

韃契龍王發布釋疑

編纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers, Carsten Haese，Eli Shiffrin，Zoe Stephenson及Thijs van Ommen的貢獻

此文件最近更新日期：2015年2月25日

本篇「發布釋疑」文章包含與新上市的**魔法風雲會**系列有關的資訊，並集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文的目的就在於釐清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：Wizards.com/CustomerService。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述，惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

通則釋疑

上市資訊

韃契龍王系列包括264張牌（101張普通牌，80張非普通牌，53張稀有牌，15張秘稀牌，以及15張基本牌）。

售前賽：2015年3月21-22日

上市週末：2015年3月27-29日

歡樂日：2015年4月18-19日

自正式發售當日起，**韃契龍王**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2015年3月27日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：**塞洛斯**、**天神創生**、**尼茲之旅**、**魔法風雲會2015**、**韃契可汗**、**龍命殊途**，以及**韃契龍王**。

請至Magic.Wizards.com/Rules查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

主題：巨龍及雙色巨龍族群

薩坎回到過去救下靈龍烏金之舉徹底改變了韃契。如今此地巨龍遍天飛舞，而**韃契龍王**系列中龍的數量將冠絕各系列。大地仍舊被五個部落所統治，但在各自可怖龍王的統治下，各部不僅已成為雙色部落，名稱也發生了變化。如今的這些部落仍與韃契過去，乃至永不再現之另一現世中的各個部落十分相似。每個部落都有其各自的標記，但凡某牌與部落密切相關，包括具該部落代表性異能者，其牌面上便將顯示對應部落的部落標記。這些標記與遊戲進行並無關聯。

卓萊卡族關鍵字動作：振勵

綠白雙色的部落名喚卓萊卡。對其追隨者而言，卓萊卡是龍之堅忍的具現。

振勵這一復出的關鍵字動作能在你最小的生物上放置+1/+1指示物，確保你的軍隊中沒有脆弱環節。此異能與其在**龐命殊途**中出現時相比並無更動。

艾文策士

{四}{白}

生物～鳥／士兵

2/3

飛行

當艾文策士進戰場時，振勵1。（於由你操控的生物中選擇一個防禦力最小的生物，在其上放置一個+1/+1指示物。）

振勵的正式規則解析如下：

701.30.振勵

701.30a 「振勵N」意指「選擇一個由你操控的生物，且需是由你操控的生物中防禦力最小或同為防禦力最小者。在其上放置N個+1/+1指示物。」

* 振勵本身並不會指定任何生物為目標，但某些會振勵生物的咒語或異能會具有其他需指定生物為目標的效應。舉例來說，你可以利用艾文策士的振勵異能，來在具反白保護的生物上放置指示物。

* 你是於會振勵生物的咒語或異能結算的時候，才決定要在哪個生物上放置指示物。該生物可以是該具振勵異能的生物，如果它仍然由你操控且防禦力最小。

歐祝泰族關鍵字：彈回

白藍雙色的部落名喚歐祝泰。對其追隨者而言，歐祝泰是龍之點智的具現。

彈回這一復出關鍵字會在某些瞬間與巫術上出現，讓你在下一個維持開始時，免費地再度施放這些咒語。此異能與其在**奧札奇再起**中出現時相比並無更動。

泰伽姆的揮擊

{三}{藍}

巫術

目標生物得+2/+0直到回合結束，且本回合不能被阻擋。

彈回（如果你從手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。）

彈回的正式規則解析如下：

702.87.彈回

702.87a 彈回會在某些瞬間與巫術上出現。它屬於靜止式異能，當該咒語在堆疊中時生效，且可以產生延遲觸發式異能。「彈回」意指「如果此咒語從你手上施放，於它結算時改為將其放逐，而非置入你的墳墓場，在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。」

因彈回異能而不須支付其魔法力費用地施放咒語時，需依照規則601.2b與規則601.2e至g之規範來支付替代性費用。

702.87c 同一個咒語上的數個彈回異能並無意義。

* 因延遲觸發式異能再次施放此牌並非強制性。如果你選擇不施放該牌，或你不能施放該牌（也許是因為沒有合法目標），則該牌將持續被放逐。你沒有機會在稍後的時段中再來施放此牌。

* 如果你從手上施放的具有彈回之咒語因故被反擊（由於另一個咒語或異能，或是由於它試圖結算時所有目標均已不合法），則此咒語不會結算，其所有的效應都不會生效，包括彈回。此咒語就只會放入你的墳墓場。你在下回合無法再次施放它。

* 在你的維持開始時，所有因彈回之效應而產生的延遲觸發式異能都會觸發。你可以決定其順序。如果你要以此法來施放某張牌，則你是在其延遲觸發式異能結算的中途一併施放之。不會受到牌張類別（例如巫術）的施放時機限制。其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此咒語]」）。

* 只要你是從手上施放具彈回之咒語，則無論你是支付此咒語的魔法力費用，或是支付其他效應允許你支付之替代性費用，彈回都會生效。

* 如果你是從你手牌之外的其他區域施放具彈回異能的咒語（包括從你對手的手上），則彈回不會產生效應。

* 如果某替代性效應將使得從你手上施放、且具有彈回的咒語結算時不會進入你的墳墓場，而是放在其他地方（例如由於得享安息產生者），則於此異能結算時，由你選擇是要讓彈回效應生效，或是要讓另一個效應生效。

* 彈回不會作用在咒語的複製品上，因為你並非從手上施放之。

* 如果你以此法從放逐區施放牌，則當它結算或被反擊時，都會置入其擁有者的墳墓場。它不會再次被放逐。

席穆嘉族關鍵字：搾取

藍黑雙色的部落名喚席穆嘉。對其追隨者而言，席穆嘉是龍之殘忍的具現。

搾取是見於生物的新關鍵字異能。當具搾取異能的生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。具搾取異能的生物另有其他異能，讓你能從中獲益。

施痛師

{二}{黑}

生物～人類／祭師

2/3

搾取（當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。）

當施痛師搾取生物時，由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。

搾取的正式規則解析如下：

702.109.搾取

702.109a 搾取屬於觸發式異能。「搾取」意指「當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。」

702.109b 如果具榨取異能的生物之操控者於榨取異能結算時犧牲了某個生物，前者生物即「榨取一個生物」。

* 於榨取異能結算時，你才選擇是否要犧牲及犧牲哪個生物。

* 如果此時具榨取異能的生物仍在戰場上，你也可以犧牲這生物。這會觸發該生物的其他異能。

* 對任一榨取異能而言，你不能犧牲多於一個生物。

寇安甘族關鍵字：掩襲

黑紅雙色的部落名喚寇安甘。對其追隨者而言，寇安甘是龍之靈速的具現。

掩襲此復出關鍵字能讓你利用替代性費用來施放生物咒語，使該生物獲得敏捷異能，並在回合結束時移回其擁有者的手上。此異能與其在**殞命殊途**中出現時相比並無更動。

迅雷狂戰士

{紅}

生物～人類／狂戰士

1/1

{紅}：迅雷狂戰士得+1/+0直到回合結束。

掩襲{紅}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

掩襲的正式規則解析如下：

702.108.掩襲

702.108a 掩襲代表三個異能：兩個會在具掩襲異能的牌位於堆疊上時生效的靜止式異能，其中一個會產生延遲觸發式異能；以及在具掩襲異能之物件位於戰場上時生效的靜止式異能。「掩襲[費用]」意指「你可以支付此牌的[費用]來施放它，而不支付其魔法力費用」，「如果你選擇支付此咒語的掩襲費用，則在結束步驟開始時，將此咒語成為的永久物移回其擁有者手上」，以及「如果曾支付此永久物的掩襲費用，它便具有敏捷」。支付牌的掩襲費用時，需依照規則601.2b與601.2e至g之規範來支付替代性費用。

* 如果你選擇支付咒語的掩襲費用，而不支付其魔法力費用，則你依然是在施放此咒語。它會進入堆疊，且可以被回應和反擊。只有在你正常能夠施放該生物咒語的時機下，你才能夠支付該咒語的掩襲費用來施放之。通常這是指是在你的行動階段當中，且當堆疊為空的時候。

* 如果你支付掩襲費用來施放某生物咒語，則只有在其觸發式異能結算時，該牌仍在戰場上的情況下，才會將它移回其擁有者手上。如果在此時刻之前，它已死去或進入其他區域，則它會留在原處。

* 你並不一定要以具掩襲異能的生物進行攻擊，除非另有異能要求你必須如此作。

* 對於曾支付其掩襲費用的生物而言，如果有其他生物作為前者之複製品來進戰場，或是成為前者生物之複製品，則所成為之複製品不會具有敏捷異能，也不會移回其擁有者手上。

安塔卡族異能提示：強橫

紅綠雙色的部落名喚安塔卡。對其追隨者而言，安塔卡是龍之蠻野的化身。

強橫是一個新異能提示，會以斜體字的型態（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）出現在異能開始的地方，提醒你如果由你操控之生物的力量總和等於或大於8時，則此異能便會得到加強。（異能提示並無規則含義。）

