

龙命殊途发布释疑

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：2014年11月18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

上市信息

*龙命殊途*系列包括185张牌（70张普通牌，60张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀牌，以及10张基本牌）。

售前赛：2015年1月17-18日

上市周末：2015年1月23-25日

欢乐日：2015年2月14-15日

自正式发售当日起，*龙命殊途*系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2015年1月23日在该时刻，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*、*鞑契可汗*，以及*龙命殊途*。

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。

复出主题：五个「楔形三色」部落

原本于*鞑契可汗*系列中出现的五个三色部落于本系列中回归。不过，*龙命殊途*系列的故事发生在一千多年前。这个时代中，部落面临的敌人不仅是彼此，还有威胁部落存亡的可怖巨龙。存于鞑契过往的各部落与鞑契现世的对应部落十分相像，主题相近，战术相仿。各部落的标记也一同回归，但凡某牌与部落紧密相关（包括具对应部落标志性异能的牌），牌面上就会出现该部落的标记。这些标记与游戏进行并无关联。

主题：五个巨龙族群及其龙王

龙命殊途系列具有一组五个双色传奇龙。这些牌代表的是五位统领各自巨龙族群的龙王。这五个巨龙族群对这个世界五个部落的文化产生了深远影响，巨龙与部落之间的机制也有共同之处。本系列中的所有龙牌文字框中都会出现标记，该些标记与五个部族标记近似。这些标记与游戏进行并无关联。

阿布赞关键字动作：振励

白黑绿三色部落名唤阿布赞。其部落标记为交错龙鳞。巨龙卓茉卡是阿布赞坚韧理念之具现。

振励这一新的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。

阿布赞空队长

{三}{白}

生物～鸟 / 士兵

2/2

飞行

当阿布赞空队长死去时，振励2。（于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置两个+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应。举例来说，你可以利用阿布赞空队长的振励异能，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。

洁斯凯关键字：灵技

蓝红白三色部落名唤洁斯凯。其部落标记为龙目。巨龙欧祝泰是洁斯凯黠智理念之具现。

灵技此复出关键词让你每次施放非生物咒语时都能使生物变大。此异能与其在靛契可汗中出现时相比并无更动。

洁斯凯智者

{一}{蓝}

生物～人类 / 修行僧

1/1

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

当洁斯凯智者死去时，抓一张牌。

灵技的正式规则解析如下：

702. 107. 灵技

702. 107a 灵技属于触发式异能。「灵技」意指「每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。」

702. 107b 如果某生物具有数个灵技异能，则每一个都会分别触发。

* 只要你施放的咒语不含生物此类别，灵技异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），灵技异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地同样不会触发灵技异能。

* 对任一咒语而言，灵技只会因该咒语触发一次，即便此咒语含有多个类别也是如此。

* 灵技异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。

* 灵技异能触发之后，便与触发此异能之咒语再无关联。就算该咒语被反击，灵技异能仍将结算。

苏勒台关键字：掘穴

黑绿蓝三色部落名唤苏勒台。其部落标记为龙牙。巨龙席穆嘉是苏勒台残忍理念之具现。

掘穴此复出关键字让你能藉由放逐你坟墓场中的牌来协助支付咒语的费用。此异能与其在 *鞑契可汗* 中出现时相比并无更动。

塔西格的酷虐

{五}{黑}

法术

掘穴（你于施放此咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

每位对手各弃两张牌。

掘穴的正式规则解析如下：

702. 65. 掘穴

702. 65a 掘穴属于静止式异能，当具掘穴异能的咒语在堆叠中时生效。「掘穴」意指「对此咒语总费用中每一点一般法术力而言，你可以放逐你的坟墓场中的一张牌，而不支付该法术力。」掘穴异能不属额外费用，也不属替代性费用，且仅在具掘穴异能之咒语的总费用确定之后生效。

702. 65b 同一个咒语上的数个掘穴异能并无意义。

* 你是在你为该咒语支付费用的时机下放逐你的坟墓场中的牌。以此法放逐牌不过是支付法术力的另一种方式而已。

* 掘穴不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。举例来说，即使你放逐三张牌来施放塔西格的酷虐，它的总法术力费用还是6。

* 你不能藉由放逐牌来支付具掘穴异能咒语之有色法术力需求。

* 你所放逐之牌张数量，不得多于具掘穴异能咒语的一般法术力需求。举例来说，施放塔西格的酷虐时，你所放逐的牌数不得多于五张。

* 由于掘穴不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用结合利用。

玛尔都关键字：掩袭

红白黑三色部落名唤玛尔都。其部落标记为一对龙翼。巨龙寇安甘是玛尔都灵速理念之具现。

掩袭这一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。

削踵鬼怪

{三}{红}

生物～鬼怪 / 狂战士

3/2

每当削踵鬼怪攻击时，目标生物本回合不能进行阻挡。

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。）

掘穴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。

铁木尔异能提示：威猛

绿蓝红三色部落名唤铁木尔。其部落标记为龙爪。巨龙安塔卡是铁木尔蛮野理念之具现。

威猛属于复出的异能提示，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，提醒你如果操控力量等于或大于4的生物，则此异能便会得到加强。（异能提示并无规则含义。）此异能与其在~~鞑契可汗~~中出现时相比并无更动。

黑山狂风

{一} {绿}

瞬间

于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

威猛~如果你操控力量等于或大于4的生物，则改为本回合中，防止将由对手操控的生物造成之所有战斗伤害。

祭师启示

{三} {绿} {绿}

法术

你每操控一个生物，便抓一张牌。

威猛~你每操控一个力量等于或大于4的生物，便获得4点生命。

* 某些出现在瞬间与法术上的威猛异能，会包括「改为」一词。如果于这类咒语结算时，你操控力量等于或大于4的生物，此咒语会产生具有加强版的效应。在此情况下，你只会得到加强版的效应，而不是两个效应兼得。

* 对于威猛异能未包含「改为」一词的瞬间与法术而言，如果于这类咒语结算时，你操控力量等于或大于4的生物，此咒语会产生额外效应。

* 欲知具静止式威猛异能或触发式威猛异能牌张及其运作方式的详细信息，请参阅本文的「单卡解惑」部分。

新关键字动作：显化

在鞅契的过去，灵龙乌金依然健在，其魔法也显化成真。显化这一新的关键字动作会将牌张以牌面朝下的方式放进战场，当成2/2生物，隐藏其真实身份。如果一张生物牌以此法放进战场，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。

无形滋养

{三} {绿}

法术

显化你的牌库顶牌，然后在其上放置一个+1/+1指示物。（*显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。*）

显化的正式规则解析如下：

701. 31. 显化

701. 31a 「显化[一张牌]」意指「将[该牌]面朝下地放进战场。」该永久物为2/2生物，没有规则文字，没有名称，没有副类别，没有法术力费用。只要该永久物牌面朝下，它便是显化的永久物。此设定特征之效应会持续影响此牌面朝下的牌张，直到其被翻回正面为止。

