

## 龍命殊途發布釋疑

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：2014年11月18日

本「發布釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發布相關之信息，同時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，請到此與我們聯系：<http://company.wizards.com/contactus>。

「通則釋疑」段落內含上市信息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

#### 上市信息

**龍命殊途**系列包括185張牌（70張普通牌，60張非普通牌，35張稀有牌，10張秘稀牌，以及10張基本牌）。

售前賽：2015年1月17-18日

上市週末：2015年1月23-25日

歡樂日：2015年2月14-15日

自正式發售當日起，**龍命殊途**系列便可在有認證之構組賽中使用；此日期為：2015年1月23日在該時刻，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**，以及**龍命殊途**。

請至[Magic.Wizards.com/Rules](http://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](http://Wizards.com/Locator)查詢你附近的活動或販售店。

-----

### 復出主題：五個「楔形三色」部落

原本於**韃契可汗**系列中出現的五個三色部落於本系列中回歸。不過，**龍命殊途**系列的故事發生在一千多年前。這個時代中，部落面臨的敵人不僅是彼此，還有威脅部落存亡的可怖巨龍。存於**韃契**過往的各部落與**韃契**現世的對應部落十分相像，主題相近，戰術相仿。各部落的標記也一同回歸，但凡某牌與部落緊密相關（包括具對應部落標誌性異能的牌），牌面上就會出現該部落的標記。這些標記與遊戲進行並無關聯。

-----

### 主題：五個巨龍族群及其龍王

龍命殊途系列具有一組五個雙色傳奇龍。這些牌代表的是五位統領各自巨龍族群的龍王。這五個巨龍族群對這個世界五個部落的文化產生了深遠影響，巨龍與部落之間的機制也有共同之處。本系列中的所有龍牌文字框中都會出現標記，該些標記與五個部族標記近似。這些標記與遊戲進行並無關聯。

-----

### 阿布贊關鍵字動作：振勵

白黑綠三色部落名喚阿布贊。其部落標記為交錯龍鱗。巨龍卓萊卡是阿布贊堅韌理念之具現。

振勵這一新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。

阿布贊空隊長

{三}{白}

生物～鳥／士兵

2/2

飛行

當阿布贊空隊長死去時，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。）

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，你可以利用阿布贊空隊長的振勵異能，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。

-----

### 潔斯凱關鍵字：靈技

藍紅白三色部落名喚潔斯凱。其部落標記為龍目。巨龍歐祝泰是潔斯凱點智理念之具現。

靈技此復出關鍵詞讓你每次施放非生物咒語時都能使生物變大。此異能與其在此契可汗中出現時相比並無更動。

潔斯凱智者

{一}{藍}

生物～人類／修行僧

1/1

靈技（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）

當潔斯凱智者死去時，抽一張牌。

靈技的正式規則解析如下：

#### 702.107.靈技

702.107a 靈技屬於觸發式異能。「靈技」意指「每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。」

702.107b 如果某生物具有數個靈技異能，則每一個都會分別觸發。

\* 只要你施放的咒語不含生物此類別，靈技異能便會觸發。對於具多個類別的咒語而言，只要此咒語諸類別中包含生物（例如神器生物），靈技異能便不會在你施放此咒語時觸發。使用地同樣不會觸發靈技異能。

\* 對任一咒語而言，靈技只會因該咒語觸發一次，即便此咒語含有多個類別也是如此。

\* 靈技異能進入堆疊時會位於觸發此異能之咒語的上方。它會比該咒語先一步結算。

\* 靈技異能觸發之後，便與觸發此異能之咒語再無關聯。就算該咒語被反擊，靈技異能仍將結算。

-----

### 蘇勒台關鍵字：掘穴

黑綠藍三色部落名喚蘇勒台。其部落標記為龍牙。巨龍席穆嘉是蘇勒台殘忍理念之具現。

掘穴此復出關鍵字讓你藉由放逐你墳墓場中的牌來協助支付咒語的費用。此異能與其在~~變契可汗~~中出現時相比並無更動。

塔西格的酷虐

{五}{黑}

巫術

掘穴（你於施放此咒語時每從你墳墓場中放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）

每位對手各棄兩張牌。

掘穴的正式規則解析如下：

#### 702.65.掘穴

702.65a 掘穴屬於靜止式異能，當具掘穴異能的咒語在堆疊中時生效。「掘穴」意指「對此咒語總費用中每一點一般魔法力而言，你可以放逐你的墳墓場中的一張牌，而不支付該魔法力。」掘穴異能不屬額外費用，也不屬替代性費用，且僅在具掘穴異能之咒語的總費用確定之後生效。

702.65b 同一個咒語上的數個掘穴異能並無意義。

\* 你是在你為該咒語支付費用的時機下放逐你的墳墓場中的牌。以此法放逐牌不過是支付魔法力的另一種方式而已。

\* 掘穴不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。舉例來說，即使你放逐三張牌來施放塔西格的酷虐，它的總魔法力費用還是6。

\* 你不能藉由放逐牌來支付具掘穴異能咒語之有色魔法力需求。

\* 你所放逐之牌張數量，不得多於具掘穴異能咒語的一般魔法力需求。舉例來說，施放塔西格的酷虐時，你所放逐的牌數不得多於五張。

\* 由於掘穴不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用結合利用。

-----

### 瑪爾都關鍵字：掩襲

紅白黑三色部落名喚瑪爾都。其部落標記為一對龍翼。巨龍寇安甘是瑪爾都靈速理念之具現。

掩襲這一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。

削踵鬼怪

{三}{紅}

生物～鬼怪／狂戰士

3/2

每當削踵鬼怪攻擊時，目標生物本回合不能進行阻擋。

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。）

掘穴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。

-----

### 鐵木爾異能提示：威猛

綠藍紅三色部落名喚鐵木爾。其部落標記為龍爪。巨龍安塔卡是鐵木爾蠻野理念之具現。

威猛屬於復出的異能提示，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，提醒你如果操控力量等於或大於4的生物，則此異能便會得到加強。（異能提示並無規則含義。）此異能與其在<sup>變契可汗</sup>中出現時相比並無更動。

黑山狂風

{一}{綠}

瞬間

於本回合中，防止將造成的所有戰鬥傷害。

*威猛*～如果你操控力量等於或大於4的生物，則改為於本回合中，防止將由對手操控的生物造成之所有戰鬥傷害。

祭師啟示

{三}{綠}{綠}

巫術

你每操控一個生物，便抽一張牌。

*威猛*～你每操控一個力量等於或大於4的生物，便獲得4點生命。

\* 某些出現在瞬間與巫術上的威猛異能，會包括「改為」一詞。如果於這類咒語結算時，你操控力量等於或大於4的生物，此咒語會產生具有加強版的效應。在此情況下，你只會得到加強版的效應，而不是兩個效應兼得。