安塔卡族伏獸師

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/2

強橫～{四}{綠}：安塔卡族伏獸師得+4/+4直到回合結束。只能於由你操控之生物的力量總和等於或大於8時起動此異能。

虎騎前導兵

{三}{紅}

生物～人類／戰士

4/2

踐踏

強橫～每當虎騎前導兵攻擊時，若由你操控之生物的力量總和等於或大於8，則虎騎前導兵獲得先攻異能直到回合結束。

* 如果你操控力量小於0的生物，則在計算由你操控之生物的力量總和時，採用這些生物力量的實際數值。舉例來說，如果由你操控的三個生物力量分別為4、5，以及-2，則由你操控之生物的力量總和為7。

* 某些強橫異能屬於起動式異能，要求在由你操控之生物的力量總和大於或等於8的情況下才能起動。一旦你啟動了這些異能，由你操控之生物的力量總和有任何變化都不重要。

* 其他強橫異能為具有「以『若』開頭的子句」之觸發式異能。這類異能檢查兩次由你操控之生物的力量總和：一次是在異能觸發的時機，確定該異能是否會觸發；在該異能試圖結算時，也會再度檢查。如果在該時刻，由你操控之生物的力量總和不再等於或大於8，則該異能不會生效。

新關鍵字變化：威力變身

韃契的世界遍佈著植根於隱瞞和欺騙的魔法。威力變身是變身的新變化，能讓生物牌面朝下地施放，以隱藏其真實身份。

盾鱗巨龍

{五}{白}

生物～龍

3/3

飛行，繫命

威力變身{五}{白}{白}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

當盾鱗巨龍翻回正面時，在每個由你操控的其他龍生物上各放置一個+1/+1指示物。

變身和威力變身的正式規則解析如下：

702.36.變身

702.36a 變身屬於靜止式異能，會在具有此異能的牌位於你可以使用它的區域時生效，並且只要該牌的牌面朝下，便會持續變身的效應。「變身[費用]」意指：「你可牌面朝下地施放此牌，將其當成2/2生物，並且沒有內文敘述，沒有名稱，沒有副類別，沒有魔法力費用；此時需支付{三}，而不支付其魔法力費用。」（請參見規則707，「牌面朝下的咒語與永久物」）

702.36b 以變身方式施放牌時，將其牌面朝下。它成為2/2牌面朝下的生物牌，並且沒有內文敘述，沒有名稱，沒有副類別，沒有魔法力費用。原本會對施放具前述特徵之牌產生影響之效應或限禁（而非影響牌張牌面朝上時之特徵者），也會影響此牌的施放。前述數值即為此物件的可複製特徵值。（請參見規則613，「持續性效應的互動」，以及規則706，「複製物件」。）將它放入堆疊（繼續保持牌面朝下的狀態與前述之特徵），然後支付{三}，而不支付其魔法力費用。此時須依照支付替代性費用之規則行事。只要你能夠以正常的方式用變身使用該牌，你就能從任何區域如此施放之。當此咒語結算時，它帶著前述之特徵進戰場。變身的效應持續影響此牌面朝下之物件，直到該永久物被翻回正面為止。

702.36c 如果某張牌沒有變身異能，你就不能將它以牌面朝下的方式施放。

702.36d 在你擁有優先權的時機下，你可以把由你操控的牌面朝下之永久物翻回正面。這屬於特殊動作；它不用到堆疊（參見規則115）。具體方法如下：將此永久物牌面朝上之狀態下會具有之變身費用展示給所有玩家，支付此費用，然後將其翻回正面。（如果此永久物在牌面朝上之狀態下沒有變身費用，則它無法以此法翻回正面。）此牌的變身效應隨之結束，並重新獲得在正常狀況下的特徵。當它翻回正面時，由於它早已進過戰場，所以並不會觸發任何與永久物進戰場相關的異能，亦不會產生與此相關的效應。

702.36e 威力變身是變身異能的變化。「威力變身[費用]」意指：「你可牌面朝下地施放此牌，將其當成2/2生物，並且沒有內文敘述，沒有名稱，沒有副類別，沒有魔法力費用；此時需支付{三}，而不支付其魔法力費用」與「於此永久物翻回正面時，如果曾支付其威力變身費用來將它翻回正面，則在其上放置一個+1/+1指示物。」威力變身費用也屬於變身費用。

702.36f 欲知如何施放具變身異能之牌的詳細規則，請參見規則707，「牌面朝下的咒語和永久物」。

* 將具威力變身的牌面朝下生物翻回正面並在其上放置一個+1/+1指示物屬於特殊動作。它不用到堆疊，且不能被回應。

* 如果具威力變身的牌面朝下生物是以其他方式翻回正面（舉例來說，如果你顯化了某張具威力變身的牌，然後支付其魔法力費用來將其翻回正面），則你不能在其上放置+1/+1指示物。

除了於生物翻回正面時在其上放置一個+1/+1指示物之外，威力變身的作用與變身相同。以下原先出現在變契可汗「發布釋疑」中關於變身異能的說明同樣適用於威力變身。

* 變身讓你可以支付{三}來將某張牌以牌面朝下的方式施放，並且讓你能在擁有優先權的時機下執行「支付其變身費用來將牌面朝下的永久物翻回正面」的動作。

* 牌面朝下的咒語沒有魔法力費用，且其總魔法力費用為0。當你施放牌面朝下的咒語時，將它牌面朝下地放入堆疊，好讓其他玩家不知道它是什麼，然後你支付{三}。這屬於替代性費用。

* 當此咒語結算後，它便當成一個2/2，沒有名稱、魔法力費用、生物類別、異能的生物來進戰場。它為無色，且總魔法力費用為0。此生物仍有可能受其他效應之影響而具有前述任一特徵。

* 在你擁有優先權的時機下，你可以展示牌面朝下之生物的變身費用並支付此費用，來將此生物翻回牌面朝上。這屬於特殊動作。它不用到堆疊，且不能被回應。只有牌面朝下的永久物能以此法翻回正面；牌面朝下的咒語不能。

* 如果某個牌面朝下的生物失去了所有異能，則由於它不再具有變身異能或變身費用，就無法藉由支付其變身費用來將其翻回正面。

* 由於永久物翻回正面前後都在戰場上，因此將永久物翻回正面不會觸發進戰場異能。

* 由於牌面朝下的生物沒有名稱，所以這類生物不可能與其他生物同名，包括其他牌面朝下的生物。

* 雖然永久物翻為牌面朝上或朝下會改變其特徵，但依舊是同一個永久物。以該永久物為目標的咒語或異能，以及結附或裝備在該永久物上的靈氣和武具均不受影響。

* 將某永久物翻轉為牌面朝上或朝下時，並不會影響它是已橫置或未橫置。

* 你可以隨時檢視由你操控且牌面朝下的咒語或永久物。除非有效應要求你如此做，否則你不能檢視不由你操控之牌面朝下的咒語或永久物。

* 如果某個牌面朝下的咒語離開堆疊並進入除戰場之外的其他區域（舉例來說，它被反擊），你必須將之展示。墳墓場需單獨放成一堆，且其中的牌必須保持牌面朝上的狀態。

* 如果某個牌面朝下的永久物離開戰場，你必須展示它。如果你離開遊戲或如果遊戲結束，則你也必須展示所有由你操控之牌面朝下的咒語和永久物。

* 你必須隨時確保你牌面朝下的咒語和永久物之間有顯著的分別。你不能弄亂在戰場上用於代表此類永久物的牌張，以此來迷惑其他玩家。它們進戰場的次序必須保持明確。如此作的常見方法包法使用標記或骰子，或是只要將它們按順序放在戰場上。

組合：紀念碑

本系列包含一組神器，它們能橫置產生兩種顏色之一的魔法力並能變成龍。

寇安甘紀念碑

{三}

神器

{橫置}：加{黑}或{紅}到你的魔法力池中。

{四}{黑}{紅}：直到回合結束，寇安甘紀念碑成為4/4，黑紅雙色，具飛行異能的龍神器生物。

* 紀念碑在剛進戰場的那個回合不能攻擊。

* 雖然每個紀念碑的最後一個異能都能將其變成雙色直到回合結束，但其本身是無色的。

* 如果紀念碑上有+1/+1指示物，則在紀念碑不再是生物之後，這些指示物也會留在該永久物上面。於紀念碑不是生物期間，這些指示物沒有效果，但如果稍後時段紀念碑再度成為生物，它們便會再度生效。

* 於紀念碑已經變成生物的期間再度起動其上的最後一個異能，將會蓋掉其他將其力量或防禦力設定為特定數值的效應。會修正力量或防禦力，但未將之設為特定數值的效應還會繼續生效。