701. 31b 在你拥有优先权的时机下，你可以把由你操控的显化永久物翻回正面。这属于特殊动作；它不用到堆叠（参见规则115. 2b）。具体方法如下：将代表该永久物的牌张展示给所有牌手，以示此牌确为生物牌，并展示其法术力费用，支付此费用，然后将该永久物翻回正面。于此牌处于牌面朝下状态时设定其特

征的效应随之结束，其重新获得在正常状况下的特征。如果代表该永久物的牌不是生物牌，或是没有法术力费用，则它不能以此法翻回正面。

701.31c 如果显化的是一张具变身异能的牌，则其操控者可将其当作具变身异能的牌面朝下生物，并依照于规则702.36d中所述之规范来将其翻回正面，而不比照本条前述之规范，将其当作显化的永久物来翻回正面。

701.31d 如果某效应要牌手从其牌库显化数张牌，则逐张显化该些牌。

701.31e 由瞬间和法术牌代表的牌面朝下永久物不能翻回正面。如果某效应要牌手将此类永久物翻回正面，则其操控者展示该牌，然后将其保持牌面朝下。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会触发。

701.31f 欲了解更多信息，请参阅规则707，「牌面朝下的咒语和永久物」。

* 牌面朝下的永久物为2/2的生物，没有名称、法术力费用、生物类别和异能。此永久物为无色，且总法术力费用为0。此永久物仍有可能受其他效应之影响而具有或改变前述任一特征。

* 在你拥有优先权的时机下，你可以展示显化生物的正面以示其为生物牌（忽略所有可能作用于该牌之更改类别的效应）并支付其法术力费用，来将它翻回正面。这属于特殊动作。它不用到堆叠，且不能被回应。

* 如果显化的生物牌正面朝上之状态下会具有变身异能，则你也可以支付其变身费用来将它翻回正面。

* 与利用变身异能施放而成的牌面朝下生物不同，如果显化的生物是生物牌，则就算此生物失去了所有异能，也依然能将其翻回正面。

* 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做，否则你不能检视不由你操控之牌面朝下的咒语或永久物。

* 如果某个由你操控之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。常见作法包括利用指示物或骰子来做标记，或者单纯将它们依照顺序在战场上排列。你也须记录每个牌面朝下之永久物是如何成为牌面朝下的（是显化的，还是利用变身异能牌面朝下施放的，等等）。

* *龙命殊途*系列中并没有能将牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面的牌张，但某些旧版牌会试图如此作。如果某东西试图将战场上之牌面朝下的瞬间或法术牌翻回正面，则向所有牌手展示该牌，以示其为瞬间或法

术牌。该永久物依然会以牌面朝下的状态留在战场上。注记于「每当一个永久物翻回正面时」触发的异能不会因此触发，这是因为尽管你展示了此牌，但它却从未翻回正面。

* 某些过往的**万智牌**系列中包含双面牌。这类牌两面都是**万智牌**的牌面，而非一面为**万智牌**的牌面，另一面为**万智牌**的牌背。考虑到这类牌也有可能被显化，因此双面牌的规则也有了细部更动。如果某张双面牌被显化，那么它会牌面朝下地放进战场。于其处于牌面朝下之状态期间，它不能转化。如果该牌的正面是生物牌，则你可以支付其法术力费用，来将其翻成牌面朝上。若你如此作，则朝上的会是该牌之正面。战场上的双面牌仍然不能翻为牌面朝下。

三个「赋形」

*龙命殊途*系列中有三张类似的结界牌，所具有的进战场异能会将它们变为灵气，显化一个生物，然后结附在该显化生物上。

幻云赋形

{一}{蓝}{蓝}

结界

当幻云赋形进战场时，它成为具「结附于生物」的灵气。显化你的牌库顶牌，并将幻云赋形结附于其上。

（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

所结附的生物具有飞行与辟邪异能。

* 于「赋形」的进战场异能结算时，即使它不在战场上，你仍将显化你的牌库顶牌。

* 于该异能结算时，若你的牌库里没有牌，则「赋形」会因为状态动作置入其拥有者的坟墓场。

* 如果所结附的生物翻回正面，则「赋形」仍会结附于其上。

组合：围攻

围攻这一组结界会于进场时要求你挑边。

围攻宫殿

{三}{黑}{黑}

结界

于围攻宫殿进战场时，选择可汗或龙王。

- 可汗～在你的维持开始时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 龙王～在你的维持开始时，每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

* 根据你于围攻进战场时作出的选择，每个围攻都会具有其上列出的两个异能之一。

* 牌面上出现的「可汗」和「龙王」属于锚定字，将你作的选择跟与之相对应的异能联系起来。锚定字是新的规则概念。「[锚定字]～[异能]」意指「只要你于此永久物进战场时选择了[锚定字]，则此永久物具有[异能]」。特别一提，「龙王」此锚定字与「龙」此生物类别并无关联。（译注：两者的原文均为Dragon。）

* 其上最后两个异能均与第一个异能有连结关系。这两个异能均只与你为第一个异能作出的选择有关。如果某永久物作为任一围攻的复制品来进入战场，则其操控者会为新版的围攻重新作选择。复制品会具有的异能与为原版永久物所作的选择无关。

组合：进战场异能具有模式的生物

本系列包含了一组进战场异能具有模式的生物。对每个此类生物而言，你都可以选择是要在其上放置一个+1/+1指示物，还是要让另一个效应生效。

无畏食人魔

{五}{红}

生物～食人魔 / 战士

3/5

当无畏食人魔进战场时，选择一项～

- 在无畏食人魔上放置一个+1/+1指示物。
- 消灭目标神器。

* 你是在该生物已进入战场，于你将异能放进堆叠的时候，选择要利用哪个模式。一旦你决定了异能的模式，则就算该生物因他人回应而离开战场，你也不能改变所选模式。

* 如果某模式需要指定目标，但此时并没有可用的合法目标，则你必须选择放置+1/+1指示物的模式。

复出机制：混血法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{黑/绿}可使用{黑}或{绿}中的一种来支付。它既是黑色法术力符号，也是绿色法术力符号。

坚毅的达哈塔

{三}{白}

传奇生物～人类 / 战士

0/0

警戒

坚毅的达哈塔进战场时上面有四个+1/+1指示物。

{一}{黑/绿}{黑/绿}：将一个+1/+1指示物从目标生物移到第二个目标生物上。

* 混血法术力符号仅出现在费用中。在*龙命殊途*系列里，此类符号会作为起动式异能的费用出现，或是作为于触发式异能结算时需要支付的费用出现。

* 当你要起动费用中具有混血法术力符号的起动式异能时，你选择要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。与此同时，你将选择模式或为法术力费用中的X选择一个值。举例来说，你选择你将通过支付{一}{黑}{黑}、{一}{黑}{绿}、还是{一}{绿}{绿}来起动坚毅的达哈塔之异能。

* 若一张牌的法术力费用中有混血法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的每个颜色，不论你是支付哪种法术力来施放它。*龙命殊途*系列中不含法术力费用中具有混血法术力符号的牌张。