\* 對於威猛異能未包含「改為」一詞的瞬間與巫術而言，如果於這類咒語結算時，你操控力量等於或大於4的生物，此咒語會產生額外效應。

\* 欲知具靜止式威猛異能或觸發式威猛異能牌張及其運作方式的詳細信息，請參閱本文的「單卡解惑」部分。

-----

## 新關鍵字動作：顯化

在韃契的過去，靈龍烏金依然健在，其魔法也顯化成真。顯化這一新的關鍵字動作會將牌張以牌面朝下的方式放進戰場，當成2/2生物，隱藏其真實身份。如果一張生物牌以此法放進戰場，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。

無形滋養

{三}{綠}

巫術

顯化你的牌庫頂牌，然後在其上放置一個+1/+1指示物。（*顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。*）

顯化的正式規則解析如下：

### 701.31.顯化

701.31a 「顯化[一張牌]」意指「將[該牌]面朝下地放進戰場。」該永久物為2/2生物，沒有規則文字，沒有名稱，沒有副類別，沒有魔法力費用。只要該永久物牌面朝下，它便是顯化的永久物。此設定特征之效應會持續影響此牌面朝下的牌張，直到其被翻回正面為止。

701.31b 在你擁有優先權的時機下，你可以把由你操控的顯化永久物翻回正面。這屬於特殊動作；它不用到堆疊（參見規則115.2b）。具體方法如下：將代表該永久物的牌張展示給所有玩家，以示此牌確為生物牌，並展示其魔法力費用，支付此費用，然後將該永久物翻回正面。於此牌處於牌面朝下狀態時設定其特征的效應隨之結束，其重新獲得在正常狀況下的特征。如果代表該永久物的牌不是生物牌，或是沒有魔法力費用，則它不能以此法翻回正面。

701.31c 如果顯化的是一張具變身異能的牌，則其操控者可將其當作具變身異能的牌面朝下生物，並依照於規則702.36d中所述之規範來將其翻回正面，而不比照本條前述之規範，將其當作顯化的永久物來翻回正面。

701.31d 如果某效應要玩家從其牌庫顯化數張牌，則逐張顯化該些牌。

701.31e 由瞬間和巫術牌代表的牌面朝下永久物不能翻回正面。如果某效應要玩家將此類永久物翻回正面，則其操控者展示該牌，然後將其保持牌面朝下。註記於「每當一個永久物翻回正面時」觸發的異能不會觸發。

701.31f 欲了解更多信息，請參閱規則707，「牌面朝下的咒語和永久物」。

\* 牌面朝下的永久物為2/2的生物，沒有名稱、魔法力費用、生物類別和異能。此永久物為無色，且總魔法力費用為0。此永久物仍有可能受其他效應之影響而具有或改變前述任一特征。

\* 在你擁有優先權的時機下，你可以展示顯化生物的正面以示其為生物牌（忽略所有可能作用於該牌之更改類別的效應）並支付其魔法力費用，來將它翻回正面。這屬於特殊動作。它不用到堆疊，且不能被回應。

\* 如果顯化的生物牌正面朝上之狀態下會具有變身異能，則你也可以支付其變身費用來將它翻回正面。

\* 與利用變身異能施放而成的牌面朝下生物不同，如果顯化的生物是生物牌，則就算此生物失去了所有異能，也依然能將其翻回正面。

\* 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征，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。

\* 在任何時候，你都可以檢視由你操控之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。

\* 如果某個由你操控之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。應保證牌面朝下之永久物進場的順序清晰不致混淆。常見作法包括利用指示物或骰子來做標記，或者單純將它們依照順序在戰場上排列。你也須記錄每個牌面朝下之永久物是如何成為牌面朝下的（是顯化的，還是利用變身異能牌面朝下施放的，等等）。

\* *龐命殊途*系列中並沒有能將牌面朝下的瞬間或巫術牌翻回正面的牌張，但某些舊版牌會試圖如此作。如果某東西試圖將戰場上之牌面朝下的瞬間或巫術牌翻回正面，則向所有玩家展示該牌，以示其為瞬間或巫術牌。該永久物依然會以牌面朝下的狀態留在戰場上。註記於「每當一個永久物翻回正面時」觸發的異能不會因此觸發，這是因為盡管你展示了此牌，但它卻從未翻回正面。

\* 某些過往的**魔法風雲會**系列中包含雙面牌。這類牌兩面都是**魔法風雲會**的牌面，而非一面為**魔法風雲會**的牌面，另一面為**魔法風雲會**的牌背。考慮到這類牌也有可能被顯化，因此雙面牌的規則也有了細部更動。

如果某張雙面牌被顯化，那麼它會牌面朝下地放進戰場。於其處於牌面朝下之狀態期間，它不能轉化。如果該牌的正面是生物牌，則你可以支付其魔法力費用，來將其翻成牌面朝上。若你如此作，則朝上的會是該牌之正面。戰場上的雙面牌仍然不能翻為牌面朝下。

-----

### 三個「賦形」

龍命殊途系列中有三張類似的結界牌，所具有的進戰場異能會將它們變為靈氣，顯化一個生物，然後結附在該顯化生物上。

幻雲賦形

{一}{藍}{藍}

結界

當幻雲賦形進戰場時，它成為具「結附於生物」的靈氣。顯化你的牌庫頂牌，並將幻雲賦形結附於其上。

*（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）*

所結附的生物具有飛行與辟邪異能。

\* 於「賦形」的進戰場異能結算時，即使它不在戰場上，你仍將顯化你的牌庫頂牌。

\* 於該異能結算時，若你的牌庫裡沒有牌，則「賦形」會因為狀態動作置入其擁有者的墳墓場。

\* 如果所結附的生物翻回正面，則「賦形」仍會結附於其上。

----

### 組合：圍攻

圍攻這一組結界會於進場時要求你選邊站。

圍攻宮殿

{三}{黑}{黑}

結界

於圍攻宮殿進戰場時，選擇可汗或龍王。

- 可汗～在你的維持開始時，將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。
- 龍王～在你的維持開始時，每位對手各失去2點生命且你獲得2點生命。

\* 根據你於圍攻進戰場時作出的選擇，每個圍攻都會具有其上列出的兩個異能之一。

\* 牌面上出現的「可汗」和「龍王」屬於錨定字，將你作的選擇跟與之相對應的異能聯系起來。錨定字是新的規則概念。「[錨定字]～[異能]」意指「只要你於此永久物進戰場時選擇了[錨定字]，則此永久物具有[異能]」。特別一提，「龍王」此錨定字與「龍」此生物類別並無關聯。（譯註：兩者的原文均為Dragon。）

\* 其上最後兩個異能均與第一個異能有連結關係。這兩個異能均只與你為第一個異能作出的選擇有關。如果某永久物作為任一圍攻的複製品來進入戰場，則其操控者會為新版的圍攻重新作選擇。複製品會具有的異能與為原版永久物所作的選擇無關。

