安甘族先驱的力量等同于由你操控的生物数量。

掩袭{二}{红}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

* 设定寇安甘族先驱的力量之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上生效。若寇安甘族先驱在战场上，其异能就会将它本身算进去。

失心丧志

{三}{红}

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束，且本回合中只能被两个或更多生物阻挡。

* 你可以指定任何生物当成失心丧志之目标，包括未横置的或是已经由你操控的。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

岩浆裂谷

{一}{红}

法术

不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

* 该回合中，不具飞行异能的生物不能进行阻挡，包括岩浆裂谷结算后失去飞行异能的生物，以及岩浆裂谷结算后才进战场之不具飞行异能的生物。

黑山贝西摩斯

{二}{红}

生物～食人魔 / 战士

5/5

除非你支付{二}，否则黑山贝西摩斯不能进行攻击或阻挡。

* 如果某效应要求「黑山贝西摩斯若能进行攻击或阻挡，则须如此作」，则你可以选择不支付相关费用并忽略此要求。在需要支付费用才能攻击或阻挡时，不会强迫牌手支付该费用。

萨坎之怒

{四}{红}

瞬间

萨坎之怒对目标生物或牌手造成5点伤害。如果你未操控龙，则萨坎之怒对你造成2点伤害。

* 于萨坎之怒结算时，才会检查你是否操控龙。

疾驰战魁

{四}{红}

生物～食人魔 / 狂战士

5/4

疾驰战魁每回合若能攻击，则必须攻击。

掩袭{三}{红}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

* 你依旧得为疾驰战魁选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，疾驰战魁处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

龙尾扫击

{二}{红}

瞬间

目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 于龙尾扫击试图结算时，如果其中任一生物已是不合法的目标，则由你操控的生物不会造成伤害。

雷霆龙侯

{二}{红}{红}

生物～龙

4/4

飞行

每当一个由你操控的龙成为由对手操控之咒语或异能的目标时，雷霆龙侯对该牌手造成3点伤害。

* 雷霆龙侯的异能会比触发它的咒语或异能先一步结算。

折磨幽声

{一}{红}

法术

弃一张牌，以作为施放折磨幽声的额外费用。

抓两张牌。

* 由于弃一张牌属于额外费用，所以如果你手上没有其他牌，便不能施放折磨幽声。

双矢击

{一}{红}

瞬间

双矢击对一个或两个目标生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

* 你于施放双矢击时，便需一并决定是让双矢击对一个目标造成2点伤害，还是对两个目标各造成1点伤害。

* 如果你施放双矢击并指定两个目标，且在双矢击结算之前，其中一个目标已不合法，则余下的合法目标将受到1点伤害。你不能改变原先的伤害分配方式。

火山冲锋

{四} {红}

瞬间

直到回合结束，进行攻击的生物得+2/+0且获得践踏异能。

* 「进行攻击的生物」是指在该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，否则直到战斗结束步骤为止，它都一直是个进行攻击的生物，即使它所攻击的牌手离开游戏，或者它所攻击的鹏洛客离开战场，也不会有影响。

* 虽然火山冲锋只会影响进行攻击的生物，但此加成会持续到该回合接下来的时段。

* 只有于火山冲锋结算时进行攻击的生物才会得到加成。换句话说，在你宣告攻击者之前施放它通常不会有什么作用。

火山预示

{五} {红} {红}

法术

将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。火山预示向由对手操控的每个生物各造成伤害，其数量等同于该牌的总法术力费用。放逐火山预示。

* 在火山预示结算前，如果该目标瞬间或法术牌已经是不合法的目标，则该咒语将会被反击，且其所有效应都不会生效。不会造成任何伤害，且火山预示不会被放逐。

* 如果目标的法术力费用中包含 {X}，则X为0。

* 如果目标是连体牌，则只会向由对手操控的每个生物造成一次伤害。其数量等同于该牌的两个总法术力费用之和。

领战前锋

{三} {红}

生物~半兽人 / 狂战士

3/3

你支付的掩袭费用减少 {二}（只要此生物在战场上）。

掩袭 {二} {红}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下一个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