单卡解惑

无色

灵龙乌金

{八}

鹏洛客～乌金

7

+2: 灵龙乌金对目标生物或牌手造成3点伤害。

-X: 放逐所有总法术力费用等于或小于X的有色永久物。

-10: 你获得7点生命，抓七张牌，然后将至多七张永久物牌从你手上放进战场。

* 如果你选择利用第三个异能将具变身异能的永久物牌放进战场，则你必须将它们以牌面朝上的方式放进战场。

* 灵龙乌金不是龙牌；也就是说，他没有龙此生物类别。提及龙牌或龙的咒语或异能对乌金并无效果。

白色

阿布赞式强体

{一} {白}

瞬间

目标牌手牺牲一个结界。奖励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。）

* 你能够指定任何牌手作为阿布赞式强体的目标，即使该牌手并未操控结界也是一样。

* 当你奖励1时，该结界已离开战场。

转化险象

{五} {白}

瞬间

本回合中，防止不由你操控的来源将对你和由你操控之永久物造成的所有伤害。如果以此法防止伤害，则你可以让转化险象对目标生物造成等量的伤害。

* 转化险象的唯一目标是它可以对之造成伤害的生物。你是在施放转化险象时选择此目标，而不是在它防止伤害时。

* 如果于转化险象试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有伤害会被防止。

* 在转化险象结算之后，就不会检查该目标生物是否仍是合法目标。即使转化险象不能对该生物造成伤害，伤害也依然会被防止。

* 转化险象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，你可以让转化险象（而非原始来源）一并对该目标生物造成伤害。转化险象是这份新伤害的来源，因此原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命或死触）都不会影响此伤害。就算原本所防止的是战斗伤害，这份新伤害也并非战斗伤害。

* 你可以选择一个由你操控的生物作为目标。若你如此作，则转化险象对该生物造成的伤害不会被防止。

* 如果有两位牌手分别以对方操控的某个生物为目标施放转化险象，且由其中某位牌手操控的某个来源将对由第二位牌手或由后者操控的某个永久物造成伤害，则其中一个转化险象会防止这份伤害，并试图对由前者牌手操控的该目标生物造成伤害。前者牌手的转化险象便会防止该伤害，并试图对由后者牌手操控的该目标生物造成伤害。这样会形成一个回圈，此回圈只要任一方牌手选择不让转化险象试图造成伤害即可打破。最终是由哪位牌手来打破这一回圈并不重要，因为无论由谁来打破，伤害都不会造成。

坚毅的达哈塔

{三}{白}

传奇生物~人类 / 战士

0/0

警戒

坚毅的达哈塔进战场时上面有四个+1/+1指示物。

{一}{黑/绿}{黑/绿}：将一个+1/+1指示物从目标生物移到第二个目标生物上。

* 最后一个异能的两个目标必须是不同的生物。其中一个可以是坚毅的达哈塔。

* 只有于该异能结算时，这两个目标依然合法的情况下，才会移动+1/+1指示物。

* 将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在后者生物上放置指示物的异能都会生效。

龙鳞将领

{三}{白}

生物~人类 / 战士

2/3

在你的结束步骤开始时，*激励X*，X为由你操控且已横置的生物数量。（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。）

* 于此异能结算时，才会计算由你操控且已横置的生物数量，并以此来决定X的数值。

* 你在其上放置指示物的生物，并不一定要是已横置的生物其中之一。

寺院明师

{二}{白}

生物~人类 / 修行僧

2/2

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

每当你施放非生物咒语时，将一个1/1白色，具灵技异能的修行僧衍生生物放进战场。

* 施放非生物咒语会同时触发寺院明师的灵技与另一个异能。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能会先结算。

* 触发寺院明师第二个异能的咒语不会触发它所产生之修行僧衍生生物的灵技异能。

智者妙想

{三}{白}

结界～灵气

结附于生物

当智者妙想进战场时，你每操控一个结附在生物上的灵气，便抓一张牌。

你每操控一个结附在生物上的灵气，所结附的生物便得+1/+1。

* 智者妙想的异能在计算灵气数量时，并非只计算具「结附于生物」异能的灵气。举例来说，结附在生物上之具有「结附于永久物」异能的灵气也会计算在内。

* 利用于其进战场异能结算时由你操控且结附在生物上的灵气之数量，来决定要抓多少张牌。只要智者妙想此时仍在战场上，便会将其本身计算在内。

魂火宗师

{一}{白}

生物～人类 / 修行僧

2/2

系命

由你操控的瞬间和法术咒语具有系命异能。

{二}{蓝/红}{蓝/红}：本回合中你下一个从手上施放的瞬间或法术咒语结算时，改为将其置于你手上，而非置入你的坟墓场。

* 只有在具系命异能的瞬间或法术咒语是其造成伤害之来源的情况下，此类咒语才会使其操控者获得生命。具有系命异能，但是令另一个来源造成伤害的瞬间或法术咒语不会使其操控者获得生命。

* 在你起动了魂火宗师的最后一个异能之后，如果你下一个从手上施放的瞬间或法术咒语被反击，则它不会置于你手上，且该效应不会对你再下一个施放的咒语生效。

* 要求你将其放逐的咒语（举例来说，擅闯时间）不会因此置于你手上，因为于它结算时，它并未置入你的坟墓场。

鳞护巨龙

{四}{白}{白}

生物～龙

4/4

飞行

只要鳞护巨龙正进行攻击，防御牌手便不能施放咒语。

* 「防御牌手」指的是鳞护巨龙正在攻击的牌手，或鳞护巨龙正在攻击之鹏洛客的操控者。在允许攻击多位牌手的多人赛制中，就算由你操控的其他生物正在攻击另外的对手或由这些牌手操控的鹏洛客，这些牌手也依然能够施放咒语。

* 防御牌手仍然能够起动异能或执行特殊动作，例如将牌面朝下的生物翻回正面。

蓝色

洁斯凯渗透者

{二}{蓝}

生物～人类 / 修行僧

2/3

只要你未操控其他生物，洁斯凯渗透者便不能被阻挡。

当洁斯凯渗透者对任一牌手造成战斗伤害时，放逐它和你的牌库顶牌并牌面朝下地放作一堆，将此牌堆洗牌，然后显化这些牌。（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 将该牌堆洗牌之目的是要迷惑对手，让对手无从知晓所成的生物分别是由哪张牌显化而来。在你显化这些牌之后，你能够检视它们。

* 于洁斯凯渗透者的触发式异能结算时，如果它不在战场上，则你会只显化你的牌库顶牌。

* 牌张的拥有者在任何时候都是公开信息。如果你所放逐的两张牌的拥有者各不相同（也许是因为你获得了由对手拥有之洁斯凯渗透者的操控权），则对你的对手来说，这两张牌的真实身份便不再神秘。该牌手会知道他拥有的是哪个牌面朝下的生物。