-----

### 組合：進戰場異能具有模式的生物

本系列包含了一組進戰場異能具有模式的生物。對每個此類生物而言，你都可以選擇是要在其上放置一個+1/+1指示物，還是要讓另一個效應生效。

無畏食人魔

{五}{紅}

生物～食人魔／戰士

3/5

當無畏食人魔進戰場時，選擇一項～

- 在無畏食人魔上放置一個+1/+1指示物。
- 消滅目標神器。

\* 你是在該生物已進入戰場，於你將異能放進堆疊的時候，選擇要利用哪個模式。一旦你決定了異能的模式，則就算該生物因他人回應而離開戰場，你也不能改變所選模式。

\* 如果某模式需要指定目標，但此時並沒有可用的合法目標，則你必須選擇放置+1/+1指示物的模式。

-----

### 復出機制：混血魔法力

混血魔法力符號代表了可以用其中一種魔法力支付的費用。舉例來說，{黑/綠}可使用{黑}或{綠}中的一種來支付。它既是黑色魔法力符號，也是綠色魔法力符號。

堅毅的達哈塔

{三}{白}

傳奇生物～人類／戰士

0/0

警戒

堅毅的達哈塔進戰場時上面有四個+1/+1指示物。

{一}{黑/綠}{黑/綠}：將一個+1/+1指示物從目標生物移到第二個目標生物上。

\* 混血魔法力符號僅出現在費用中。在*龍命殊途*系列裡，此類符號會作為起動式異能的費用出現，或是作為於觸發式異能結算時需要支付的費用出現。

\* 當你要起動費用中具有混血魔法力符號的起動式異能時，你選擇要為每個混血魔法力符號支付哪種顏色的魔法力。與此同時，你將選擇模式或為魔法力費用中的X選擇一個值。舉例來說，你選擇你將通過支付{一}{黑}{黑}、{一}{黑}{綠}、還是{一}{綠}{綠}來起動堅毅的達哈塔之異能。

\* 若一張牌的魔法力費用中有混血魔法力符號，則該牌具有魔法力費用中展示的每個顏色，不論你是支付哪種魔法力來施放它。*龍命殊途*系列中不含魔法力費用中具有混血魔法力符號的牌張。

-----

### 單卡解惑

#### 無色

靈龍烏金

{八}

鵬洛客～烏金

7

+2：靈龍烏金對目標生物或玩家造成3點傷害。

-X：放逐所有總魔法力費用等於或小於X的有色永久物。

-10：你獲得7點生命，抽七張牌，然後將至多七張永久物牌從你手上放進戰場。

\* 如果你選擇利用第三個異能將具變身異能的永久物牌放進戰場，則你必須將它們以牌面朝上的方式放進戰場。

\* 靈龍烏金不是龍牌；也就是說，他沒有龍此生物類別。提及龍牌或龍的咒語或異能對烏金並無效果。

-----

## 白色

阿布贊式強體

{一}{白}

瞬間

目標玩家犧牲一個結界。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。）

\* 你能夠指定任何玩家作為阿布贊式強體的目標，即使該玩家並未操控結界也是一樣。

\* 當你振勵1時，該結界已離開戰場。

-----

轉化險象

{五}{白}

瞬間

本回合中，防止不由你操控的來源將對你和由你操控之永久物造成的所有傷害。如果以此法防止傷害，則你可以讓轉化險象對目標生物造成等量的傷害。

\* 轉化險象的唯一目標是它可以對之造成傷害的生物。你是在施放轉化險象時選擇此目標，而不是在它防止傷害時。

\* 如果於轉化險象試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則整個咒語都會被反擊。沒有傷害會被防止。

\* 在轉化險象結算之後，就不會檢查該目標生物是否仍是合法目標。即使轉化險象不能對該生物造成傷害，傷害也依然會被防止。

\* 轉化險象的效應並非傷害轉移效應。如果它防止了傷害，則在執行此防止效應時，你可以讓轉化險象（而非原始來源）一並對該目標生物造成傷害。轉化險象是這份新傷害的來源，因此原始來源的特征（例如其顏色，或是否具有繫命或死觸）都不會影響此傷害。就算原本所防止的是戰鬥傷害，這份新傷害也並非戰鬥傷害。

\* 你可以選擇一個由你操控的生物作為目標。若你如此作，則轉化險象對該生物造成的傷害不會被防止。

\* 如果有兩位玩家分別以對方操控的某個生物為目標施放轉化險象，且由其中某位玩家操控的某個來源將對由第二位玩家或由後者操控的某個永久物造成傷害，則其中一個轉化險象會防止這份傷害，並試圖對由前者玩家操控的該目標生物造成傷害。前者玩家的轉化險象便會防止該傷害，並試圖對由後者玩家操控的該目標生物造成傷害。這樣會形成一個迴圈，此迴圈只要任一方玩家選擇不讓轉化險象試圖造成傷害即可打破。最終是由哪位玩家來打破這一迴圈並不重要，因為無論由誰來打破，傷害都不會造成。

-----

堅毅的達哈塔

{三}{白}

傳奇生物～人類／戰士

0/0

警戒

堅毅的達哈塔進戰場時上面有四個+1/+1指示物。

{一}{黑/綠}{黑/綠}：將一個+1/+1指示物從目標生物移到第二個目標生物上。

\* 最後一個異能的兩個目標必須是不同的生物。其中一個可以是堅毅的達哈塔。

\* 只有於該異能結算時，這兩個目標依然合法的情況下，才會移動+1/+1指示物。

\* 將指示物從一個生物移至另一個生物，意指將該指示物從前者上移去並放置在後者上。任何會檢查在後者生物上放置指示物的異能都會生效。

-----

龍鱗將領

{三}{白}

生物～人類／戰士

2/3

在你的結束步驟開始時，振勵X，X為由你操控且已橫置的生物數量。（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。）

\* 於此異能結算時，才會計算由你操控且已橫置的生物數量，並以此來決定X的數值。

\* 你在其上放置指示物的生物，並不一定要是已橫置的生物其中之一。

-----

寺院明師

{二}{白}

生物～人類／修行僧

2/2

靈技（每當你施放非生物咒語時，此生物得+1/+1直到回合結束。）

每當你施放非生物咒語時，將一個1/1白色，具靈技異能的修行僧衍生生物放進戰場。

\* 施放非生物咒語會同時觸發寺院明師的靈技與另一個異能。你可以自行安排這些異能進入堆疊的順序。最後放進堆疊的異能會先結算。

\* 觸發寺院明師第二個異能的咒語不會觸發它所產生之修行僧衍生生物的靈技異能。

-----

智者妙想

{三}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當智者妙想進戰場時，你每操控一個結附在生物上的靈氣，便抽一張牌。