組合：指命

本系列包含一組指命，這類具有模式的咒語讓你選擇其四項模式中的兩項。

歐祝泰的指命

{二}{白}{藍}

瞬間

選擇兩項～

- 將目標總魔法力費用等於或小於2的生物牌從你的墳墓場移回戰場。
- 你獲得4點生命。
- 反擊目標生物咒語。
- 抽一張牌。

* 你於施放咒語時便一併選擇兩種模式。你必須選擇兩種不同的模式。模式選擇完畢後，不得更改。

* 除非你可以在某模式下指定合法的目標，才能選擇該模式。忽略未選擇之模式的目標要求。舉例來說，只要你未選擇歐祝泰的指命的第三種模式，你就可以在不指定某生物咒語為目標的情況下施放之。

* 於咒語結算時，根據牌面上印製的文字順序，依序依照你所選之模式的指示行事。舉例來說，如果你選擇歐祝泰的指命的第二和第四種模式，則你將獲得4點生命，然後抽一張牌。（在大多數情況下，順序並不重要。）

* 如果某效應要複製指命，則產生複製品的該效應通常會讓你為複製品選擇新的目標，但是你不能重新選擇模式。

* 如果在指命結算前，所選模式的所有目標均已不合法，則該咒語會被反擊，其上所有效應都不會生效。如果此時仍有至少一個目標合法，則咒語將照常結算，但其對任何非法目標都不產生效應。

組合：「龍威加成」牌

本系列包含幾張可借助龍威的牌。如果你在施放這類牌張時曾從你手上展示過龍牌來作為其額外費用，或是於你施放時操控龍，則它們便會得到增強。

穢言祝願

{二}{黑}

瞬間

你可以從你手上展示一張龍牌，以作為施放穢言祝願的額外費用。

目標玩家犧牲一個生物。如果於你施放穢言祝願時，你展示了龍牌或操控龍，則你獲得4點生命。

* 如果有效應要複製這類咒語，則只有在原版咒語曾支付「展示龍牌」此額外費用的情況下，複製品的操控者才會得到「龍威加成」。由於複製品並非被施放，因此你是否操控龍並不重要。

* 你不能多展示龍牌來多次獲得加成。同時，就算你既支付了「展示龍牌」此額外費用，又於你施放此咒語操控龍，也不會有額外的好處。

* 如果你未從你手上展示龍牌，則你必須於你完成咒語施放的時候操控龍，才能得到此加成。舉例來說，如果你在施放咒語的過程中，失去了唯一一個龍的操控權（可能是由於你犧牲它來起動某個魔法力異能），那麼你不會得到加成。

單卡解惑

無色

烏金後裔
{六}
生物～龍／精靈
4/4
飛行

* 烏金後裔是無色。它不是單色，也不是神器。

白色

眩光庇佑
{白}
結界～靈氣
結附於生物
當眩光庇佑進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。
所結附的生物得+1/+3。

* 如果你施放眩光庇佑，且在眩光庇佑結算前，結附於生物異能所指定的生物已經成為不合法的目標，則眩光庇佑將被反擊。它不會進戰場，且其進戰場異能也不會觸發。

* 當眩光庇佑進戰場時，如果所有對手都未操控任何生物，則此觸發式異能會從堆疊移除且不會生效。

卓萊卡傳令
{一}{白}
生物～人類／戰士
2/2
警戒
由你操控的其他戰士生物具有警戒異能。

* 如果某個進行攻擊的生物失去警戒異能，則其將持續為未橫置狀態且正進行攻擊。

神話成真
{白}
結界
每當你施放非生物咒語時，在神話成真上放置一個學問指示物。
{二}{白}：在神話成真上放置一個學問指示物。

{白}：直到回合結束，神話成真成為修行僧／聖者生物，仍具有其原有類別，且獲得「此生物之力量 and 防禦力各等同於其上學問指示物的數量。」

* 神話成真在剛進戰場的那個回合不能攻擊。

* 如果在神話成真已是生物的狀態下起動使其成為生物的異能，則任何將其力量 or 防禦力設定為特定數值的效應將被覆蓋。影響力量 or 防禦力，但並未直接將其設定為特定數值的效應依舊生效。

歐祝泰族模範

{二}{白}{白}

生物～人類／修行僧

4/4

每當你施放非生物咒語時，選擇一項～

- 橫置目標生物。
- 歐祝泰族模範獲得先攻與繫命異能直到回合結束。
- 放逐歐祝泰族模範，然後將它在其擁有者的操控下橫置移回戰場。

* 如果你為歐祝泰族模範選擇了第三種模式，但它是因回應此異能的其他效應之故而離開戰場，則該異能不會將歐祝泰族模範移回戰場。它將留在原處。

* 該異能將歐祝泰族模範移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前離開戰場的歐祝泰族模範毫無關聯。它不在戰鬥中，也沒有其先前離開戰場時可能具有的其他異能。其上所有的+1/+1指示物 or 原本結附於其上的靈氣都會被移除。

絲緞縛身

{一}{白}

結界

當絲緞縛身進戰場時，放逐目標由對手操控且總魔法力費用等於或小於3的生物，直到絲緞縛身離開戰場為止。（該生物會在其擁有者的操控下移回。）

* 牌面朝下生物的總魔法力費用為0。如果絲緞縛身放逐了一個牌面朝下的生物，則該生物會牌面朝上地移回戰場。

* 絲緞縛身的異能會產生一個有持續時限的區域轉變。這類異能與諸如遺忘輪的這類過往卡牌上異能有相似之處。但是，和遺忘輪不同，類似於絲緞縛身這樣的牌只有一個異能，產生兩個一次性效應：一個是在該異能結算時放逐生物，另一個是在絲緞縛身離開戰場後立刻將所放逐的牌移回戰場。

* 如果絲緞縛身在它的觸發式異能結算前離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在絲緞縛身離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果絲緞縛身的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

正氣翻湧

{一}{白}

瞬間

消滅目標進行攻擊或阻擋的黑色或紅色生物。你獲得2點生命。

* 如果正氣翻湧結算，但此生物未被消滅（也許由於它已重生或具有不滅異能），則你依然獲得2點生命。

* 不過，在正氣翻湧結算前，如果該生物已經是不合法的目標，則正氣翻湧會被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會獲得生命。

藍色

受福轉生

{三}{藍}

瞬間

放逐目標由對手操控的生物。該玩家從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。該玩家將該牌放進戰場，然後將其餘的牌洗入其牌庫。

彈回（如果你從手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。）

* 如果牌庫中沒有生物牌，則仍將展示牌庫並將之洗牌。該目標生物將持續被放逐。

仿幻成軍

{七}{藍}{藍}

巫術

對由目標玩家操控的每個生物而言，將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該生物的複製品。

* 這些衍生生物會同時進戰場。

* 當作牌面朝下生物之複製品進戰場的衍生物，會是牌面朝上的無色2/2生物，沒有名稱、異能和生物類別。

* 這些衍生物都只會複製原版生物上所印製的東西而已（除非該永久物也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。

* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為零。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子。

* 如果所複製的生物是個衍生物，則由仿幻成軍所產生的衍生物會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。

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

* 切記，如果你操控多於一個同名的傳奇永久物，你將選擇一個留在戰場上，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。

反駁

{三}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。

抽一張牌。

* 當反駁試圖結算時，若該咒語已經不是合法目標（舉例來說，因為它離開堆疊），則反駁將被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會因此抽牌。

* 不能被咒語或異能反擊的咒語可以是反駁的合法目標。當反駁結算時，該咒語將無法被反擊，但你依舊會抽一張牌。

穹慧龍舞

{一}{藍}

瞬間

直到回合結束，目標由你操控的生物成為基礎力量和防禦力為4/4的藍色龍／虛影，失去所有異能，並獲得飛行異能。

* 該目標生物會成為藍色龍／虛影，同時失去所有其他顏色及生物類別。它將保留原有的其他類別，例如神器。

* 該目標生物將會失去在穹慧龍舞結算之前獲得的所有異能。特別一提，如果該生物是具變身或威力變身的牌面朝下生物，則你無法將其翻面；原因是它牌面朝上的狀態下將不會有變身或威力變身費用（因為它已失去了所有異能，只具有飛行）。

* 在穹慧龍舞結算後，該生物可以如常獲得異能。

* 先前將該生物之力量或防禦力設定為特定數值的效應都會被穹慧龍舞蓋掉。不過，將其力量或防禦力設定為某特定值的效應，如果是在穹慧龍舞結算後才生效，則將會蓋過此效應。

* 會改變受影響生物之力量或防禦力的其他效應（例如變巨術或凱旋大廳之效應），則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。改變生物之力量或防禦力之指示物（例如是+1/+1指示物），以及交換其力量和防禦力的效應也是如此。