* 如果你显化了某张由对手拥有的牌，且你离开了游戏，则该牌会被放逐。

洁斯凯符印

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2。

只要你操控红色或白色永久物，所结附的生物便具有飞行异能。

* 检查生物是否具有飞行异能的时机，是于宣告阻挡生物的时候。一旦所结附的生物进行阻挡或被阻挡，即使它失去飞行异能也不会更改或撤销本次阻挡。

马兰河游掠者

{二}{蓝}

生物～人类 / 浪客

2/1

马兰河游掠者不能进行阻挡，也不能被阻挡。

只要你操控黑色或绿色永久物，你便可以从你坟墓场中施放马兰河游掠者。

* 马兰河游掠者的异能不会改变你能够施放它的时机。你依旧必须支付该咒语的费用。

* 马兰河游掠者只有于你开始施放它时，才会检查你是否操控黑色或绿色永久物。一旦你开始从你的坟墓场施放马兰河游掠者，由你操控的黑色或绿色永久物有任何变化都不重要。

围攻寺院

{二} {蓝}

结界

于围攻寺院进战场时，选择可汗或龙王。

- 可汗～在你的抓牌步骤开始时，额外抓一张牌，然后弃一张牌。
- 龙王～由对手施放且以你或由你操控的永久物为目标的咒语增加{二}来施放。

* 「可汗」异能会在你于自己抓牌步骤中抓上你通常该抓的那张牌后进行。当你需要弃牌时，通常所抓的牌和额外抓上的牌都会在你的手上。

* 「龙王」异能是让每个此类咒语增加{二}来施放，不是每有一个目标就需要增加{二}。即使是对于同时指定你和由你操控的某个永久物为目标，或同时指定一个以上由你操控之永久物为目标的咒语而言，此异能也不会使该咒语需多支付{二}以上的费用才能施放。

罗刹蔑视

{二} {蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者为每张在你坟墓场的牌支付{一}，否则反击之。

* 利用于罗刹蔑视结算时你坟墓场中的牌张数量，来决定目标咒语的操控者必须支付多少费用才能避免咒语被反击。此时，罗刹蔑视仍然在堆叠上，不会计入此数字中。

享誉兵匠

{一} {蓝}

生物～人类 / 神器师

1/3

{横置}：加{二}到你的法术力池中。此法术力只能用来施放神器咒语，或是起动神器的异能。

{蓝}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张名称为穿心弓或龙炎瓶的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 你能够利用第一个异能产生的法术力来支付施放神器咒语所需的替代性费用或额外费用。并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字也属于起动式异能，包括佩带。

* 特别一提，将牌面朝下的生物翻回正面不属于起动式异能。如果你显化了一张神器生物牌，或利用变身异能牌面朝下地施放了一张神器牌，则你不能利用第一个异能产生的法术力来将该牌翻回正面。

* 第一个异能产生的法术力不能用来支付不在战场上的神器来源之起动式异能的费用。

* 穿心弓是~~靛契可汗~~系列的牌。龙炎瓶似乎还没有发明出来。真好奇。

移志换心

{五} {蓝}

法术

选择两个目标具共通牌类别的永久物。交换两者的操控权。（牌的类别包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客。）

* 如果任一目标永久物于移志换心结算时已不是合法目标，则此交换不会发生。如果两个永久物都是不合法目标（也许因为它们不再具共通的牌类别），则移志换心会被反击。

* 两个目标永久物之间的牌张类别不一定需要完全相同，只要这两个永久物之间至少有一个共通的牌类别即可。举例来说，你可以指定一个生物和一个神器生物为目标。

* 你不一定要操控目标永久物之一。

* 如果于移志换心结算时，这两个永久物由同一位牌手操控，则什么都不会发生。

* 获得灵气或武具的操控权并不能将之移动，不过获得武具的操控权之后，你便可以于稍后起动该武具的佩带异能将其装备在由你操控的生物上。

* 如果其他咒语或异能让你更改移志换心的目标（或者可能是复制该异能并为复制品选择新的目标），则你只能在最终选定的目标组合法的情况下，才能对这些目标进行更改。举例来说，如果移志换心指定由你操控的生物及由对手操控的生物为目标，则你不能只把该异能的第二个目标更改为同一位对手操控的非生物永久物。不过你可以只将第二个目标更改为由其他对手操控的生物。两个新目标之间所共通的牌类别可以与两个原目标之间所共通的类别不同。

幻化替身

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

将目标生物移回其拥有者手上。你将一个衍生物放进战场，此衍生物为该生物的复制品。

* 此衍生物只会复制该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、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。

* 如果你将一个牌面朝下的生物移回其拥有者手上，则该衍生物会是一个牌面朝上的无色2/2生物，它没有名称，没有异能，也没有生物类别。（于该牌面朝下的生物牌离开战场时，它会向所有牌手展示。）

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

* 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，会是所选的生物正复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则幻化替身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。

奔流元素

{四}{蓝}

生物～元素

3/5

飞行

每当奔流元素攻击时，横置由防御牌手操控的所有生物。

{三} {黑/绿} {黑/绿}：将奔流元素从放逐区横置放进战场。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

* 「防御牌手」指的是奔流元素正在攻击的牌手，或奔流元素正在攻击之鹏洛客的操控者。在允许攻击多位牌手的多人赛制中，就算由你操控的其他生物正在攻击另外的牌手或由这些牌手操控的鹏洛客，由这些牌手操控的生物也不会因此横置。在双头巨人游戏中，于该触发式异能结算时，选择对方团队中的一位成员。

那伽的意志

{四} {蓝} {蓝}

瞬间

掘穴（你于施放此咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

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。

* 那伽的意志能够指定已横置的生物为目标。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 那伽的意志追踪的是生物，而非其操控者。如果这些生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 如果你选择了两个目标，且其中一个目标于那伽的意志结算时已不合法，则该生物不被横置，且它于其操控者的下一个重置步骤中仍能如常重置。它不会受到那伽的意志的任何影响。

墨写成真

{二} {蓝}

法术

检视你牌库顶的两张牌。显化其中一张牌，然后将另一张置于你的牌库顶或牌库底。（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 其他牌手不会知道你显化的是牌库顶牌还是牌库顶第二张牌。

* 如果你正以展示牌库顶牌的方式进行游戏，你将显化这两张牌其中之一，然后展示另一张牌，然后你可以选择将该牌置于你的牌库底或留在牌库顶。

黑色

先祖复仇

{黑} {黑}

结界～灵气

结附于生物

当先祖复仇进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

所结附的生物得-1/-1。

* 于先祖复仇试图结算时，如果先祖复仇之「结附于生物」异能所指定为目标的生物已是不合法目标，则先祖复仇会被反击。它将不会进战场，且它的进战场异能也不会触发。

* 如果先祖复仇使所结附的生物防御力变为0，则该生物和先祖复仇会分别进入各自拥有者的坟墓场。进战场异能仍会生效。

堕落翼邪鬼

{三}{黑}{黑}

生物～恶魔

5/4

飞行

在每位对手的结束步骤开始时，该牌手选择至多两个由他操控的生物，然后牺牲其余生物。

* 对手是于异能结算时选择要留下哪些生物（如有）。此选择未指定这些生物为目标。

* 对手可以选择留下一个生物或不留生物。如果该牌手未选择任何生物，则他会牺牲由他操控的所有生物。

战斗喧哗兵

{一}{黑}

生物～半兽人 / 战士

2/2

只要你操控红色或白色永久物，战斗喧哗兵便得+1/+0且具有先攻异能。

* 如果战斗喧哗兵在第一个战斗伤害步骤中分配了战斗伤害，然后在第二个战斗伤害步骤之前失去了先攻异能（也许是因为你不再操控红色或白色永久物），则它不会在第二个战斗伤害步骤中再次分配战斗伤害。