你每操控一個結附在生物上的靈氣，所結附的生物便得+1/+1。

\* 智者妙想的異能在計算靈氣數量時，並非只計算具「結附於生物」異能的靈氣。舉例來說，結附在生物上之具有「結附於永久物」異能的靈氣也會計算在內。

\* 利用於其進戰場異能結算時由你操控且結附在生物上的靈氣之數量，來決定要抽多少張牌。只要智者妙想此時仍在戰場上，便會將其本身計算在內。

-----

魂火宗師

{一}{白}

生物～人類／修行僧

2/2

繫命

由你操控的瞬間和巫術咒語具有繫命異能。

{二}{藍/紅}{藍/紅}：本回合中你下一個從手上施放的瞬間或巫術咒語結算時，改為將其置於你手上，而非置入你的墳墓場。

\* 只有在具繫命異能的瞬間或巫術咒語是其造成傷害之來源的情況下，此類咒語才會使其操控者獲得生命。具有繫命異能，但是令另一個來源造成傷害的瞬間或巫術咒語不會使其操控者獲得生命。

\* 在你啟動了魂火宗師的最後一個異能之後，如果你下一個從手上施放的瞬間或巫術咒語被反擊，則它不會置於你手上，且該效應不會對你再下一個施放的咒語生效。

\* 要求你將其放逐的咒語（舉例來說，擅闖時間）不會因此置於你手上，因為於它結算時，它並未置入你的墳墓場。

-----

鱗護巨龍

{四}{白}{白}

生物～龍

4/4

飛行

只要鱗護巨龍正進行攻擊，防禦玩家便不能施放咒語。

\* 「防禦玩家」指的是鱗護巨龍正在攻擊的玩家，或鱗護巨龍正在攻擊之鵬洛客的操控者。在允許攻擊多位玩家的多人賽制中，就算由你操控的其他生物正在攻擊另外的對手或由這些玩家操控的鵬洛客，這些玩家也依然能夠施放咒語。

\* 防禦玩家仍然能夠啟動異能或執行特殊動作，例如將牌面朝下的生物翻回正面。

-----

## 藍色

潔斯凱滲透者

{二}{藍}

生物～人類／修行僧

2/3

只要你未操控其他生物，潔斯凱滲透者便不能被阻擋。

當潔斯凱滲透者對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐它和你的牌庫頂牌並牌面朝下地放作一堆，將此牌堆洗牌，然後顯化這些牌。（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 將該牌堆洗牌之目的是要迷惑對手，讓對手無從知曉所成的生物分別是由哪張牌顯化而來。在你顯化這些牌之後，你能夠檢視它們。

\* 於潔斯凱滲透者的觸發式異能結算時，如果它不在戰場上，則你會只顯化你的牌庫頂牌。

\* 牌張的擁有者在任何時候都是公開信息。如果你所放逐的兩張牌的擁有者各不相同（也許是因為你獲得了由對手擁有之潔斯凱滲透者的操控權），則對你的對手來說，這兩張牌的真實身份便不再神秘。該玩家會知道他擁有的是哪個牌面朝下的生物。

\* 如果你顯化了某張由對手擁有的牌，且你離開了遊戲，則該牌會被放逐。

-----

潔斯凱符印

{二}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2。

只要你操控紅色或白色永久物，所結附的生物便具有飛行異能。

\* 檢查生物是否具有飛行異能的時機，是於宣告阻擋生物的時候。一旦所結附的生物進行阻擋或被阻擋，即使它失去飛行異能也不會更改或撤銷本次阻擋。

-----

馬蘭河游掠者

{二}{藍}

生物～人類／浪客

2/1

馬蘭河游掠者不能進行阻擋，也不能被阻擋。

只要你操控黑色或綠色永久物，你便可以從你墳墓場中施放馬蘭河游掠者。

\* 馬蘭河游掠者的異能不會改變你能夠施放它的時機。你依舊必須支付該咒語的費用。

\* 馬蘭河游掠者只有於你開始施放它時，才會檢查你是否操控黑色或綠色永久物。一旦你開始從你的墳墓場施放馬蘭河游掠者，由你操控的黑色或綠色永久物有任何變化都不重要。

-----

圍攻寺院

{二}{藍}

結界

於圍攻寺院進戰場時，選擇可汗或龍王。

- 可汗～在你的抽牌步驟開始時，額外抽一張牌，然後棄一張牌。
- 龍王～由對手施放且以你或由你操控的永久物為目標的咒語增加{二}來施放。

\* 「可汗」異能會在你於自己抽牌步驟中抽上你通常該抽的那張牌後進行。當你需要棄牌時，通常所抽的牌和額外抽上的牌都會在你的手上。

\* 「龍王」異能是讓每個此類咒語增加{二}來施放，不是每有一個目標就需要增加{二}。即使是對於同時指定你和由你操控的某個永久物為目標，或同時指定一個以上由你操控之永久物為目標的咒語而言，此異能也不會使該咒語需多支付{二}以上的費用才能施放。

-----

羅刹蔑視

{二}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者為每張在你墳墓場的牌支付{一}，否則反擊之。

\* 利用於羅刹蔑視結算時你墳墓場中的牌張數量，來決定目標咒語的操控者必須支付多少費用才能避免咒語被反擊。此時，羅刹蔑視仍然在堆疊上，不會計入此數字中。

-----

享譽兵匠

{一}{藍}

生物～人類／神器師

1/3

{橫置}：加{二}到你的魔法力池中。此魔法力只能用來施放神器咒語，或是起動神器的異能。

{藍}，{橫置}：從你的牌庫中搜尋一張名為穿心弓或龍炎瓶的牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

\* 你能夠利用第一個異能產生的魔法力來支付施放神器咒語所需的替代性費用或額外費用。並未限定它只能支付該咒語的魔法力費用。

\* 起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字也屬於起動式異能，包括佩帶。

\* 特別一提，將牌面朝下的生物翻回正面不屬於起動式異能。如果你顯化了一張神器生物牌，或利用變身異能牌面朝下地施放了一張神器牌，則你不能利用第一個異能產生的魔法力來將該牌翻回正面。

\* 第一個異能產生的魔法力不能用來支付不在戰場上的神器來源之起動式異能的費用。

\* 穿心弓是**變契可汗**系列的牌。龍炎瓶似乎還沒有發明出來。真好奇。

-----

移志換心

{五}{藍}

巫術

選擇兩個目標具共通牌類別的永久物。交換兩者的操控權。（牌的類別包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客。）