敦古宿敵

{五}{藍}

生物～巨蛇

6/5

守軍

威力變身{六}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

* 如果於牌面朝下的敦古宿敵進行攻擊時將其翻回正面，則就算其會具有守軍異能，它也仍會繼續進行攻擊。

匿跡咒拳僧

{一}{藍}

生物～人類／修行僧

1/3

每當你施放非生物咒語時，匿跡咒拳僧得+1/+0直到回合結束，且本回合不能被阻擋。

* 一旦匿跡咒拳僧被阻擋，即使觸發其異能也不會更改或撤銷本次阻擋。

封入冰內

{一}{藍}

結界～靈氣

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

結附於紅色或綠色生物

當封入冰內進戰場時，橫置所結附的生物。

所結附的生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

* 如果所結附的生物不再為紅色或綠色，或其不再是生物，則封入冰內將置入其擁有者的墳墓場。

* 其他咒語和異能依然可以重置此生物。

谷渡潛伏蜥

{藍}

生物～火蜥蜴

1/1

谷渡潛伏蜥不能被阻擋。

威力變身{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

* 如果某個牌面朝下的谷渡潛伏怪攻擊並被阻擋，將其翻回正面並不會使其成為未受阻擋。

冰瀑龍侯

{三}{藍}{藍}

生物～龍

4/3

飛行

當冰瀑龍侯進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。於你操控冰瀑龍侯的時段內，該生物於其操控者的重置步驟中不能重置。

由對手施放且以冰瀑龍侯為目標的咒語增加{二}來施放。

* 冰瀑龍侯的觸發式異能可以指定任何由對手操控的生物為目標，包括已橫置的生物。在這情況下，該生物持續已橫置狀態，且在其操控者的重置步驟中不能重置。

* 如果其他玩家獲得冰瀑龍侯之操控權，該生物將不再受到「不能重置」異能的影響；就算你稍後重新獲得冰瀑龍侯之操控權也是一樣。

* 即使該生物改變了操控者，「不能重置」異能將繼續生效。

* 冰瀑龍侯的最後一個異能會影響對手以其為目標的所有咒語，包括靈氣咒語以及具有數個目標的咒語。它不對異能產生影響。

逐虛妄利

{三}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

你操控所結附的生物。

每當一個生物在對手的操控下進戰場時，將逐虛妄利結附在該生物上。

* 逐虛妄利的最後一個異能為強制性。你不能選擇不移動逐虛妄利。

* 如果逐虛妄利不能合法結附於進戰場的生物（可能因為其具反藍保護異能），則它將留在原處。你獲得它目前所結附之生物的操控權。

* 逐虛妄利的最後一個異能不以該新生物為目標。即使該生物具有辟邪或帷幕異能，它仍將結附於該生物。

* 如果數個生物同時在對手的操控下進戰場，逐虛妄利的異能會各因每個而觸發一次。你可以自行安排這些異能進入堆疊的順序。於每一個結算時，你將短暫獲得使其觸發之生物的操控權。最後一個結算的將決定你最終會操控哪個生物。

通古曉今

{三}{藍}

瞬間

目標玩家將其墳墓場洗回其牌庫。

抽一張牌。

* 如果該玩家的墳墓場是空的，則該玩家將其牌庫洗牌，然後你抽一張牌。

自行識庫

{三}{藍}

生物～聖者

/

於自行識庫進戰場時，從你的墳墓場放逐一張瞬間或巫術牌。

自行識庫的力量和防禦力各等同於所放逐牌的總魔法力費用。

每當自行識庫造成戰鬥傷害時，你可以將它犧牲。若你如此作，你可以施放所放逐的牌，且不需支付其魔法力費用。

* 於自行識庫進戰場時，如果你的墳墓場中沒有瞬間或巫術牌，則它進戰場時會是個0/0生物，並且會由於其防禦力為0而置入其擁有者的墳墓場。

* 如果自行識庫離開戰場，則設定其力量與防禦力之異能使無法找到那張被放逐的牌。其力量和防禦力在其他區域均為0。

* 同樣，當自行識庫在戰場上時，如果那張被放逐的牌因故離開放逐區，則自行識庫將成為0/0生物並置入其擁有者的墳墓場（除非有其他效應來讓其防禦力大於0）。

* 以自行識庫的最後一個異能施放牌時，不會受到牌張類別的使用時機限制。其他的使用時機限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此咒語]」）。

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

* 如果你選擇施放那張被放逐的牌，且其魔法力費用中包含了{X}，則你必須選擇此值為0。

模仿嘲弄

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

每當所結附的生物攻擊時，你可以將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該生物的複製品。在戰鬥結束時放逐該衍生物。

* 特別一提，該衍生物不會正進行攻擊。

* 如果模仿嘲弄結附於不由你操控的生物，且你為防禦玩家，則你可以用該衍生物進行阻擋。

* 在戰鬥結束時，無論原版生物或模仿嘲弄發生什麼事，放逐該衍生物的異能都將觸發。

* 於模仿嘲弄的觸發式異能結算時，如果它已不在戰場上，則其異能會複製它在離開戰場前結附的生物。如果模仿嘲弄是因不再結附於合法的生物而離開戰場，則它複製它離開戰場前最後結附的生物。

* 如果模仿嘲弄的異能因故（例如倍產旺季所產生的效應）產生了數個衍生物，則此類衍生物將被其延遲觸發式異能放逐。

* 當作牌面朝下生物之複製品進戰場的衍生物，會是牌面朝上的無色2/2生物，沒有名稱、異能和生物類別。

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

* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X視為零。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西，則該衍生物進戰場時，會是所選的生物複製的樣子。

* 如果所複製的生物是個衍生物，則由模仿嘲弄所產生的衍生物會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。

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

神秘冥思

{三}{藍}

巫術

抽三張牌。然後除非你棄一張生物牌，否則棄兩張牌。

* 如果你想要的話，可以選擇棄一張生物牌和另一張牌。

歐祝泰的吐息

{二}{藍}

瞬間

橫置目標生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

彈回（如果你從手上施放此咒語，於它結算時將之放逐。在你的下一個維持開始時，你可以從放逐區施放此牌，且不需支付其魔法力費用。）

* 歐祝泰的吐息可以指定已橫置的生物為目標。它於其操控者的下一個重置步驟中依舊不能重置。

* 歐祝泰的吐息追蹤的是生物，而非其操控者。如果該生物於其原先操控者的下一個重置步驟到來前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

擾亡師

{三}{藍}

生物～那伽／魔法師

3/3

搾取（當此生物進戰場時，你可以犧牲一個生物。）

當擾亡師搾取生物時，將所有由對手操控且防禦力小於所搾取之生物的生物移回其擁有者手上。

* 利用所搾取生物最後在戰場時的防禦力來決定要將哪些生物移回其擁有者手上。

卡爾西欺瞞師

{一}{藍}

生物～那伽／魔法師

0/4

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放牌面朝下的生物咒語，支付將已顯化的生物翻回正面的魔法力費用，或支付變身費用。（威力變身費用也屬於變身費用。）

* 卡爾西欺瞞師產生的魔法力不能用於施放讓你顯化牌張之咒語。

體型縮減

{二}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物的基礎力量和防禦力為0/2。

* 先前將該生物之力量或防禦力設定為特定數值的效應都會被體型縮減蓋掉。不過，如果將其力量或防禦力設定為特定數值的效應是在體型縮減結附於該生物之後才開始生效，則它又會覆蓋體型縮減的效應。

* 會更改受影響生物之力量或防禦力的效應，例如變巨術或純淨榮耀，不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變該生物之力量或防禦力的指示物（例如+1/+1指示物），以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。

破岸元素

{藍}{藍}{藍}

生物～元素

3/3

{藍}：放逐破岸元素，然後將它在其擁有者的操控下牌面朝下地移回戰場。

{一}：破岸元素得+1/-1或-1/+1直到回合結束。

威力變身{四}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

* 破岸元素的第一個異能將之移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前離開戰場的破岸元素毫無關聯。它不在戰鬥中，也沒有其先前離開戰場時可能具有的其他異能。其上所有的+1/+1指示物或原本結附於其上的靈氣都會被移除。