野蛮部落长

{三}{黑}

生物～半兽人 / 战士

3/3

每当一个由你操控的生物攻击时，防御牌手失去1点生命且你获得1点生命。

{三}{红/白}{红/白}：由对手操控的生物本回合若能进行阻挡，则须如此作，且由你选择它们如何阻挡。

* 所有宣告的阻挡必须仍为合法。

* 如果要支付费用才能让某生物进行阻挡，且你选择让该生物进行阻挡，则其操控者可选择是否支付该费用。若该牌手决定不支付该费用，则你必须重新提议一组进行阻挡的生物。

* 由对手操控的所有生物都会由你来选择该如何阻挡，即便是于该起动式异能结算时尚不在战场上或尚未由该对手操控的生物也是一样。

* 在多人游戏中，如果在同一回合中有一位以上的牌手起动了野蛮部落长的起动式异能，则对于由未结算过此异能的牌手所操控的生物而言，会由最后一个结算之异能的操控者来决定该些生物如何阻挡。

* 受野蛮部落长之触发式异能影响的防御牌手，是根据触发此异能之攻击生物之攻击对象来决定。举例来说，如果野蛮部落长攻击了某位对手，而两个由你操控的其他生物攻击了另一位对手，则第一位对手会失去1点生命，第二位对手会失去2点生命。你总共将获得3点生命。

黑暗交易

{二}{黑}

法术

每位牌手各弃掉其手牌，然后抓该数量减一的牌。

* 如果某位牌手只有一张手牌或没有手牌，则该牌手不会抓牌。

荒漠式外交

{二}{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。如果你操控战士，则该牌手失去2点生命。

* 于荒漠式外交结算时，如果你操控战士，则即使目标对手没有弃牌（也许因为他没有手牌），该牌手也将失去2点生命。

猛威觉醒

{四}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果该牌是龙，则在其上放置两个+1/+1指示物。

* 在将该生物牌移回战场和检查它是否是龙之间，没有牌手能够施放咒语或起动物异能。

渡霜怪

{一}{蓝}

生物～元素

4/1

当渡霜怪成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

* 当渡霜怪成为咒语或异能的目标时，渡霜怪的异能便触发并进入堆叠，且位于该咒语或异能之上。渡霜怪的异能会先结算（并使它被牺牲）。除非该咒语或异能有另一个目标，否则当它稍后试图结算时，会因为无合法目标而被反击。

骇怖征召

{五}{黑}{黑}

法术

放逐目标牌手坟墓场中的所有生物牌并牌面朝下地放作一堆，将该堆牌洗牌，然后显化这些牌。（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 将该牌堆洗牌之目的是要迷惑对手，让对手无从知晓所成的生物分别是由哪张牌显化而来。在你显化这些牌之后，你能够检视它们。

* 如果你显化了某张由对手拥有的牌，且你离开了游戏，则该牌会被放逐。

覆篷杀手

{二}{黑}

生物~人类 / 杀手

1/2

当覆篷杀手进战场时，选择一项~

- 在覆篷杀手上放置一个+1/+1指示物。
- 消灭目标于本回合受过伤害的生物。

* 如果某生物曾受过伤害，但已重生（此举会移除其上所有的伤害），则该生物仍是此触发式异能第二种模式的合法目标。

无情刽子手

{二}{黑}

生物~半兽人 / 战士

3/1

当无情刽子手进战场时，每位牌手各牺牲一个生物。

* 于无情刽子手的异能结算时，如果你并未操控其他生物，则你必须牺牲无情刽子手。

毒息巨龙

{四}{黑}{黑}

生物~龙

4/4

飞行

当毒息巨龙死去时，你可以消灭目标总法术力费用等于或小于3的生物。

* 牌面朝下生物的总法术力费用为0。不过，当它翻回正面时，其总法术力费用会发生变化。因此，如果回应「将其指定为毒息巨龙之目标」此动作来将某个生物翻回正面，则它可能会成为不合法目标。

善射半兽人

{三}{黑}

生物~半兽人 / 弓箭手

4/2

每当另一个生物在你操控下进战场时，目标由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 如果善射半兽人与另一个生物在你的操控下同时进战场，则其异能会因后者生物触发。

掠魂魔

{四}{黑}{黑}

生物～恶魔

4/4

掘穴（你于施放此咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

如果以掠魂魔的掘穴异能放逐了具飞行异能的生物牌，掠魂魔便具有飞行异能。且先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、延势、践踏与警戒异能亦比照办理。

* 具有「将所列举的关键字异能赋予自己」之异能的生物牌不会计算在内。举例来说，用掠魂魔的掘穴异能放逐战斗喧哗兵（一个具有「只要你操控红色或白色永久物，战斗喧哗兵便得+1/+0且具有先攻异能」之异能的生物）不会使得掠魂魔具有先攻异能，即使你操控红色或白色永久物也是一样。

* 你从你坟墓场放逐牌的数量，不得多于掠魂怪所需的一般法术力要求。在大多数情况下，这意味着你所放逐牌的数量不能多于四张，即使你想要放逐更多牌来给它额外异能也是一样。

金牙塔西格

{五}{黑}

传奇生物～人类 / 祭司

4/5

掘穴（你于施放此咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

{二}{绿/蓝}{绿/蓝}：将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场，然后任一对手选择你坟墓场中的一张非地牌，将该牌从该处移回你手上。

* 最后一个异能并不指定任何牌或牌手为目标。于该异能结算时，你才需选择一位对手，且该牌手选择一张非地牌。

* 所选对手可以选择你坟墓场中任何非地牌，而不仅限从刚刚进入该处者选择。如果你坟墓场中有非地牌，则该牌手必须选择一张。

红色

蔑死者阿列莎

{二}{红}

传奇生物～人类 / 战士

3/2

先攻

每当蔑死者阿列莎攻击时，你可以支付{白/黑}{白/黑}。若你如此作，则将目标力量等于或小于2的生物牌从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

* 于你将该生物放进战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与阿列莎可以不一样。

* 虽然你移回的生物正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

电弧连心

{二}{红}

瞬间

选择目标生物。本回合中，每当该生物受到伤害时，它对每个其他生物和每位牌手各造成等量的伤害。

* 该生物为这份新伤害的来源。于该生物造成伤害时，如果你为该生物的操控者，则你可以选择把向对手造成的伤害转移给由他操控的某个鹏洛客。

* 即使目标生物受到了致命伤害，电弧连心产生的延迟触发式异能仍会触发。举例来说，如果电弧连心指定了某个3/3的生物为目标，且在该回合中的稍后时段内，此生物阻挡了一个7/7的生物，则该3/3生物会对每个其他生物和每位牌手各造成7点伤害。

* 因电弧连心产生之异能而令生物造成的伤害不是战斗伤害，就算此异能是因战斗伤害而触发也是一样。

* 如果分别指定了不同目标的两个电弧连心结算，且这两个生物其中之一受到了伤害，则延迟触发式异能会令该生物对每个其他生物和每位牌手各造成伤害。这会触发另一个电弧连心的延迟触发式异能。然后第二个生物会对每个其他生物或和每位牌手各造成伤害。此系列动作会不断重复，直到这两个生物之一或全部死去或者游戏结束为止。如果这两件事均未发生（也许是因为两个生物都具有不灭异能且对所有牌手造成的伤害均被防止），且没有牌手打破此回圈，则此盘游戏会以平手告终。