\* 如果任一目標永久物於移志換心結算時已不是合法目標，則此交換不會發生。如果兩個永久物都是不合法目標（也許因為它們不再具共通的牌類別），則移志換心會被反擊。

\* 兩個目標永久物之間的牌張類別不一定需要完全相同，只要這兩個永久物之間至少有一個共通的牌類別即可。舉例來說，你可以指定一個生物和一個神器生物為目標。

\* 你不一定要操控目標永久物之一。

\* 如果於移志換心結算時，這兩個永久物由同一位玩家操控，則什麼都不會發生。

\* 獲得靈氣或武具的操控權並不能將之移動，不過獲得武具的操控權之後，你便可以於稍後起動該武具的佩帶異能將其裝備在由你操控的生物上。

\* 如果其他咒語或異能讓你更改移志換心的目標（或者可能是複製該異能並為複製品選擇新的目標），則你只能在最終選定的目標組合法的情況下，才能對這些目標進行更改。舉例來說，如果移志換心指定由你操控的生物及由對手操控的生物為目標，則你不能只把該異能的第二個目標更改為同一位對手操控的非生物永久物。不過你可以只將第二個目標更改為由其他對手操控的生物。兩個新目標之間所共通的牌類別可以與兩個原目標之間所共通的類別不同。

-----

幻化替身

{四}{藍}{藍}

瞬間

將目標生物移回其擁有者手上。你將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該生物的複製品。

\* 此衍生物只會複製該生物上所印制的東西而已（除非該生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。

\* 如果你將一個牌面朝下的生物移回其擁有者手上，則該衍生物會是一個牌面朝上的無色2/2生物，它沒有名稱，沒有異能，也沒有生物類別。（於該牌面朝下的生物牌離開戰場時，它會向所有玩家展示。）

\* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

\* 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，會是所選的生物正複製的樣子。

\* 如果所複製的生物是個衍生物，則幻化替身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注明的特征。

\* 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[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

-----

奔流元素

{四}{藍}

生物～元素

3/5

飛行

每當奔流元素攻擊時，橫置由防禦玩家操控的所有生物。

{三}{黑/綠}{黑/綠}：將奔流元素從放逐區橫置放進戰場。只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

\* 「防禦玩家」指的是奔流元素正在攻擊的玩家，或奔流元素正在攻擊之鵬洛客的操控者。在允許攻擊多位玩家的多人賽制中，就算由你操控的其他生物正在攻擊另外的玩家或由這些玩家操控的鵬洛客，由這些玩家操控的生物也不會因此橫置。在雙頭巨人遊戲中，於該觸發式異能結算時，選擇對方團隊中的一位成員。

-----

那伽的意志  
{四}{藍}{藍}  
瞬間

掘穴（你於施放此咒語時每從你墳墓場中放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）  
橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 那伽的意志能夠指定已橫置的生物為目標。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 那伽的意志追蹤的是生物，而非其操控者。如果這些生物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 如果你選擇了兩個目標，且其中一個目標於那伽的意志結算時已不合法，則該生物不被橫置，且它於其操控者的下一個重置步驟中仍能如常重置。它不會受到那伽的意志的任何影響。

-----

墨寫成真  
{二}{藍}  
巫術

檢視你牌庫頂的兩張牌。顯化其中一張牌，然後將另一張置於你的牌庫頂或牌庫底。（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 其他玩家不會知道你顯化的是牌庫頂牌還是牌庫頂第二張牌。

\* 如果你正以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲，你將顯化這兩張牌其中之一，然後展示另一張牌，然後你可以選擇將該牌置於你的牌庫底或留在牌庫頂。

-----

## 黑色

先祖復仇  
{黑}{黑}  
結界～靈氣  
結附於生物

當先祖復仇進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。  
所結附的生物得-1/-1。

\* 於先祖復仇試圖結算時，如果先祖復仇之「結附於生物」異能所指定為目標的生物已是不合法目標，則先祖復仇會被反擊。它將不會進戰場，且它的進戰場異能也不會觸發。

\* 如果先祖復仇使所結附的生物防禦力變為0，則該生物和先祖復仇會分別進入各自擁有者的墳墓場。進戰場異能仍會生效。

-----

墮落翼邪鬼  
{三}{黑}{黑}

生物～惡魔

5/4

飛行

在每位對手的結束步驟開始時，該玩家選擇至多兩個由他操控的生物，然後犧牲其余生物。

\* 對手是於異能結算時選擇要留下哪些生物（如有）。此選擇未指定這些生物為目標。

\* 對手可以選擇留下一個生物或不留生物。如果該玩家未選擇任何生物，則他會犧牲由他操控的所有生物。

-----

戰鬥喧嘩兵

{一}{黑}

生物～半獸人／戰士

2/2

只要你操控紅色或白色永久物，戰鬥喧嘩兵便得+1/+0且具有先攻異能。

\* 如果戰鬥喧嘩兵在第一個戰鬥傷害步驟中分配了戰鬥傷害，然後在第二個戰鬥傷害步驟之前失去了先攻異能（也許是因為你不再操控紅色或白色永久物），則它不會在第二個戰鬥傷害步驟中再次分配戰鬥傷害。

-----

野蠻部落長

{三}{黑}

生物～半獸人／戰士

3/3

每當一個由你操控的生物攻擊時，防禦玩家失去1點生命且你獲得1點生命。

{三}{紅/白}{紅/白}：由對手操控的生物本回合若能進行阻擋，則須如此作，且由你選擇它們如何阻擋。

\* 所有宣告的阻擋必須仍為合法。

\* 如果要支付費用才能讓某生物進行阻擋，且你選擇讓該生物進行阻擋，則其操控者可選擇是否支付該費用。若該玩家決定不支付該費用，則你必須重新提議一組進行阻擋的生物。

\* 由對手操控的所有生物都會由你來選擇該如何阻擋，即便是於該起動式異能結算時尚不在戰場上或尚未由該對手操控的生物也是一樣。

\* 在多人遊戲中，如果在同一回合中有一位以上的玩家啟動了野蠻部落長的起動式異能，則對於由未結算過此異能的玩家所操控的生物而言，會由最後一個結算之異能的操控者來決定該些生物如何阻擋。

\* 受野蠻部落長之觸發式異能影響的防禦玩家，是根據觸發此異能之攻擊生物之攻擊對象來決定。舉例來說，如果野蠻部落長攻擊了某位對手，而兩個由你操控的其他生物攻擊了另一位對手，則第一位對手會失去1點生命，第二位對手會失去2點生命。你總共將獲得3點生命。

-----

黑暗交易

{二}{黑}

巫術

每位玩家各棄掉其手牌，然後抽該數量減一的牌。

\* 如果某位玩家只有一張手牌或沒有手牌，則該玩家不會抽牌。

-----

荒漠式外交

{二}{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張非地牌。該玩家棄掉該牌。如果你操控戰士，則該玩家失去2點生命。

\* 於荒漠式外交結算時，如果你操控戰士，則即使目標對手沒有棄牌（也許因為他沒有手牌），該玩家也將失去2點生命。

-----

猛威覺醒

{四}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。如果該牌是龍，則在其上放置兩個+1/+1指示物。