* 於最後一個起動式異能結算時，你才選擇破岸元素會得+1/-1或-1/+1。

穹慧教誨

{三}{藍}

結界

每當你施放非生物咒語時，你可以支付{一}{藍}。若你如此作，則將一個2/2藍色，具飛行異能的巨靈／修行僧衍生生物放進戰場。

* 此異能只會因你施放的每個非生物咒語觸發一次。你只能支付一次{一}{藍}，得到一個巨靈／修行僧。

黑色

伏謀祭師

{二}{黑}

生物～半獸人／祭師

2/2

每當伏謀祭師或另一個生物在你操控下進戰場時，該生物得+2/+2直到回合結束。

掩襲{三}{黑}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

* 如果伏謀祭師與由你操控的其他生物同時進戰場，則每有一個同時進戰場的生物，其異能就會觸發一次。

血癩狂徒

{一}{黑}{黑}

生物～半獸人／戰士

3/3

{一}{黑}，犧牲另一個戰士生物：目標玩家失去X點生命且你獲得X點生命，X為所犧牲之生物的力量。

* 利用該生物最後在戰場上的力量，包括其上的任何+1/+1指示物，來決定X的數值。

編紡屍骸

{二}{黑}

結界

{一}{黑}：從你的墳墓場放逐一張或數張生物牌：將一個X/X黑色殭屍／驚懼獸衍生生物橫置放進戰場，X為以此法放逐之牌張數量的兩倍。

* 由於從你的墳墓場放逐生物牌屬於起動費用的一部分，因此任何玩家都無法回應，或藉由將生物牌移出你的墳墓場中以阻止你起動該異能。

* 「以此法放逐」意指起動此異能時放逐的生物牌，而非泛指之前被放逐的任何生物牌。

奪命龍侯

{五}{黑}{黑}

生物～龍

5/6

飛行

當奪命龍侯進戰場時，若你從你手上施放之且戰場上有五個或更多其他生物，則消滅所有其他生物。

* 如果你施放的生物咒語會當成奪命龍侯之複製品進戰場，則該進戰場異能會觸發（假設同樣滿足「五個或更多其他生物」此條件）。

* 奪命龍侯的最後一個異能會消滅除奪命龍侯以外的所有生物，包括讓該異能產生效應的那五個其他生物。

邪穢復生

{三}{黑}

瞬間

將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。目標生物得-X/-X直到回合結束，X為以此法移回之牌的防禦力。

* 施放邪穢復生時，你必須指定你墳墓場中的一張生物牌以及戰場上的一個生物為目標。如果在邪穢復生結算前，該生物已經是不合法的目標，則你仍然將該生物牌移回你手上。如果你墳墓場中的生物牌成為不合法的目標，由於不存在「以此法移回之牌」，所以戰場上的生物不受影響。

穢言祝願

{二}{黑}

瞬間

你可以從你手上展示一張龍牌，以作為施放穢言祝願的額外費用。

目標玩家犧牲一個生物。如果於你施放穢言祝願時，你展示了龍牌或操控龍，則你獲得4點生命。

* 施放穢言祝願時，你可以指定未操控任何生物的玩家為目標。如果符合「龍威加成」的要求，你會只獲得4點生命。

淨空墳地

{二}{黑}

瞬間

將任意數量的目標生物牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

抽一張牌。

* 這些置於牌庫頂的牌之順序由你決定。

* 你施放淨空墳地時可以沒有目標。若你如此作，則你就只是抽一張牌。如果你施放它時指定了至少一個目標，且這些目標全部都變成不合法目標，則此咒語會被反擊，且你也無法抽一張牌。

貪歡客寶庫

{五}{黑}{黑}

結界

當貪歡客寶庫進戰場時，放逐目標對手墳墓場中的所有牌。

你可以使用以貪歡客寶庫放逐的地牌。

你可以施放以貪歡客寶庫放逐的非地牌。你每回合不能以此法施放一個以上的咒語。

* 這些牌會牌面朝上被放逐。

* 最後一個異能的每回合一次限制只適用於非地牌。你可以在施放以此法放逐之一張非地牌的同一回合中，使用以貪歡者寶庫放逐的一張地牌。

* 以此法使用牌時，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 通常情況下，這意味著只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以貪歡者寶庫放逐的地牌。

* 如果貪歡者寶庫離開戰場，則以其放逐的牌將持續被放逐。那些牌不能再被使用。此後的任何貪歡客寶庫（即便是以同一張牌來表示也一樣）都是新物件，不會讓你能夠再使用那些牌。

復生劊子手

{二}{黑}{黑}

生物～殭屍／戰士

4/3

復生劊子手不能進行阻擋。

由你操控的其他殭屍生物得+1/+1。

如果你施放復生劊子手時多為你墳墓場中每張其他生物牌各支付{一}，你便可以從你的墳墓場中施放之。

* 復生劊子手的最後一個異能不會改變你能夠施放它的時機。

* 一旦你開始從你的墳墓場施放復生劊子手，則你將完成施放的流程，包括支付其費用，之後才會有玩家獲得優先權。玩家來不及對此事進行回應，好影響你要支付的費用（比如說要消滅一個你的其他生物）。

席穆嘉族殺手

{一}{黑}

生物～人類／殺手

2/1

力量大於席穆嘉族殺手的生物不能阻擋它。

威力變身{二}{黑}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

當席穆嘉族殺手翻回正面時，消滅目標由對手操控且力量等於或小於3的生物。

* 只有於宣告阻擋者時，才會將席穆嘉族殺手與試圖阻擋它的生物比較力量。在生物合法阻擋席穆嘉族殺手之後，即使再改變任一生物的力量也不會更改或撤銷本次阻擋。

終極代價

{一}{黑}

瞬間

消滅目標單色生物。

* 單色生物只有一種顏色。

* 牌面朝下的生物與大多數的神器生物都不是單色。

猛毒疫病

{二}{黑}

結界

衍生生物得-2/-2。

* 如果某效應通常情況下產生之衍生物的防禦力為2或更低，則它進戰場時防禦力為0或更低，並置入其擁有者的墳墓場，然後消失。會在生物進戰場或死去時觸發的異能都會觸發。

紅色

安塔卡族猛擊手

{四}{紅}

生物～食人魔／戰士

4/5

強橫～{三}{紅}{紅}：每個由你操控的生物本回合中只能被兩個或更多生物阻擋。只能於由你操控之生物的力量總和等於或大於8時起動此異能。

* 多次起動安塔卡猛擊手的異能，並不會給由你操控的生物帶來額外好處。

熔岩通貫

{X}{紅}{紅}

瞬間

放逐你牌庫頂的X張牌。直到你下一個回合結束，你可以使用這些牌。

* 這些牌會牌面朝上被放逐。

* 以此法使用牌時，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果這些牌其中之一是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 通常情況下，這意味著只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以熔岩通貫放逐的地牌。

* 你未使用的任何牌將持續被放逐。

山口元素

{二}{紅}

生物～元素

0/6

{紅}，{橫置}，犧牲山口元素：山口元素對目標生物造成4點傷害。

強橫～{二}{紅}：山口元素基礎力量為8直到回合結束。只能於由你操控之生物的力量總和等於或大於8時起動此異能。

* 山口元素的最後一個異能會覆蓋所有先前將其力量設定為特定數值的效應。其他將其力量設定為某特定值的效應若稍後生效，則將會蓋過此效應。

* 會改變山口元素之力量的其他效應（例如變巨術或凱旋大廳之效應），則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而會改變其力量的指示物（例如+1/+1指示物），以及將其力量與防禦力互換的效應，也會如此生效。

龍群降臨

{四}{紅}{紅}

巫術

消滅任意數量的目標生物。每以此法消滅一個生物，其操控者便將一個4/4紅色，具飛行異能的龍衍生生物放進戰場。

* 如果某生物被選為目標但沒有被消滅（舉例來說，如果它重生或具有不滅異能），則它不會計入放進戰場之龍衍生生物的數量。

龍語怒吼

{一}{紅}

瞬間

你可以從你手上展示一張龍牌，以作為施放龍語怒吼的額外費用。

龍語怒吼對目標生物造成3點傷害。如果於你施放龍語怒吼時，你展示了龍牌或操控龍，則龍語怒吼對所影響之生物的操控者造成3點傷害。

* 龍語怒吼僅會指定該生物為目標，而不指定其操控者。如果在龍語怒吼結算前，該生物已經是不合法的目標，則該咒語將被反擊，且其所有效應都不會生效。不會因此造成傷害。

龍襲風暴

{一}{紅}

結界

每當一個具飛行異能的生物在你的操控下進戰場時，它獲得敏捷異能直到回合結束。

每當一個龍在你的操控下進戰場時，它對目標生物或玩家造成X點傷害，X為由你操控之龍的數量。

* 於最後一個異能結算時，才利用由你操控的生物數量來決定X的數值。

* 這兩個異能不會相互排斥。如果某個具飛行異能的龍（通常都有）在你的操控下進戰場，則兩個異能均會觸發。

龍王僕役

{一}{紅}

生物～鬼怪／祭師

1/3

你施放的龍咒語減少{一}來施放。

* 龍王僕役不能減少你施放的龍咒語之有色魔法力要求。

* 如果施放龍咒語需要支付任何額外費用，則先由其效應生效後，才輪到龍王僕役或任何其他減少費用者生效。

* 該異能可對施放龍咒語的替代性費用產生效應。

堅毅狂戰士

{二}{紅}

生物～人類／狂戰士

3/2

每當堅毅狂戰士攻擊時，你於本回合中施放的下一個咒語減少{一}來施放。

* 堅毅狂戰士不能減少你施放的咒語之有色魔法力要求。

* 如果施放咒語需要支付任何額外費用，則先由其效應生效後，才輪到堅毅狂戰士或任何其他減少費用者生效。

* 該異能可對施放咒語的替代性費用產生效應。

衝擊震顫

{一}{紅}

結界

每當一個生物在你的操控下進戰場時，衝擊震顫對每位對手各造成1點傷害。

* 如果數個生物同時在你的操控下進戰場，則衝擊震顫將會觸發同樣次數。每一個異能將分別對每位對手各造成1點傷害。

怒火祭師

{一}{紅}

生物～半獸人／祭師

2/1

怒火祭師只能被兩個或更多生物阻擋。

威力變身{紅}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

當怒火祭師翻回正面時，放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌。

* 如果某個牌面朝下的怒火祭師攻擊且被一個生物阻擋，則將其翻面並不會使其成為未受阻擋。

* 以怒火祭師的最後一個異能放逐的牌為面朝上地放逐。

* 使用以怒火祭師的最後一個異能放逐之牌時，需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果該牌是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 通常情況下，這意味著只在你本回合還未使用過地牌的狀況下，才能使用以怒火祭師放逐的地牌。