* 领战前锋的第一个异能不影响其自身。

* 领战前锋的第一个异能无法影响掩袭费用之有色法术力要求。* 如果某张牌的掩袭费用中只有一点一般法术力，则该费用将减少 {一}。

司钟珠高

{红}

传奇生物~半兽人 / 战士

2/2

司钟珠高不能阻挡力量等于或大于2的生物。

掩袭{一}{红}（你可以支付此咒语的掩袭费用来施放它。如果你如此作，则它获得敏捷异能，且在下个结束步骤开始时便需从战场移回其拥有者的手上。）

* 一旦司钟珠高合法阻挡了某个生物，将该生物的力量增加到2或更多也不会撤销本次阻挡。

绿色

突袭阵型

{一}{绿}

结界

由你操控的每个生物皆依照其防御力来分配战斗伤害，而不是依照力量。

{绿}：目标具守军异能的生物于本回合中能视同不具守军异能地进行攻击。

{二}{绿}：由你操控的生物得+0/+1直到回合结束。

* 举例来说，2/3生物将分配3点战斗伤害，而不是2点。

* 第一个异能非实际改变生物的力量；它只是改变生物所分配的战斗伤害数量。所有其他检查力量与防御力的规则与效应，都会使用原本的数值。

坚毅化身

{绿}{绿}

生物～圣者

3/2

延势，践踏

坚毅化身进战场时上面有数个+1/+1指示物，其数量为被你操控且其上有+1/+1指示物的其他生物数量。

* 在确定坚毅化身进战场时上面的+1/+1指示物数量时，不会将与之同时进战场的其他生物计算在内，就算这些生物中有进战场时上面有+1/+1指示物的也是一样。

亡雾迅猛龙

{一}{绿}{绿}

生物～蜥蜴 / 野兽

3/3

死触

每当一个由你操控的永久物翻回正面时，你可以将亡雾迅猛龙从你的坟墓场牌面朝上或牌面朝下地移回战场。

威力变身{四}{黑}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）

* 当一个由你操控的永久物翻回正面时，除非亡雾迅猛龙在坟墓场中，亡雾迅猛龙的第二个异能才会触发。

* 你是于该异能结算时才选择是让亡雾迅猛龙牌面朝上还是牌面朝下地进战场。你也可以选择将它留在坟墓场。

家园卫护人

{一} {绿}

生物~人类 / 战士

2/1

力量小于家园卫护人的生物不能阻挡它。

威力变身{一} {绿} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}, 将其当成 2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面, 并在其上放置一个+1/+1指示物。)

当家园卫护人翻回正面时, 将目标牌从你的坟墓场移回你手上。

* 只有于分配阻挡者时, 你才比较家园卫护人与任何试图阻挡它之生物的力量。一旦家园卫护人被某生物合法阻挡, 则即使改变这两个生物中任一者的力量, 都不会更改或撤销该阻挡。

权力展现

{一} {绿}

瞬间

选择一项~

- 消灭目标蓝色或黑色非生物永久物。
- 由你操控的永久物本回合不能成为由对手操控之蓝色或黑色咒语的目标。

* 如果你选择第二种模式, 且当权力展现结算时, 由你操控的永久物正为某个咒语的目标, 则并不会马上发生什么事。当该咒语将结算时, 检查其颜色。如果它是蓝色或黑色, 则该永久物将不是该咒语的合法目标, 所以不受其影响。如果该咒语将结算时, 其所有目标都不合法, 则它会被反击。

* 如果你选择第二种模式, 在权力展现结算后, 该回合中由对手新施放的任何蓝色或黑色咒语都不能以由你操控的永久物作为目标。

* 如果你选择第二种模式, 则不论是于本回合中何时才开始由你操控, 所有由你操控的永久物都会受到权力展现的影响, 而不仅限于其结算时由你操控者。这是因为它并未让那些永久物获得异能, 而是影响了游戏规则并说明了那些永久物目前变成的状态。