\* 在將該生物牌移回戰場和檢查它是否是龍之間，沒有玩家能夠施放咒語或起動異能。

-----

渡霜怪

{一}{藍}

生物～元素

4/1

當渡霜怪成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。

\* 當渡霜怪成為咒語或異能的目標時，渡霜怪的異能便觸發並進入堆疊，且位於該咒語或異能之上。渡霜怪的異能會先結算（並使它被犧牲）。除非該咒語或異能有另一個目標，否則當它稍後試圖結算時，會因為沒有合法目標而被反擊。

-----

駭怖征召

{五}{黑}{黑}

巫術

放逐目標玩家墳墓場中的所有生物牌並牌面朝下地放作一堆，將該堆牌洗牌，然後顯化這些牌。（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 將該牌堆洗牌之目的是要迷惑對手，讓對手無從知曉所成的生物分別是由哪張牌顯化而來。在你顯化這些牌之後，你能夠檢視它們。

\* 如果你顯化了某張由對手擁有的牌，且你離開了遊戲，則該牌會被放逐。

-----

覆篷殺手

{二}{黑}

生物～人類／殺手

1/2

當覆篷殺手進戰場時，選擇一項～

- 在覆篷殺手上放置一個+1/+1指示物。

• 消滅目標於本回合受過傷害的生物。

\* 如果某生物曾受過傷害，但已重生（此舉會移除其上所有的傷害），則該生物仍是此觸發式異能第二種模式的合法目標。

-----

無情劊子手

{二}{黑}

生物～半獸人／戰士

3/1

當無情劊子手進戰場時，每位玩家各犧牲一個生物。

\* 於無情劊子手的異能結算時，如果你並未操控其他生物，則你必須犧牲無情劊子手。

-----

毒息巨龍

{四}{黑}{黑}

生物～龍

4/4

飛行

當毒息巨龍死去時，你可以消滅目標總魔法力費用等於或小於3的生物。

\* 牌面朝下生物的總魔法力費用為0。不過，當它翻回正面時，其總魔法力費用會發生變化。因此，如果回應「將其指定為毒息巨龍之目標」此動作來將某個生物翻回正面，則它可能會成為不合法目標。

-----

善射半獸人

{三}{黑}

生物～半獸人／弓箭手

4/2

每當另一個生物在你操控下進戰場時，目標由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。

\* 如果善射半獸人與另一個生物在你的操控下同時進戰場，則其異能會因後者生物觸發。

-----

掠魂魔

{四}{黑}{黑}

生物～惡魔

4/4

掘穴（你於施放此咒語時每從你墳墓場中放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）

如果以掠魂魔的掘穴異能放逐了具飛行異能的生物牌，掠魂魔便具有飛行異能。且先攻、連擊、死觸、敏捷、辟邪、不滅、繫命、延勢、踐踏與警戒異能亦比照辦理。

\* 具有「將所列舉的關鍵字異能賦予自己」之異能的生物牌不會計算在內。舉例來說，用掠魂魔的掘穴異能放逐戰鬥喧嘩兵（一個具有「只要你操控紅色或白色永久物，戰鬥喧嘩兵便得+1/+0且具有先攻異能」之異能的生物）不會使得掠魂魔具有先攻異能，即使你操控紅色或白色永久物也是一樣。

\* 你從你墳墓場放逐牌的數量，不得多於掠魂怪所需的一般魔法力要求。在大多數情況下，這意味著你所放逐牌的數量不能多於四張，即使你想要放逐更多牌來給它額外異能也是一樣。

-----

金牙塔西格

{五}{黑}

傳奇生物～人類／祭師

4/5

掘穴（你於施放此咒語時每從你墳墓場中放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）

{二}{綠/藍}{綠/藍}：將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場，然後任一對手選擇你墳墓場中的一張非地牌，將該牌從該處移回你手上。

\* 最後一個異能並不指定任何牌或玩家為目標。於該異能結算時，你才需選擇一位對手，且該玩家選擇一張非地牌。

\* 所選對手可以選擇你墳墓場中任何非地牌，而不僅限從剛剛進入該處者選擇。如果你墳墓場中有非地牌，則該玩家必須選擇一張。

-----

## 紅色

蔑死者阿列莎

{二}{紅}

傳奇生物～人類／戰士

3/2

先攻

每當蔑死者阿列莎攻擊時，你可以支付{白/黑}{白/黑}。若你如此作，則將目標力量等於或小於2的生物牌從你的墳墓場橫置移回戰場且正進行攻擊。

\* 於你將該生物放進戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與阿列莎可以不一樣。

\* 雖然你移回的生物正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

-----

電弧連心

{二}{紅}

瞬間

選擇目標生物。本回合中，每當該生物受到傷害時，它對每個其他生物和每位玩家各造成等量的傷害。

\* 該生物為這份新傷害的來源。於該生物造成傷害時，如果你為該生物的操控者，則你可以選擇把向對手造成的傷害轉移給由他操控的某個鵬洛客。

\* 即使目標生物受到了致命傷害，電弧連心產生的延遲觸發式異能仍會觸發。舉例來說，如果電弧連心指定了某個3/3的生物為目標，且在該回合中的稍後時段內，此生物阻擋了一個7/7的生物，則該3/3生物會對每個其他生物和每位玩家各造成7點傷害。

\* 因電弧連心產生之異能而令生物造成的傷害不是戰鬥傷害，就算此異能是因戰鬥傷害而觸發也是一樣。

\* 如果分別指定了不同目標的兩個電弧連心結算，且這兩個生物其中之一受到了傷害，則延遲觸發式異能會令該生物對每個其他生物和每位玩家各造成傷害。這會觸發另一個電弧連心的延遲觸發式異能。然後第二

個生物會對每個其他生物或和每位玩家各造成傷害。此系列動作會不斷重複，直到這兩個生物之一或全部死去或者遊戲結束為止。如果這兩件事均未發生（也許是因為兩個生物都具有不滅異能且對所有玩家造成的傷害均被防止），且沒有玩家打破此迴圈，則此盤遊戲會以平手告終。

-----

突破防線

{一}{紅}

結界

{紅}：目標力量等於或小於2的生物獲得敏捷異能直到回合結束，且本回合不能被阻擋。

\* 於該起動式異能試圖結算時，如果該生物的力量大於2，則該異能將被反擊，且其所有效應都不會生效。不過，如果在該異能結算之後再將該生物的力量提升至2以上，則它仍會具有敏捷異能，且該回合不能被阻擋。

-----

連帶傷害

{紅}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放連帶傷害的額外費用。

連帶傷害對目標生物或玩家造成3點傷害。

\* 如果你於宣告阻擋者步驟中犧牲了進行攻擊或阻擋的生物，則它不會造成戰鬥傷害。如果你等到了戰鬥傷害步驟，但該生物已經受到致命傷害，則在你有機會犧牲它之前，它便已被消滅。