突破防线

{一} {红}

结界

{红}：目标力量等于或小于2的生物获得敏捷异能直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

* 于该起动式异能试图结算时，如果该生物的力量大于2，则该异能将被反击，且其所有效应都不会生效。不过，如果在该异能结算之后再将该生物的力量提升至2以上，则它仍会具有敏捷异能，且该回合不能被阻挡。

连带伤害

{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放连带伤害的额外费用。

连带伤害对目标生物或牌手造成3点伤害。

* 如果你于宣告阻挡者步骤中牺牲了进行攻击或阻挡的生物，则它不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该生物已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

* 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。

* 牌手要等到施放完连带伤害、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

怒龙吼

{二} {红}

瞬间

你每操控一个进行攻击的生物，便加{红}到你的法术力池中。直到回合结束，由你操控且进行攻击的生物获得「{红}：此生物得+1/+0直到回合结束。」

* 尽管此咒语能产生法术力，但怒龙吼并不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

* 只有于怒龙吼结算时正进行攻击的生物才会计入将产生的法术力数量，且只有这些生物才会获得「炎息」起动式异能。换句话说，在你宣告攻击者之前就施放怒龙吼的话，通常不会造成任何影响。

* 切记，在每个步骤和阶段结束时，牌手法术力池中未利用的法术力会消失。举例来说，如果你在宣告攻击者步骤中施放怒龙吼，除非极罕见的情况，否则怒龙吼产生的法术力不会留到宣告阻挡者步骤或战斗后的行动阶段中。

焰袭骑兵

{四}{红}

生物～人类 / 战士

3/3

每当焰袭骑兵攻击时，将一个衍生物横置放进战场且正进行攻击，此衍生物为另一个目标进行攻击之生物的复制品。在战斗结束时，放逐该衍生物。

掩袭{二}{红}{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。）

* 于你将该衍生物放进战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与焰袭骑兵可以不一样。

* 虽然此衍生物进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

* 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。特别一提，它不会复制任何可以将非生物永久物变成生物的效应。于该衍生物进战场时，如果它并非生物，则它不会正进行攻击。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X为0。

* 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，会是所选的生物正复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则焰袭骑兵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。

* 如果另一个生物成为该衍生生物的复制品，或作为该衍生生物的复制品来进入战场，则在战斗结束时，你不用放逐此生物。不过，如果焰袭骑兵由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，则你需放逐所有此类衍生物。

焰迹凤凰

{一}{红}{红}

生物～凤凰

2/2

飞行，敏捷

焰迹凤凰每回合若能攻击，则必须攻击。

威猛～在你回合的战斗开始时，若你操控力量等于或大于4的生物，你可以支付{红}。若你如此作，则将焰迹凤凰从你的坟墓场移回战场。

* 只有在你回合的战斗开始时，同时满足焰迹凤凰在你的坟墓场中，以及你操控力量等于或大于4的生物这两个条件，焰迹凤凰的威猛异能才会触发。此外，于此异能结算时，它会再次检查你是否操控力量等于或大于4的生物。如果你并未操控，则该异能不会产生效应。

* 你依旧得为焰迹凤凰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，焰迹凤凰处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让焰迹凤凰攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果焰迹凤凰是在战斗阶段前放进战场，则当回合中它若能攻击就必须攻击。如果它是在战斗后才进战场，则当回合中它不必攻击，且通常情况下可在接下来的回合中进行阻挡。

误伤

{三} {红}

瞬间

目标生物的操控者从其手上随机展示一张牌。误伤对该生物和该牌手各造成伤害，其数量等同于所展示之牌的总法术力费用。

* 没有法术力费用的牌，例如地牌，其总法术力费用为0。

* 如果该牌的法术力费用中包含{X}，则X为0。

谦卑皈宗者

{一} {红}

生物～人类 / 浪客

2/1

{横置}：抓两张牌。目标对手获得谦卑皈宗者的操控权。只能于你的回合中起动此异能。

* 谦卑皈宗者的异能在你回合中的任何时候都可以起动，包括在回应咒语或异能时。

* 于谦卑皈宗者的异能结算时，如果此时它已不在战场上，但是目标牌手仍然是合法目标，则该异能仍会结算。你会抓两张牌，即使该牌手不会获得谦卑皈宗者的操控权也是一样。

* 如果谦卑皈宗者由其拥有者以外的牌手操控，且其操控者离开了游戏，则给予该牌手谦卑皈宗者操控权之效应便会终止。谦卑皈宗者的操控权将回到其仍在游戏中的上一位操控者手中。

饥饿雪怪

{四} {红}

生物～雪怪

4/4

只要你操控绿色或蓝色永久物，你便可以将饥饿雪怪视同具有闪现异能地来施放。（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放之。）

* 饥饿雪怪只有于你开始施放它时，才会检查你是否操控绿色或蓝色永久物。一旦你开始将饥饿雪怪视同具有闪现异能地来施放，由你操控的绿色或蓝色永久物有任何变化都不重要。

啸闪鸣龙

{四} {红}

生物～龙

5/5

飞行，践踏，敏捷

在结束步骤开始时，啸闪鸣龙的拥有者将它洗入其牌库。

* 只有于啸闪鸣龙的异能结算时，它还在战场上，其操控者才会将它洗入其牌库。

玛尔都符印

{二} {红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2。

只要你操控白色或黑色永久物，所结附的生物便具有先攻异能。

* 如果所结附的生物在第一个战斗伤害步骤中分配了战斗伤害，然后在第二个战斗伤害步骤之前失去了先攻异能，则它不会在第二个战斗伤害步骤中再次分配战斗伤害。

暴民统治

{四} {红} {红}

法术

选择一项～

- 获得所有力量等于或大于4之生物的操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。
- 获得所有力量等于或小于3之生物的操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。

* 于你施放暴民统治时，你选择要利用哪个模式。一旦其已被施放，你就不能改变所选模式，就算是生物的力量因他人回应而改变也一样，

* 一旦你获得了某生物的操控权，其力量发生了什么变化就不重要了

* 暴民统治能够影响已经由你操控或者已是未横置的生物。它会重置它们（如适用）并赋予它们敏捷异能。

* 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。

围攻哨站

{三} {红}

结界

于围攻哨站进战场时，选择可汗或龙王。

- 可汗～在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。
- 龙王～每当一个由你操控的生物离开战场时，围攻哨站对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 以「可汗」异能放逐的牌为面朝上地放逐。

* 使用以「可汗」异能放逐的牌时，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，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果你用「可汗」异能放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。