* 如果你不使用它，該牌將持續被放逐。

寇安甘族求索客

{一}{紅}

生物～人類／戰士

2/1

每當寇安甘族求索客被一個生物阻擋時，寇安甘族求索客對該生物造成1點傷害。

* 如果寇安甘族求索客被數個生物阻擋，則每有一個阻擋它的生物，它的異能就會觸發一次。

* 寇安甘族求索客的觸發式異能所造成之傷害並非戰鬥傷害。如果該傷害使得每個阻擋它的生物都離開戰鬥，則寇安甘族求索客仍舊是被阻擋了。這樣的情況下它不會受到戰鬥傷害。

寇安甘族先驅

{二}{紅}

生物～人類／狂戰士

*/3

踐踏

寇安甘族先驅的力量等同於由你操控的生物數量。

掩襲{二}{紅}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

* 設定寇安甘族先驅的力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上生效。若寇安甘族先驅在戰場上，其異能就會將它本身算進去。

失心喪志

{三}{紅}

巫術

獲得目標生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束，且本回合中只能被兩個或更多生物阻擋。

* 你可以指定任何生物當成失心喪志之目標，包括未橫置的或是已經由你操控的。

* 就算獲得某生物之操控權，也不會讓你同時獲得其上任何靈氣或武具之操控權。

岩漿裂谷

{一}{紅}

巫術

不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

* 該回合中，不具飛行異能的生物不能進行阻擋，包括岩漿裂谷結算後失去飛行異能的生物，以及岩漿裂谷結算後才進戰場之不具飛行異能的生物。

黑山貝西摩斯

{二}{紅}

生物～食人魔／戰士

5/5

除非你支付{二}，否則黑山貝西摩斯不能進行攻擊或阻擋。

* 如果某效應要求「黑山貝西摩斯若能進行攻擊或阻擋，則須如此作」，則你可以選擇不支付相關費用並忽略此要求。在需要支付費用才能攻擊或阻擋時，不會強迫玩家支付該費用。

薩坎之怒

{四}{紅}

瞬間

薩坎之怒對目標生物或玩家造成5點傷害。如果你未操控龍，則薩坎之怒對你造成2點傷害。

* 於薩坎之怒結算時，才會檢查你是否操控龍。

疾馳戰魁

{四}{紅}

生物～食人魔／狂戰士

5/4

疾馳戰魁每回合若能攻擊，則必須攻擊。

掩襲{三}{紅}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

* 你依舊得為疾馳戰魁選擇要攻擊哪位玩家或哪個鵬洛客。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，疾馳戰魁處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或你並未在最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

龍尾掃擊

{二}{紅}

瞬間

目標由你操控的生物對目標不由你操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 於龍尾掃擊試圖結算時，如果其中任一生物已是不合法目標，則由你操控的生物不會造成傷害。

破靈龍侯

{二}{紅}{紅}

生物～龍

4/4

飛行

每當一個由你操控的龍成為由對手操控之咒語或異能的目標時，破靈龍侯對該玩家造成3點傷害。

* 破靈龍侯的異能會比觸發它的咒語或異能先一步結算。

折磨幽聲

{一}{紅}

巫術

棄一張牌，以作為施放折磨幽聲的額外費用。

抽兩張牌。

* 由於棄一張牌屬於額外費用，所以如果你手上沒有其他牌，便不能施放折磨幽聲。

雙矢擊

{一}{紅}

瞬間

雙矢擊對一個或兩個目標生物和／或玩家造成共2點傷害，你可以任意分配。

* 你於施放雙矢擊時，便需一併決定是讓雙矢擊對一個目標造成2點傷害，還是對兩個目標各造成1點傷害。

* 如果你施放雙矢擊並指定兩個目標，且在雙矢擊結算前，其中之一成為不合法目標，則剩下的合法目標將受到1點傷害。你不能改變原本的傷害分配方式。

火山衝鋒

{四}{紅}

瞬間

直到回合結束，進行攻擊的生物得+2/+0且獲得踐踏異能。

* 「進行攻擊的生物」是指在該次戰鬥中宣告為攻擊者的生物，或是在本次戰鬥中放進戰場並為攻擊狀態者。除非該生物離開戰鬥，否則直到戰鬥結束步驟為止，它都一直是個進行攻擊的生物，即使它所攻擊的玩家離開遊戲，或者它所攻擊的鵬洛客離開戰場，也不會有影響。

* 雖然火山衝鋒只會影響進行攻擊的生物，但此加成會持續到該回合接下來的時段。

* 只有於火山衝鋒結算時進行攻擊的生物才會得到加成。換句話說，在你宣告攻擊者之前施放它通常不會有什麼作用。

火山預示

{五}{紅}{紅}

巫術

將目標瞬間或巫術牌從你的墳墓場移回你手上。火山預示向由對手操控的每個生物各造成傷害，其數量等同於該牌的總魔法力費用。放逐火山預示。

* 在火山預示結算前，如果該目標瞬間或巫術牌已經是不合法的目標，則該咒語將會被反擊，且其所有效應都不會生效。不會造成傷害，火山預示也不會被放逐。

* 如果該目標的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

* 如果該目標是連體牌，則只會向由對手操控的每個生物造成一次傷害。其數量等同於該牌的兩個總魔法力費用之和。

領戰前鋒

{三}{紅}

生物～半獸人／狂戰士

3/3

你支付的掩襲費用減少{二}（只要此生物在戰場上）。

掩襲{二}{紅}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

* 領戰前鋒的第一個異能不影響其自身。

* 領戰前鋒的第一個異能無法影響掩襲費用的有色魔法力要求。* 如果某張牌的掩襲費用包括一點一般魔法力，該費用將減少{一}。

司鐘珠高

{紅}

傳奇生物～半獸人／戰士

2/2

司鐘珠高不能阻擋力量等於或大於2的生物。

掩襲{一}{紅}（你可以支付此咒語的掩襲費用來施放它。如果你如此作，則它獲得敏捷異能，且在下個結束步驟開始時便需從戰場移回其擁有者的手上。）

* 一旦司鐘珠高合法阻擋了某個生物，將該生物的力量增加到2或更多也不會撤銷本次阻擋。

綠色

突襲陣型

{一}{綠}

結界

由你操控的每個生物皆依照其防禦力來分配戰鬥傷害，而不是依照力量。

{綠}：目標具守軍異能的生物於本回合中能視同不具守軍異能地進行攻擊。

{二}{綠}：由你操控的生物得+0/+1直到回合結束。

* 舉例來說，2/3生物將分配3點戰鬥傷害，而不是2點。

* 第一個異能非實際改變生物的力量；它只是改變生物所分配的戰鬥傷害數量。所有其他檢查力量與防禦力的規則與效應，都會使用原本的數值。

堅毅化身

{綠}{綠}

生物～聖者

3/2

延勢，踐踏

堅毅化身進戰場時上面有數個+1/+1指示物，其數量為由你操控且其上有+1/+1指示物的其他生物數量。

* 在確定堅毅化身進戰場時上面的+1/+1指示物數量時，不會將與之同時進戰場的其他生物計算在內，就算這些生物中有進戰場時上面有+1/+1指示物的也是一樣。

亡霧迅猛龍

{一}{綠}{綠}

生物～蜥蜴／野獸

3/3

死觸

每當一個由你操控的永久物翻回正面時，你可以將亡霧迅猛龍從你的墳墓場牌面朝上或牌面朝下地移回戰場。

威力變身{四}{黑}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

* 當一個由你操控的永久物翻回正面時，除非亡霧迅猛龍在墳墓場中，亡霧迅猛龍的第二個異能才會觸發。

* 你是於該異能結算時才選擇是讓亡霧迅猛龍牌面朝上還是牌面朝下地進戰場。你也可以選擇將它留在墳墓場。

家園衛護人

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/1

力量小於家園衛護人的生物不能阻擋它。

威力變身{一}{綠}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

當家園衛護人翻回正面時，將目標牌從你的墳墓場移回你手上。

* 只有於分配阻擋者時，你才比較家園衛護人與任何試圖阻擋它之生物的力量。一旦家園衛護人被某生物合法阻擋，則即使改變這兩個生物中任一者的力量，都不會更改或撤銷該阻擋。