\* 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。

\* 玩家要等到施放完連帶傷害、支付完其所有費用之後，才能回應之。沒有人能試圖消滅你所犧牲的生物來讓你無法施放此咒語。

-----

怒龍吼

{二}{紅}

瞬間

你每操控一個進行攻擊的生物，便加{紅}到你的魔法力池中。直到回合結束，由你操控且進行攻擊的生物獲得「{紅}：此生物得+1/+0直到回合結束。」

\* 儘管此咒語能產生魔法力，但怒龍吼並不是魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。

\* 只有於怒龍吼結算時正進行攻擊的生物才會計入將產生的魔法力數量，且只有這些生物才會獲得「炎息」起動式異能。換句話說，在你宣告攻擊者之前就施放怒龍吼的話，通常不會造成任何影響。

\* 切記，在每個步驟和階段結束時，玩家魔法力池中未利用的魔法力會消失。舉例來說，如果你在宣告攻擊者步驟中施放怒龍吼，除非極罕見的情況，否則怒龍吼產生的魔法力不會留到宣告阻擋者步驟或戰鬥後的行動階段中。

-----

焰襲騎兵

{四}{紅}

生物～人類／戰士

3/3

每當焰襲騎兵攻擊時，將一個衍生物橫置放進戰場且正進行攻擊，此衍生物為另一個目標進行攻擊之生物的複製品。在戰鬥結束時，放逐該衍生物。

掩襲{二}{紅}{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。）

\* 於你將該衍生物放進戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與焰襲騎兵可以不一樣。

\* 雖然此衍生物進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

\* 此衍生物只會複製原版生物上所印制的東西而已（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。特別一提，它不會複製任何可以將非生物永久物變成生物的效應。於該衍生物進戰場時，如果它並非生物，則它不會正進行攻擊。

\* 如果所複製之生物的法力費用中包含{X}，則X為0。

\* 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，會是所選的生物正複製的樣子。

\* 如果所複製的生物是個衍生物，則焰襲騎兵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注明的特征。

\* 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[此生物]進戰場時」或「[此生物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

\* 如果另一個生物成為該衍生物的複製品，或作為該衍生物的複製品來進入戰場，則在戰鬥結束時，你不用放逐此生物。不過，如果焰襲騎兵由於替代性效應之故（比如，倍產旺季所產生者）產生了數個衍生物，則你需放逐所有此類衍生物。

----

焰跡鳳凰

{一}{紅}{紅}

生物～鳳凰

2/2

飛行，敏捷

焰跡鳳凰每回合若能攻擊，則必須攻擊。

威猛～在你回合的戰鬥開始時，若你操控力量等於或大於4的生物，你可以支付{紅}。若你如此作，則將焰跡鳳凰從你的墳墓場移回戰場。

\* 只有在你回合的戰鬥開始時，同時滿足焰跡鳳凰在你的墳墓場中，以及你操控力量等於或大於4的生物這兩個條件，焰跡鳳凰的威猛異能才會觸發。此外，於此異能結算時，它會再次檢查你是否操控力量等於或大於4的生物。如果你並未操控，則該異能不會產生效應。

\* 你依舊得為焰跡鳳凰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，焰跡鳳凰處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓焰跡鳳凰攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

\* 如果焰跡鳳凰是在戰鬥階段前放進戰場，則當回合中它若能攻擊就必須攻擊。如果它是在戰鬥後才進戰場，則當回合中它不必攻擊，且通常情況下可在接下來的回合中進行阻擋。

-----

誤傷

{三}{紅}

瞬間

目標生物的操控者從其手上隨機展示一張牌。誤傷對該生物和該玩家各造成傷害，其數量等同於所展示之牌的總魔法力費用。

\* 沒有魔法力費用的牌，例如地牌，其總魔法力費用為0。

\* 如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則X為0。

-----

謙卑皈宗者

{一}{紅}

生物～人類／浪客

2/1

{橫置}：抽兩張牌。目標對手獲得謙卑皈宗者的操控權。只能於你的回合中起動此異能。

\* 謙卑皈宗者的異能在你回合中的任何時候都可以起動，包括在回應咒語或異能時。

\* 於謙卑皈宗者的異能結算時，如果此時它已不在戰場上，但是目標玩家仍然是合法目標，則該異能仍會結算。你會抽兩張牌，即使該玩家不會獲得謙卑皈宗者的操控權也是一樣。

\* 如果謙卑皈宗者由其擁有者以外的玩家操控，且其操控者離開了遊戲，則給予該玩家謙卑皈宗者操控權之效應便會終止。謙卑皈宗者的操控權將回到其仍在遊戲中的上一位操控者手中。

-----

饑餓雪怪

{四}{紅}

生物～雪怪

4/4

只要你操控綠色或藍色永久物，你便可以將饑餓雪怪視同具有閃現異能地來施放。（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放之。）

\* 饑餓雪怪只有於你開始施放它時，才會檢查你是否操控綠色或藍色永久物。一旦你開始將饑餓雪怪視同具有閃現異能地來施放，由你操控的綠色或藍色永久物有任何變化都不重要。

-----

嘯閃鳴龍

{四}{紅}

生物～龍

5/5

飛行，踐踏，敏捷

在結束步驟開始時，嘯閃鳴龍的擁有者將它洗入其牌庫。

\* 只有於嘯閃鳴龍的異能結算時，它還在戰場上，其操控者才會將它洗入其牌庫。

-----

瑪爾都符印

{二}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2。

只要你操控白色或黑色永久物，所結附的生物便具有先攻異能。

\* 如果所結附的生物在第一個戰鬥傷害步驟中分配了戰鬥傷害，然後在第二個戰鬥傷害步驟之前失去了先攻異能，則它不會在第二個戰鬥傷害步驟中再次分配戰鬥傷害。

-----

暴民統治

{四}{紅}{紅}

巫術

選擇一項～

- 獲得所有力量等於或大於4之生物的操控權直到回合結束。重置這些生物。它們獲得敏捷異能直到回合結束。
- 獲得所有力量等於或小於3之生物的操控權直到回合結束。重置這些生物。它們獲得敏捷異能直到回合結束。

\* 於你施放暴民統治時，你選擇要利用哪個模式。一旦其已被施放，你就不能改變所選模式，就算是生物的力量因他人回應而改變也一樣，

\* 一旦你獲得了某生物的操控權，其力量發生了什麼變化就不重要了

\* 暴民統治能夠影響已經由你操控或者已是未橫置的生物。它會重置它們（如適用）並賦予它們敏捷異能。

\* 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。

-----

圍攻哨站

{三}{紅}

結界

於圍攻哨站進戰場時，選擇可汗或龍王。

- 可汗～在你的維持開始時，放逐你的牌庫頂牌。直到回合結束，你可以使用該牌。
- 龍王～每當一個由你操控的生物離開戰場時，圍攻哨站對目標生物或玩家造成1點傷害。

\* 以「可汗」異能放逐的牌為面朝上地放逐。

\* 使用以「可汗」異能放逐的牌時，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，如果它是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