* 请记住, 灵气咒语会以它将结附的永久物为目标 (但在战场上的灵气并不以它所结附的永久物为目标)。

* 由你操控的永久物可以成为由对手操控之蓝色或黑色来源之异能的目标。

壮绝对抗

{一} {绿}

法术

目标由你操控的生物得+1/+2直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。(它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。)

* 于壮绝对抗试图结算时, 如果由你操控的生物已经是不合法的目标, 则由你操控的生物不会得+1/+2。如果该生物是合法目标, 但不由你操控的那个生物不是, 则你的生物仍然将得+1/+2。在这两种情况下, 都没有生物会造成或受到伤害。

焚敌龙侯

{五} {绿} {绿}

生物～龙

4/5

飞行

当焚敌龙侯进战场时，你可以令它与目标不由你操控的生物互斗。

每当一个由你操控的生物互斗，在下一个结束步骤开始时，在其上放置两个+1/+1指示物。

* 你是于第一个触发式异能进入堆叠时选择该异能的目標，但是于该异能结算时，才选择是否互斗。

* 如果在第一个触发式异能结算前，目标不由你操控的生物已经是不合法的目標，则焚敌龙侯不会互斗，其最后一个异能也不会触发。

* 如果某个由你操控的生物在结束步骤中互斗，则在该生物上放置+1/+1指示物的延迟触发式异能要到下一个回合的结束步骤开始时才会触发。

振奋呼号

{二} {绿}

瞬间

你每操控一个其上有+1/+1指示物的生物，便抓一张牌。这些生物获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它们消灭。）

* 一旦某生物获得不灭异能，它在这回合中就会一直具有此异能，就算它失去其上所有+1/+1指示物也是一样。

* 在振奋呼号结算之后才在上面放置+1/+1指示物之由你操控的生物不会获得不灭异能。

伏击猛犸

{四} {绿}

生物～猫 / 野兽

3/5

强横～{二} {绿}：目标生物本回合若能阻挡伏击猛犸，则必须阻挡。只能于由你操控之生物的力量总和等于或大于8时起动此异能。

* 你可以在同一回合中多次起动伏击猛犸的异能，来强迫数个生物须阻挡它。

* 起动伏击猛犸的异能不会迫使你在该回合用它攻击。如果它不攻击，则受其异能影响的生物可以阻挡其他进行攻击的生物或选择不阻挡。

* 如果某个受伏击猛犸之异能影响的生物不能合法地阻挡之（可能由于伏击猛犸获得飞行异能），则该生物可以阻挡其他进行攻击的生物或选择不阻挡。

* 如果在宣告阻挡者步骤中，某生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能阻挡。如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要进行阻挡。

遮掩乙太

{绿}

结界

你施放的牌面朝下生物咒语减少{一}来施放。

{一} {绿}：将遮掩乙太翻为牌面朝下。（它成为一个2/2生物。）

* 遮掩乙太对让你显化牌张的咒语没有效果。

* 请注意，遮掩乙太没有变身费用。一旦翻为牌面朝下，它并没有办法将自身翻回正面。

噬羽盛宴

{四} {绿}

瞬间

消灭目标具飞行异能的生物。激励2。（于你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置两个+1/+1指示物。）

* 你必须能够选择一个具飞行异能的生物为目标，才能施放噬羽盛宴。你不能只为了激励，而在没有合法目标的情况下施放它。

乘胜追击

{二} {绿} {绿}

瞬间

直到回合结束，至多两个目标生物各得+2/+2且获得践踏异能。

* 如果你施放乘胜追击并指定两个目标，且于乘胜追击结算时，其中只有一个仍是合法目标，则该目标会得+2/+2且获得践踏异能。乘胜追击对不合法的目标没有效果。

揭露之风

{二} {绿}

瞬间

于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。你可以检视牌面朝下且进行攻击或阻挡的生物。

* 就算进行攻击或阻挡的生物中没有牌面朝下者，你也能施放揭露之风。防止伤害的效应仍会生效。

盐路伏击兵

{三} {绿}

生物~猎犬 / 战士

3/3

每当另一个由你操控的永久物翻回正面时，若其是生物，则在其上放置两个+1/+1指示物。

威力变身{三} {绿} {绿}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其威力变身费用使其翻回正面，并在其上放置一个+1/+1指示物。）