* 如果一张非生物牌被显化，然后离开了战场，则「龙王」异能会触发。

烟火术

{四} {红}

法术

烟火术对任意数量的目标生物和 / 或牌手造成共4点伤害，你可以任意分配。

* 烟火术之目标数量最少为一，最多为四。你分配此伤害的时机，是于施放此咒语时，而不是于其结算时。每个目标至少要分配1点伤害。

* 如果烟火术的部分目标（并非全部）不合法，则你不能改变伤害的分配方式。本该对不合法目标造成的伤害根本不会生效。

* 你不能用烟火术同时对某位牌手及由该牌手操控的某个鹏洛客造成伤害。你也不能对由同一位牌手操控的数个鹏洛客造成伤害。如果你选择将对某位牌手造成的伤害转移给鹏洛客，你必须将所有伤害转移给单个鹏洛客。

* 如果某个效应产生烟火术的复制品，则复制品的伤害分配及目标数量无法更改。不过，产生该复制品的效应可能允许你更改目标。

铁木尔战怒

{一} {红}

瞬间

目标生物获得连击异能直到回合结束。（它能造成先攻与普通战斗伤害。）

威猛～如果你操控力量等于或大于4的生物，则受影响的生物再获得践踏异能直到回合结束。

* 对于具有连击与践踏异能的生物而言，如果在第一个战斗伤害步骤中，所有阻挡它的生物就已经被消灭，则具连击与践踏异能的生物在第二个战斗伤害步骤中仍能对防御牌手或鹏洛客造成全部的战斗伤害。

猛烈飞斩

{红}

瞬间

威猛～如果你操控力量等于或大于4的生物，则本回合伤害不能被防止。
猛烈飞斩对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 猛烈飞斩的威猛异能会对将于该回合中造成的所有伤害生效，包括猛烈飞斩造成的伤害。

* 如果于猛烈飞斩结算时，你操控力量大于或等于4的生物，则威猛异能会生效。该回合造成的伤害不能被防止，即使于该伤害将造成时，你已不再操控力量等于或大于4的生物也是一样。

绿色

阿布赞驯兽师

{二} {绿}

生物～猎犬 / 祭师

2/1

在你的维持开始时，如果你操控防御力最大或与他者同为最大的生物，则抓一张牌。

* 该异能会在结算时检查在战场上的生物，以此决定你是否应抓牌。

* 即使你操控数个防御力同为最大的生物，你最多也只能抓一张牌。

伏击库提虫

{五} {绿}

生物～昆虫

5/5

践踏

当伏击库提虫进战场时，将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 于伏击库提虫的触发式异能结算时，如果你未操控其他生物，则什么都不会发生。伏击库提虫会留在战场上。

* 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。

阿拉辛战争兽

{五} {绿} {绿}

生物～野兽

6/6

每当阿拉辛战争兽对一个或数个进行阻挡的生物造成战斗伤害时，显化你的牌库顶牌。（将它面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 不管多少个生物阻挡阿拉辛战争兽，后者的异能在每个战斗伤害步骤中只会触发一次。

前线寇犀

{四} {绿}

生物～野兽

3/4

前线寇犀不能被一个以上的生物阻挡。

每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均不能被一个以上的生物阻挡。

* 第二个异能只会于宣告阻挡者时生效。如果某个由你操控、且上面没有+1/+1指示物的生物已被一个以上的生物阻挡，即使在其上放置+1/+1指示物也不会改变或撤销阻挡。

锋疆乳齿象

{二} {绿}

生物～象

3/2

威猛～如果你操控力量等于或大于4的生物，则锋疆乳齿象进战场时上面有一个+1/+1指示物。

* 锋疆乳齿象的威猛异能检查你是否操控力量等于或大于4之生物的时机，是于锋疆乳齿象进战场时。由于此时锋疆乳齿象尚不在战场上，因此不会将自己计算在内。

围攻锋疆

{三} {绿}

结界

于围攻锋疆进战场时，选择可汗或龙王。

- 可汗～在你的每个行动阶段开始时，加{绿}{绿}到你的法术力池中。
- 龙王～每当一个具飞行异能的生物在你的操控下进战场时，你可以让它和目标不由你操控的生物互斗。

* 「可汗」异能会在你的战斗前行动阶段和你的战斗后行动阶段的开始时触发。在每个步骤和阶段结束时，牌手法术力池中未利用的法术力会消失。

* 对于「龙王」异能而言，你是于该异能结算时，才决定是否要让具飞行异能的生物与目标不由你操控的生物互斗。

族源树实

{三} {绿}

结界～灵气

结附于生物

当所结附的生物死去时，你获得X点生命并抓X张牌，X为该生物的防御力。

* 利用该生物离开战场时的防御力来决定X的数值。如果该数字为0或更低，则你不会获得生命，也不会抓牌。（你也不会因此失去生命或弃牌。）

* 虽然族源树实能够结附在任何生物上，但只有族源树实的操控者会获得生命并抓牌。

猎捕弱者

{三} {绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后该生物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。）

* 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放猎捕弱者。

* 如果于猎捕弱者的异能试图结算时，其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 于猎捕弱者试图结算时，如果由你操控的生物已是不合法目标，则你无法在其上放置+1/+1指示物。如果该生物仍为合法目标，但不由你操控的该生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

无情本能

{二} {绿}

瞬间

选择一项～

- 直到回合结束，目标非进行攻击的生物获得延势与死触异能。将之重置。
- 直到回合结束，目标进行攻击的生物得+2/+2且获得践踏异能。

* 如果你选择第一个模式，则目标生物须未处于进行攻击的状态下。不过，它于该回合稍后时段当中可以进行攻击。

突然复归

{三} {绿}

瞬间

将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场，然后将一张生物牌和一张地牌从你的坟墓场移回你手上。

* 于突然复归结算时，你才选择要将哪张生物牌和地牌移回你手上。这并不指定这些牌为目标。

* 如果你的坟墓场中没有地牌，你仍能选择移回一张生物牌，反之亦然。

铁木尔剑齿虎

{二} {绿} {绿}

生物～猫

4/3

{一} {绿}：你可以将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。如果你如此作，则铁木尔剑齿虎获得不灭异能直到回合结束。

* 于该起动式异能结算时，你才选择是否要移回生物，并决定将哪个生物移回。这并不指定任何生物为目标。

族源树卫

{绿}

生物～人类

1/1

{一} {白/黑}：族源树卫成为基础力量与防御力为3/3的人类 / 战士。

{二} {白/黑} {白/黑}：如果族源树卫是战士，则它成为具践踏与系命异能的人类 / 精怪 / 战士。

{三} {白/黑} {白/黑} {白/黑}：如果族源树卫是精怪，则在其上放置五个+1/+1指示物。

* 第一个异能和第二个异能都没有持续时限。如果其中之一结算，则它会始终有效，直到族源树卫离开战场或后续效应改变其特征为止。

* 第一个和第二个启动式异能会让族源树卫失去它所具有的任何其他生物类别。它仍具有其原本可能拥有的其他类别或超类别。

* 先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被第一个异能盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在第一个异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。

* 会更改族源树卫之力量或防御力的效应，例如巨力成长，则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而在族源树卫上的任何+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。