權力展現

{一}{綠}

瞬間

選擇一項～

- 消滅目標藍色或黑色非生物永久物。
- 由你操控的永久物本回合不能成為由對手操控之藍色或黑色咒語的目標。

* 如果你選擇第二種模式，且當權力展現結算時，由你操控的永久物正為某個咒語的目標，則並不會馬上發生什麼事。當該咒語將結算時，檢查其顏色。如果它是藍色或黑色，則該永久物將不是該咒語的合法目標，所以不受其影響。如果該咒語將結算時，其所有目標都不合法，則它會被反擊。

* 如果你選擇第二種模式，在權力展現結算後，該回合中由對手新施放的任何藍色或黑色咒語都不能以由你操控的永久物作為目標。

* 如果你選擇第二種模式，則不論是於本回合中何時才開始由你操控，所有由你操控的永久物都會受到權力展現的影響，而不僅限於其結算時由你操控者。這是因為它並未讓那些永久物獲得異能，而是影響了遊戲規則並說明了那些永久物目前變成的狀態。

* 請記住，靈氣咒語會以它將結附的永久物為目標（但在戰場上的靈氣並不以它所結附的永久物為目標）。

* 由你操控的永久物可以成為由對手操控之藍色或黑色來源之異能的目標。

壯絕對抗

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物得+1/+2直到回合結束。它與目標不由你操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

* 於壯絕對抗試圖結算時，如果由你操控的生物已經是不合法的目標，則由你操控的生物不會得+1/+2。如果該生物是合法目標，但不由你操控的那個生物不是，則你的生物仍然將得+1/+2。在這兩種情況下，都沒有生物會造成或受到傷害。

焚敵龍侯

{五}{綠}{綠}

生物～龍

4/5

飛行

當焚敵龍侯進戰場時，你可以令它與目標不由你操控的生物互鬥。

每當一個由你操控的生物互鬥，在下一個結束步驟開始時，在其上放置兩個+1/+1指示物。

* 你是於第一個觸發式異能進入堆疊時選擇該異能的目標，但是於該異能結算時，才選擇是否互鬥。

* 如果在第一個觸發式異能結算前，目標不由你操控的生物已經是不合法的目標，則焚敵龍侯不會互鬥，其最後一個異能也不會觸發。

* 如果某個由你操控的生物在結束步驟中互鬥，則在該生物上放置+1/+1指示物的延遲觸發式異能要到下一個回合的結束步驟開始時才會觸發。

振奮呼號

{二}{綠}

瞬間

你每操控一個其上有+1/+1指示物的生物，便抽一張牌。這些生物獲得不滅異能直到回合結束。（*傷害與註明「消滅」的效應不會將它們消滅。*）

* 一旦某生物獲得不滅異能，它在這回合中就會一直具有此異能，就算它失去其上所有+1/+1指示物也是一樣。

* 在振奮呼號結算之後才在上面放置+1/+1指示物之由你操控的生物不會獲得不滅異能。

伏擊猛獁

{四}{綠}

生物～貓／野獸

3/5

強橫～{二}{綠}：目標生物本回合若能阻擋伏擊猛獁，則必須阻擋。只能於由你操控之生物的力量總和等於或大於8時起動此異能。

* 你可以在同一回合中多次起動伏擊猛獁的異能，來強迫數個生物須阻擋它。

* 起動伏擊猛獁的異能不會迫使你在該回合用它攻擊。如果它不攻擊，則受其異能影響的生物可以阻擋其他進行攻擊的生物或選擇不阻擋。

* 如果某個受伏擊猛獁之異能影響的生物不能合法地阻擋之（可能由於伏擊猛獁獲得飛行異能），則該生物可以阻擋其他進行攻擊的生物或選擇不阻擋。

* 如果在宣告阻擋者步驟中，生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不能阻擋。如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要進行阻擋。

遮掩乙太

{綠}

結界

你施放的牌面朝下生物咒語減少{一}來施放。

{一}{綠}：將遮掩乙太翻為牌面朝下。（*它成為一個2/2生物。*）

* 遮掩乙太對讓你顯化牌張的咒語沒有效果。

* 請注意，遮掩乙太沒有變身費用。一旦翻為牌面朝下，它並沒有辦法將自身翻回正面。

噬羽盛宴

{四}{綠}

瞬間

消滅目標具飛行異能的生物。振勵2。（於由你操控的生物中選擇一個防禦力最小的生物，在其上放置兩個+1/+1指示物。）

* 你必須能夠選擇一個具飛行異能的生物為目標，才能施放噬羽盛宴。你不能只為了振勵，而在沒有合法目標的狀況下施放它。

乘勝追擊

{二}{綠}{綠}

瞬間

直到回合結束，至多兩個目標生物各得+2/+2且獲得踐踏異能。

* 如果你施放乘勝追擊並指定兩個目標，且於乘勝追擊結算時，其中只有一個仍是合法目標，則該目標會得+2/+2且獲得踐踏異能。乘勝追擊對不合法的目標沒有效果。

揭露之風

{二}{綠}

瞬間

於本回合中，防止將造成的所有戰鬥傷害。你可以檢視牌面朝下且進行攻擊或阻擋的生物。

* 就算進行攻擊或阻擋的生物中沒有牌面朝下者，你也能施放揭露之風。防止傷害的效應仍會生效。

鹽路伏擊兵

{三}{綠}

生物～獵犬／戰士

3/3

每當另一個由你操控的永久物翻回正面時，若其是生物，則在其上放置兩個+1/+1指示物。

威力變身{三}{綠}{綠}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成2/2生物。可隨時支付其威力變身費用使其翻回正面，並在其上放置一個+1/+1指示物。）

* 此牌面朝下的永久物必須要在其翻回正面前就是生物，且在此觸發式異能結算時也還是生物，才能在其上放置+1/+1指示物。

佚道祭師

{二}{綠}

生物～人類／祭師

2/3

{橫置}：加兩點魔法力到你的魔法力池中，其顏色組合由你選擇。此魔法力只能用來施放生物咒語。

強橫～{九}{綠}{綠}，{橫置}：每位玩家的總生命成為由其操控的生物之數量。只能於由你操控之生物的力量總和等於或大於8時起動此異能。

* 伏道祭師的第一個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

* 伏道祭師產生之魔法力可用於施放具變身或威力變身之牌面朝下的生物咒語。

* 於最後一個異能結算時，才會計算每位玩家操控的生物數量，由此決定每位玩家的總生命各成為多少。

* 要讓某玩家的總生命成為特定數值，實際發生的事情是該玩家獲得或失去某數量的生命。舉例來說，如果某玩家的總生命為12，且於此異能結算時，他操控三個生物，則他會失去9點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

* 如果某玩家於最後一個異能結算時未操控任何生物，則他的總生命會成為0，並會由此輸掉這盤遊戲。如果所有玩家的總生命都以此法成為0，則此盤遊戲為平手。

通日師之觸

{二}{綠}{綠}

巫術

振勵X，X為你的手牌數量。每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物獲得踐踏異能直到回合結束。（*振勵X的流程是於由你操控的生物中選擇一個防禦力最小的生物，在其上放置X個+1/+1指示物。*）

* 於通日師之觸結算時，才會計算你的手牌數量，並以此來確定X的數值。

多色

阿拉辛王龍

{五}{綠}{白}

生物～龍

6/6

飛行

當阿拉辛王龍死去時，你可以將它置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。

* 由阿拉辛王龍死去時的操控者來選擇是將它置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。該玩家也可以選擇將阿拉辛王龍留在墳墓場。此決定是於該異能結算時作出。

* 只有當阿拉辛王龍的異能結算時，它還在墳墓場裡，該異能才會將其置於其擁有者的牌庫頂或牌庫底。如果它在此之前離開墳墓場，則它將留在原先的區域，即使它在該異能結算前回到墳墓場也是如此。

安塔卡的指命

{紅}{綠}

瞬間

選擇兩項～

- 本回合中，所有對手不能獲得生命。
- 安塔卡的指命向每位對手各造成3點傷害。

- 你可以將一張地牌從你手上放進戰場。
- 直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得延勢異能。