* 此牌面朝下的永久物必须要在其翻回正面前就是生物，且在此触发式异能结算时也还是生物，才能在其上放置+1/+1指示物。

伏道祭师

{二} {绿}

生物～人类/祭师

2/3

{横置}：加两点法术力到你的法术力池中，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放生物咒语。

强横～{九} {绿} {绿}，{横置}：每位牌手的总生命各成为由其操控的生物数量。只能于由你操控之生物的力量总和等于或大于8时启动此异能。

* 伏道祭师的第一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

* 伏道祭师产生之法术力可用于施放具变身或威力变身之牌面朝下的生物咒语。

* 于最后一个异能结算时，才会计算每位牌手操控的生物数量，由此决定每位牌手的总生命各成为多少。

* 要让某牌手的总生命成为特定数值，实际发生的事情是该牌手获得或失去某数量的生命。举例来说，如果某牌手的总生命为12，且于此异能结算时，他操控三个生物，则他会失去9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。

* 如果某牌手于最后一个异能结算时未操控任何生物，则他的总生命会成为0，并会由此输掉这盘游戏。如果所有牌手的总生命都以此法成为0，则此盘游戏为平手。

通日师之触

{二} {绿} {绿}

法术

激励X，X为你的手牌数量。每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物获得践踏异能直到回合结束。（*激励X的流程是于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置X个+1/+1指示物。*）

* 于通日师之触结算时，才会计算你的手牌数量，并以此来确定X的数值。

多色

阿拉辛王龙

{五} {绿} {白}

生物～龙

6/6

飞行

当阿拉辛王龙死去时，你可以将它置于其拥有者的牌库顶或牌库底。

* 由阿拉辛王龙死去时的操控者来选择是将其置于其拥有者的牌库顶或牌库底。该牌手也可以选择将阿拉辛王龙留在坟墓场。此决定是于该异能结算时作出。

* 只有当阿拉辛王龙的异能结算时，它还在坟墓场里，该异能才会将其置于其拥有者的牌库顶或牌库底。如果它在此之前离开坟墓场，则它将留在原先的区域，即使它在该异能结算前回到坟墓场也是如此。

安塔卡的指令

{红} {绿}

瞬间

选择两项～

- 本回合中，所有对手不能获得生命。
- 安塔卡的指命向每位对手各造成3点伤害。
- 你可以将一张地牌从你手上放进战场。
- 直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得延势异能。

* 第一种模式不影响在该回合稍早时段中获得的生命。

* 若你选择第三种模式并将一张地牌放进战场，则这不算使用地。举例来说，你可以在你的回合中使用地，并以此法将一个地放进战场。

雷光翼龙

{三} {黑} {红}

生物～龙

5/4

飞行

每当另一个生物在你的操控下进战场时，目标生物得+2/+0直到回合结束。

* 战场上的任何生物都能成为雷光翼龙之触发式异能的目标，包括进战场并触发该异能的生物本身。

龙王安塔卡

{五} {红} {绿}

传奇生物～长老 / 龙

8/8

飞行，践踏

当龙王安塔卡进战场时，它对任意数量目标由对手操控的生物和 / 或鹏洛客造成共5点伤害，你可以任意分配。

* 你于该异能进入堆叠时，便一并为该异能选择目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

* 如果于该异能试图结算时，其中某些目标已经是不合法的目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有目标均不合法，则该异能将被反击。