低语林元素

{三} {绿} {绿}

生物～元素

4/4

在你的结束步骤开始时，显化你的牌库顶牌。（将它面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

牺牲低语林元素：牺牲低语林元素：直到回合结束，由你操控且非衍生物的面面朝上生物获得「当此生物死去时，显化你的牌库顶牌。」

* 最后一个异能会将所述之异能赋予于此异能结算时即由你操控且非衍生物的面面朝上生物。该回合稍后时段中才由你操控的生物将不会获得此异能。

荒野呼唤

{X} {绿} {绿}

法术

显化你的牌库顶牌，然后在其上放置X个+1/+1指示物。（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 如果你选择X为0，则你将仅显化你的牌库顶牌。

黑山狂风

{一} {绿}

瞬间

于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

威猛～如果你操控力量等于或大于4的生物，则改为本回合中，防止将由对手操控的生物造成之所有战斗伤害。

* 如果于黑山狂风结算时，你操控力量等于或大于4的生物，则威猛异能会生效。由对手操控之生物造成的战斗伤害会被防止，即使于该伤害将造成时，你已不再操控力量等于或大于4的生物也是一样。

龙爪娅绍娃

{二} {绿}

传奇生物～人类 / 战士

4/2

践踏

在你回合的战斗开始时，你可以支付{一}{蓝/红}{蓝/红}。若你如此作，则获得目标由对手操控且力量小于龙爪娅绍娃之生物的操控权直到回合结束，重置该生物，且它获得敏捷异能直到回合结束。

* 于你将此异能放入堆叠时，会检查一次目标生物和龙爪娅绍娃的力量；于此异能结算时，还会再度检查一次这两者的力量。一旦该异能结算之后，两个生物的力量发生任何变化都不重要。

* 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。

多色

精巧一击

{三}{蓝}{红}

瞬间

精巧一击对目标生物造成2点伤害，并对目标牌手造成2点伤害。

抓一张牌。

* 除非你指定一个生物和一位牌手为目标，否则你不能施放精巧一击。于精巧一击结算时，如果其中一个目标（而非两者）是不合法目标，则它对剩余的合法目标造成伤害且你抓一张牌。如果两个目标都不合法，则该咒语会被反击且其所有效应都不会生效。在这个情况下，你不会抓牌。

永生龙王卓莱卡

{三}{绿}{白}

传奇生物～龙

5/5

飞行

每当一个由你操控的龙攻击时，振励2。（于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物，在其上放置两个+1/+1指示物。）

* 每个你用来攻击的龙都会触发卓莱卡的触发式异能。对每个这类异能而言，你都是于其结算时才决定要在哪个生物上放置+1/+1指示物。具体来说，于第一个此类异能结算时还是由你操控的生物中防御力最小的生物，等到第二个此类异能结算时，其防御力可能就已经不是最小的了。

虚相伏击

{三}{绿}{蓝}

瞬间

显化你牌库顶的两张牌。（显化某张牌的流程是，将该牌面朝下地放进战场，当成2/2生物。如果该牌是生物牌，则可随时支付其法术力费用使其翻回正面。）

* 逐张显化这些牌。须能清楚区分你牌库顶牌和牌库顶第二张牌所成为的牌面朝下生物各是哪张。

* 于虚相伏击结算时，如果你正以展示牌库顶牌的方式进行游戏（也许是因为你操控了克罗芬斯的骏马之类的牌），则你会显化牌库顶牌，展示下一张牌（现在的牌库顶牌），然后显化该牌。

残酷死斗

{一}{黑}{绿}

瞬间

选择目标由你操控的生物和目标由对手操控的生物。这两个生物各向对方造成等同于本身防御力的伤害。

* 如果于残酷死斗试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

冬魂龙王欧祝泰

{五}{白}{蓝}

传奇生物～龙

5/6

飞行，警戒

每当一个由你操控的龙攻击时，横置目标由对手操控的非地永久物。该永久物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 该触发式异能能够指定已横置的非地永久物为目标。该永久物在其操控者的下一个重置步骤中不会重置。

* 该异能追踪的是该永久物，而非其操控者。如果该永久物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 此异能只会在其操控者的下一个重置步骤中生效，即便该永久物已被多次指定为欧祝泰之触发式异能的目标也是一样。该永久物不会在接下来的数个重置步骤中都无法重置。

夷灭龙王席穆嘉

{四}{蓝}{黑}

传奇生物～龙

3/7

飞行，辟邪

每当一个由你操控的龙攻击时，由防御牌手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 受席穆嘉之触发式异能影响的生物，是根据进行攻击且触发此异能的龙之攻击对象来决定。举例来说，如果席穆嘉攻击了某位对手，而另外两个龙攻击了另外一位对手，则由第一位对手操控的生物会得-1/-1直到回合结束，第二位对手操控的生物会得-2/-2直到回合结束。在双头巨人游戏中，于每个此类异能结算时，选择对方团队中的一位成员。

神器

英雄宝刃

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+2。

每当一个传奇生物在你的操控下进战场时，你可以将英雄宝刃装备于其上。

佩带{四}

* 当塞洛斯环境中的神进战场时，只有在你的献力高到足够让它进战场后会生物的情况下，英雄宝刃的触发式异能才会触发。如果英雄宝刃所装备的神不再是生物（或所装备的生物不再是生物），则英雄宝刃会卸装。

石雕侍从

{三}

神器生物～魔像

4/4

只能于你已施放过其他咒语的回合中施放石雕侍从。

* 另一个咒语是否结算并不重要。该咒语可以已被反击，甚至也可以还在堆叠上（如果你设法将石雕侍从视同具有闪现异能地来施放了的话）。

大师的卷轴

{二}

神器

每当你施放非生物咒语时，在大师的卷轴上放置一个学问指示物。

{三}，{横置}：大师的卷轴上每有一个学问指示物，目标由你操控的生物便得+1/+1直到回合结束。

* 利用大师的卷轴之起动式异能结算时其上的学问指示物数量，来决定目标生物将获得的加成大小。如果大师的卷轴此时已不在战场上，则利用它离开战场时上面的学问指示物数量。

* 一旦该起动式异能已经结算，即使大师的卷轴上学问指示物之数量有所改变，此加成也不会改变。

乌金组构体

{四}

神器生物～组构体

4/5

当乌金组构体进战场时，牺牲一个有色的永久物。

* 如果于该异能结算时，你只操控无色永久物（举例来说，基本地和牌面朝下的永久物），则你不会牺牲任何东西。

地

灵龙蛰居

地

{横置}：加{一}到你的法术力池中。

{一}，{横置}：在灵龙蛰居上放置一个储藏指示物。

{横置}，从灵龙蛰居上移去X个储藏指示物：加X点法术力到你的法术力池中，其颜色组合可任意选择。此法术力只能用来施放龙咒语，或是起动龙的异能。

* 你能够利用最后一个异能产生的法术力来支付施放龙咒语所需的替代性费用（例如掩袭费用）或者额外费用。并未限定它只能支付该咒语的法术力费用。

* 起动式异能的格式为「费用：效应。」

* 特别一提，将牌面朝下的生物翻回正面不属于起动式异能。如果你显化了一张龙生物牌或利用变身异能牌面朝下地施放了一张龙生物牌，则你不能利用最后一个异能产生的法术力来将该牌翻回正面。

* 最后一个异能产生的法术力不能用来支付不在战场上的龙来源之起动式异能的费用。

万智牌，Magic，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。