* 第一種模式不影響在該回合稍早時段中獲得的生命。

* 若你選擇第三種模式並將一張地牌放進戰場，則這不算使用地。舉例來說，你可以在你的回合中使用地，並以此法將一個地放進戰場。

雷光翼龍

{三}{黑}{紅}

生物～龍

5/4

飛行

每當另一個生物在你的操控下進戰場時，目標生物得+2/+0直到回合結束。

* 戰場上的任何生物都能成為雷光翼龍之觸發式異能的目標，包括進戰場並觸發該異能的生物本身。

龍王安塔卡

{五}{紅}{綠}

傳奇生物～長老／龍

8/8

飛行，踐踏

當龍王安塔卡進戰場時，它對任意數量目標由對手操控的生物和／或鵬洛客造成共5點傷害，你可以任意分配。

* 你於該異能進入堆疊時，便一併為該異能選擇目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。

* 如果於該異能試圖結算時，其中某些目標已經是不合法的目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有目標均不合法，則該異能將被反擊。

龍王寇安甘

{四}{黑}{紅}

傳奇生物～長老／龍

6/5

飛行，敏捷

由你操控的其他生物具有敏捷異能。

每當任一對手施放與其墳墓場中任一張牌同名的生物或鵬洛客咒語時，該玩家失去10點生命。

* 以牌面朝下的方式施放某咒語，並不會觸發龍王寇安甘的最後一個異能。沒有名稱的咒語不可能與其他牌張同名。

* 如果對手施放具掘穴異能的生物咒語，並從其墳墓場放逐所有與該咒語同名的牌以支付其費用，則龍王寇安甘的異能不會觸發。

龍王席穆嘉
{四}{藍}{黑}
傳奇生物～長老／龍
3/5

飛行，死觸

當龍王席穆嘉進戰場時，於你操控龍王席穆嘉的時段內，獲得目標生物或鵬洛客的操控權。

* 如果龍王席穆嘉離開戰場，則你不再操控它，且其改變操控權的效應結束。

* 如果在龍王席穆嘉的異能結算前，它便已不由你操控，則你完全不會獲得該生物或鵬洛客的操控權。

* 如果另一位玩家獲得龍王席穆嘉的操控權，則其改變操控權的效應結束。即使你重獲龍王席穆嘉的操控權，也不會使你重獲該生物或鵬洛客的操控權。

卓萊卡的指命
{綠}{白}
瞬間
選擇兩項～

- 於本回合中，防止目標瞬間或巫術咒語將造成的所有傷害。
- 目標玩家犧牲一個結界。
- 在目標生物上放置一個+1/+1指示物。
- 目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。

* 儘管大多數能造成傷害的瞬間與巫術本身都是該傷害的來源，但另有一些是讓其他物件來造成傷害（舉例來說，使生物互鬥的咒語）。卓萊卡的指命之第一個異能不會防止那些其他來源造成的傷害。

* 你能夠指定任何玩家作為第二個異能的目標，即使該玩家並未操控結界也是一樣。

不朽王鱗
{四}{綠}{白}
生物～龍
4/4

飛行

每當在由你操控的另一個生物上放置一個或數個+1/+1指示物時，你可以在不朽王鱗上放置一個+1/+1指示物。

* 如果某生物進戰場時上面有一個或多個+1/+1指示物，則它將觸發不朽王鱗的異能。

* 如果在數個由你操控的生物（不朽王鱗除外）上同時放置+1/+1指示物，則每有一個這樣的生物，不朽王鱗的異能就會觸發一次。

* 如果你操控兩個不朽王鱗，在其中之一上放置+1/+1指示物將會觸發另一個的異能。當此異能結算時，你會在另一個不朽王鱗上放置一個+1/+1指示物。這會觸發前者的異能。此迴圈將持續重複，直到你選擇不在其中一個不朽王鱗上放置+1/+1指示物。

狩兆巨龍
{三}{紅}{綠}

生物～龍

5/3

飛行

{二}{紅}：狩兆巨龍對每個不具飛行異能的生物各造成1點傷害。

{二}{綠}：狩兆巨龍對每個具飛行異能的其他生物各造成1點傷害。

* 如果狩兆巨龍失去飛行異能，則其第一個起動式異能將對它自身造成傷害。

入聖娜爾施

{二}{白}{藍}

鵬洛客～娜爾施

6

+1：檢視你牌庫頂的牌。如果該牌為非生物且非地的牌，你可以展示該牌並置於你手上。

-2：本回合中，當你從你手上施放下一個瞬間或巫術咒語時，它獲得彈回異能。

-9：你獲得具有「所有對手都不能施放非生物咒語」的徽記。

* 在結算娜爾施的第一個異能時，若你的牌庫頂牌是生物或地牌，或你不想將該牌置於你手上，則它不需展示。

* 對於結算過程中會一併將自身放逐的咒語（例如火山預示）而言，如果此咒語獲得彈回異能，則不會產生讓你再次施放該咒語的異能。該咒語會被放逐。

召亡巨龍

{三}{藍}{黑}

生物～龍

4/4

飛行

每當召亡巨龍對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以支付{二}。若你如此作，則將一個2/2黑色殭屍衍生生物放進戰場，且每位對手各將其牌庫頂的兩張牌置入其墳墓場。

* 召亡巨龍每對一位玩家造成戰鬥傷害，其最後一個異能就會觸發一次。對於每個這類異能而言，你只能支付{二}一次。

利齒莽龍

{四}{藍}{黑}

生物～龍

4/4

飛行

每當你犧牲一個生物時，目標對手犧牲一個生物。

* 每當你犧牲任何生物時，都會觸發利齒莽龍的觸發式異能，包括犧牲利齒莽龍自己的時候。不論你是因什麼原因要犧牲生物，此異能都會觸發，包括因要支付費用，或是因咒語或異能的結果（例如對手之利齒莽龍的異能）。

* 特別一提，「傳奇規則」不會讓玩家犧牲永久物。它就只是將它們置入各自擁有者的墳墓場。

沸息蠻龍

{四}{紅}{綠}

生物～龍

4/4

飛行

每當沸息蠻龍攻擊時，加{紅}{紅}{紅}{綠}{綠}{綠}到你的魔法力池中。直到回合結束，此魔法力不會因步驟與階段結束而從你的魔法力池消失。

* 就算沸息蠻龍在此回合中離開了戰場，這份魔法力在本回合余下的時段內也不會因為步驟與階段結束而從你的魔法力池消失。

迅襲戰虐者

{四}{黑}{紅}

生物～龍

4/4

飛行

當迅襲戰虐者進戰場時，你可以將一張總魔法力費用等於或小於3的生物牌從你的手上或墳墓場放進戰場。該生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它移回你手上。

* 你不能以此法將生物牌面朝下地放進戰場。

* 對你放進戰場的生物而言，它只有於此延遲觸發式異能在下一個結束步驟結算時仍在戰場上，才需要將之移回你手上。如果它在那之前離開戰場，則它將會留在原位。

* 就算迅襲戰虐者在下個結束步驟之前就已離開戰場，將生物移回你手上之延遲觸發式異能也會照常觸發。

神器

先祖雕像

{四}

神器生物～魔像

3/4

當先祖雕像進戰場時，將一個由你操控的非地永久物移回其擁有者手上。

* 先祖雕像的異能為強制性。* 如果在先祖雕像的異能結算時，它是唯一一個由你操控的非地永久物，則你必須將它移回其擁有者手上。

* 該觸發式異能不以任何永久物為目標。於此異能結算時，你才選擇要將哪個移回。一旦該異能開始結算，任何玩家都不能再回應此選擇。

破門鎚械

{三}

神器～武具

破門鎚械只能裝備在防禦力等於或大於4的生物上。

佩帶此武具的生物得+3/+0且具有踐踏異能。

佩帶{三}

* 破門鎚械的佩帶異能可以指定任何生物為目標。但是，於其佩帶異能結算時，如果該生物的防禦力為3或更少，則破門鎚械不會裝備上去。

* 如果破門鎚械所裝備的生物之防禦力降到少於4，則破門鎚械會因為狀態動作而卸裝。

透鏡守衛

{一}

神器生物～魔像

1/2

你可以檢視不由你操控且牌面朝下的生物。（你隨時均可如此作。）

* 透鏡守衛讓你可以隨時檢視不由你操控且牌面朝下的生物，就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。

* 透鏡守衛並不會使對手不能檢視由他自己操控且牌面朝下的生物。

* 透鏡守衛並不會使你能夠檢視其他玩家在堆疊中牌面朝下的咒語。

馭靈械

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+1。

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以將馭靈械裝備於其上。

佩帶{二}

* 於馭靈械的第二個異能結算時，如果該進戰場生物已不在戰場上，則馭靈械不會移動。如果馭靈械無法合法裝備到該生物上，則馭靈械也不會移動。

地

靈龍庇護地

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放龍生物咒語。

{二}，{橫置}，犧牲靈龍庇護地：將目標龍生物牌或烏金鵬洛客牌從你的墳墓場移回你手上。

* 由靈龍庇護地的第二個異能產生的魔法力可以用於支付施放龍生物咒語的任何額外或替代性費用（例如掩襲費用）。

魔法風雲會，Magic，韃契龍王，龍命殊途，韃契可汗，塞洛斯，天神創生，以及尼茲之旅，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2015威世智。