龙王寇安甘

{四} {黑} {红}

传奇生物～长老 / 龙

6/5

飞行，敏捷

由你操控的其他生物具有敏捷异能。

每当任一对手施放与其坟墓场中任一张牌同名的生物或鹏洛客咒语时，该牌手失去10点生命。

* 以牌面朝下的方式施放某咒语，并不会触发龙王寇安甘的最后一个异能。没有名称的咒语不可能与其他牌张同名。

* 如果对手施放具掘穴异能的生物咒语，并从其坟墓场放逐所有与该咒语同名的牌以支付其费用，则龙王寇安甘的异能不会触发。

龙王席穆嘉
{四}{蓝}{黑}
传奇生物～长老 / 龙
3/5
飞行，死触
当龙王席穆嘉进战场时，于你操控龙王席穆嘉的时段内，获得目标生物或鹏洛客的操控权。

* 如果龙王席穆嘉离开战场，则你不再操控它，且其改变操控权的效应结束。

* 如果在龙王席穆嘉的异能结算前，它便已不由你操控，则你完全不会获得该生物或鹏洛客的操控权。

* 如果另一位牌手获得龙王席穆嘉的操控权，则其改变操控权的效应结束。即使你重获龙王席穆嘉的操控权，也不会使你重获该生物或鹏洛客的操控权。

卓莱卡的指命
{绿}{白}
瞬间
选择两项～

- 于本回合中，防止目标瞬间或法术咒语将造成的所有伤害。
- 目标牌手牺牲一个结界。
- 在目标生物上放置一个+1/+1指示物。
- 目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

* 尽管大多数能造成伤害的瞬间与法术本身都是该伤害的来源，但另有一些是让其他物件来造成伤害（举例来说，使生物互斗的咒语）。卓莱卡的指命之第一个异能不会防止那些其他来源造成的伤害。

* 你能够指定任何牌手作为第二个异能的目标，即使该牌手并未操控结界也是一样。

不朽王鳞
{四}{绿}{白}
生物～龙
4/4
飞行
每当在由你操控的另一个生物上放置一个或数个+1/+1指示物时，你可以在不朽王鳞上放置一个+1/+1指示物。

* 如果某生物进战场时上面有一个或多个+1/+1指示物，则它将触发不朽王鳞的异能。

* 如果在数个由你操控的生物（不朽王鳞除外）上同时放置+1/+1指示物，则每有一个这样的生物，不朽王鳞的异能就会触发一次。

* 如果你操控两个不朽王鳞，在其中之一上放置+1/+1指示物将会触发另一个的异能。当此异能结算时，你会在另一个不朽王鳞上放置一个+1/+1指示物。这会触发前者的异能。此回圈将持续重复，直到你选择不在其中一个不朽王鳞上放置+1/+1指示物。

狩兆巨龙

{三} {红} {绿}

生物～龙

5/3

飞行

{二} {红}：狩兆巨龙对每个不具飞行异能的生物各造成1点伤害。

{二} {绿}：狩兆巨龙对每个具飞行异能的其他生物各造成1点伤害。

* 如果狩兆巨龙失去飞行异能，则其第一个起动式异能将对它自身造成伤害。

入圣娜尔施

{二} {白} {蓝}

鹏洛客～娜尔施

6

+1：检视你的牌库顶牌。如果该牌为非生物且非地的牌，你可以展示该牌并置于你手上。

-2：本回合中，当你从你手上施放下一个瞬间或法术咒语时，它获得弹回异能。

-9：你获得具有「所有对手都不能施放非生物咒语」的徽记。

* 在结算娜尔施的第一个异能时，若你的牌库顶牌是生物或地牌，或你不想将该牌置于你手上，则它不需展示。

* 对于结算过程中会一并将自身放逐的咒语（例如火山预示）而言，如果此咒语获得弹回异能，则不会产生让你再次施放该咒语的异能。该咒语会被放逐。

召亡巨龙

{三} {蓝} {黑}

生物～龙

4/4

飞行

每当召亡巨龙对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}。若你如此作，则将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场，且每位对手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。

* 召亡巨龙每对一位牌手造成战斗伤害，其最后一个异能便会触发一次。对每个这类异能而言，你只能支付一次{二}。

利齿莽龙

{四} {蓝} {黑}

生物～龙

4/4

飞行

每当你牺牲一个生物时，目标对手牺牲一个生物。

* 每当你牺牲任何生物时，都会触发利齿莽龙的触发式异能，包括牺牲利齿莽龙自己的时候。不论你是因什么原因要牺牲生物，此异能都会触发，包括因要支付费用，或是因咒语或异能的结果（例如对手之利齿莽龙的异能）。

* 特别一提，「传奇规则」不会让牌手牺牲永久物。它就只是将它们置入各自拥有者的坟墓场。

沸息蛮龙

{四}{红}{绿}

生物～龙

4/4

飞行

每当沸息蛮龙攻击时，加{红}{红}{红}{绿}{绿}{绿}到你的法术力池中。直到回合结束，此法术力不会因步骤与阶段结束而从你的法术力池消失。

* 就算沸息蛮龙在此回合中离开了战场，这份法术力在本回合余下的时段内也不会因为步骤与阶段结束而从你的法术力池消失。

迅袭战虐者

{四}{黑}{红}

生物～龙

4/4

飞行

当迅袭战虐者进战场时，你可以将一张总法术力费用等于或小于3的生物牌从你的手上或坟墓场放进战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它移回你手上。

* 你不能以此法将生物牌面朝下地放进战场。

* 对你放进战场的生物而言，它只有于此延迟触发式异能在下一个结束步骤结算时仍在战场上，才需要将其移回你手上。如果它在此前便已离开战场，则它会留在原处。

* 就算迅袭战虐者在下一个结束步骤之前就已离开战场，将生物移回你手上之延迟触发式异能也会照常触发。

神器

先祖雕像

{四}

神器生物～魔像

3/4

当先祖雕像进战场时，将一个由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。

* 先祖雕像的异能为强制性。* 如果在先祖雕像的异能结算时，它是唯一一个由你操控的非地永久物，则你必须将它移回其拥有者手上。

* 该触发式异能不以任何永久物为目标。于此异能结算时，你才选择要将哪个移回。一旦该异能开始结算，任何牌手都无法回应该选择。

破门锤械

{三}

神器～武具

破门锤械只能装备在防御力等于或大于4的生物上。

佩带此武具的生物得+3/+0且具有践踏异能。

佩带{三}

* 破门锤械的佩带异能可以指定任何生物为目标。但是，于此佩带异能结算时，如果该生物的防御力为3或更少，则破门锤械不会装备上去。

* 如果破门锤械所装备的生物之防御力降到少于4，则破门锤械会因为状态动作而卸装。

透镜守卫

{一}

神器生物～魔像

1/2

你可以检视不由你操控且牌面朝下的生物。（你随时均可如此作。）

* 透镜守卫让你可以随时检视不由你操控且牌面朝下的生物，就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。

* 透镜守卫并不会使对手不能检视由他自己操控且牌面朝下的生物。

* 透镜守卫并不会使你能够检视其他牌手在堆叠中牌面朝下的咒语。

驭霆械

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1。

每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以将驭霆械装备于其上。

佩带{二}

* 于驭霆械的第二个异能结算时，如果该进战场生物已不在战场上，则驭霆械不会移动。如果驭霆械无法合法装备到该生物上，则驭霆械也不会移动。

地

灵龙庇护地

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。此法术力只能用来施放龙生物咒语。

{二}，{横置}，牺牲灵龙庇护地：将目标龙生物牌或乌金鹏洛客牌从你的坟墓场移回你手上。

* 由灵龙庇护地的第二个异能产生的法术力可以用于支付施放龙生物咒语的任何额外或替代性费用（例如掩袭费用）。

万智牌，Magic，鞑契龙王，龙命殊途，鞑契可汗，塞洛斯，天神创生，以及尼兹之旅，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2015威世智。