\* 如果你用「可汗」異能放逐了地牌，則你只能在你仍有可使用地數的時候，才能夠使用該地。通常情況下，這意味著只有你本回合還未使用過地牌，才能使用之。

\* 如果一張非生物牌被顯化，然後離開了戰場，則「龍王」異能會觸發。

-----

煙火術

{四}{紅}

巫術

煙火術對任意數量的目標生物和／或玩家造成共4點傷害，你可以任意分配。

\* 煙火術之目標數量最少為一，最多為四。你分配此傷害的時機，是於施放此咒語時，而不是於其結算時。每個目標至少要分配1點傷害。

\* 如果煙火術的部分目標（並非全部）不合法，則你不能改變傷害的分配方式。本該對不合法目標造成的傷害根本不會生效。

\* 你不能用煙火術同時對某位玩家及由該玩家操控的某個鵬洛客造成傷害。你也不能對由同一位玩家操控的數個鵬洛客造成傷害。如果你選擇將對某位玩家造成的傷害轉移給鵬洛客，你必須將所有傷害轉移給單個鵬洛客。

\* 如果某個效應產生煙火術的複製品，則複製品的傷害分配及目標數量無法更改。不過，產生該複製品的效應可能允許你更改目標。

-----

鐵木爾戰怒

{一}{紅}

瞬間

目標生物獲得連擊異能直到回合結束。（*它能造成先攻與普通戰鬥傷害。*）

*威猛*～如果你操控力量等於或大於4的生物，則受影響的生物再獲得踐踏異能直到回合結束。

\* 對於具有連擊與踐踏異能的生物而言，如果在第一個戰鬥傷害步驟中，所有阻擋它的生物就已經被消滅，則具連擊與踐踏異能的生物在第二個戰鬥傷害步驟中仍能對防禦玩家或鵬洛客造成全部的戰鬥傷害。

-----

猛烈飛斬

{紅}

瞬間

*威猛*～如果你操控力量等於或大於4的生物，則本回合傷害不能被防止。

猛烈飛斬對目標生物或玩家造成2點傷害。

\* 猛烈飛斬的威猛異能會對將於該回合中造成的所有傷害生效，包括猛烈飛斬造成的傷害。

\* 如果於猛烈飛斬結算時，你操控力量大於或等於4的生物，則威猛異能會生效。該回合造成的傷害不能被防止，即使於該傷害將造成時，你已不再操控力量等於或大於4的生物也是一樣。

-----

綠色

阿布贊馴獸師

{二}{綠}

生物～獵犬／祭師

2/1

在你的維持開始時，如果你操控防禦力最大或與他者同為最大的生物，則抽一張牌。

\* 該異能會在結算時檢查在戰場上的生物，以此決定你是否應抽牌。

\* 即使你操控數個防禦力同為最大的生物，你最多也只能抽一張牌。

-----

伏擊庫提蟲

{五}{綠}

生物～昆蟲

5/5

踐踏

當伏擊庫提蟲進戰場時，將另一個由你操控的生物移回其擁有者手上。

\* 於伏擊庫提蟲的觸發式異能結算時，如果你未操控其他生物，則什麼都不會發生。伏擊庫提蟲會留在戰場上。

\* 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，任何玩家都無法回應該選擇。

-----

阿拉辛戰爭獸

{五}{綠}{綠}

生物～野獸

6/6

每當阿拉辛戰爭獸對一個或數個進行阻擋的生物造成戰鬥傷害時，顯化你的牌庫頂牌。（將它面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 不管多少個生物阻擋阿拉辛戰爭獸，後者的異能在每個戰鬥傷害步驟中只會觸發一次。

-----

前線寇犀

{四}{綠}

生物～野獸

3/4

前線寇犀不能被一個以上的生物阻擋。

每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均不能被一個以上的生物阻擋。

\* 第二個異能只會於宣告阻擋者時生效。如果某個由你操控、且上面沒有+1/+1指示物的生物已被一個以上的生物阻擋，即使在其上放置+1/+1指示物也不會改變或撤銷阻擋。

-----

鋒疆乳齒象

{二}{綠}

生物～象

3/2

*威猛*～如果你操控力量等於或大於4的生物，則鋒疆乳齒象進戰場時上面有一個+1/+1指示物。

\* 鋒疆乳齒象的威猛異能檢查你是否操控力量等於或大於4之生物的機會，是於鋒疆乳齒象進戰場時。由於此時鋒疆乳齒象尚不在戰場上，因此不會將自己計算在內。

-----

圍攻鋒疆

{三}{綠}

結界

於圍攻鋒疆進戰場時，選擇可汗或龍王。

- 可汗～在你的每個行動階段開始時，加{綠}{綠}到你的魔法力池中。
- 龍王～每當一個具飛行異能的生物在你的操控下進戰場時，你可以讓它和目標不由你操控的生物互斗。

\* 「可汗」異能會在你的戰鬥前行動階段和你的戰鬥後行動階段的開始時觸發。在每個步驟和階段結束時，玩家魔法力池中未利用的魔法力會消失。

\* 對於「龍王」異能而言，你是於該異能結算時，才決定是否要讓具飛行異能的生物與目標不由你操控的生物互斗。

-----

族源樹實

{三}{綠}

結界～靈氣

結附於生物

當所結附的生物死去時，你獲得X點生命並抽X張牌，X為該生物的防禦力。

\* 利用該生物離開戰場時的防禦力來決定X的數值。如果該數字為0或更低，則你不會獲得生命，也不會抽牌。（你也不會因此失去生命或棄牌。）

\* 雖然族源樹實能夠結附在任何生物上，但只有族源樹實的操控者會獲得生命並抽牌。

-----

獵捕弱者

{三}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。然後該生物與目標不由你操控的生物互斗。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

\* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放獵捕弱者。

\* 如果於獵捕弱者的異能試圖結算時，其中任一目標已經是不合法的目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

\* 於獵捕弱者試圖結算時，如果由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1指示物。如果該生物仍為合法目標，但不由你操控的該生物是不合法目標，則你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

-----

無情本能

{二}{綠}

瞬間

選擇一項～

- 直到回合結束，目標非進行攻擊的生物獲得延勢與死觸異能。將之重置。
- 直到回合結束，目標進行攻擊的生物得+2/+2且獲得踐踏異能。

\* 如果你選擇第一個模式，則目標生物須未處於進行攻擊的狀態下。不過，它於該回合稍後時段當中可以進行攻擊。

-----

突然復歸

{三}{綠}

瞬間

將你牌庫頂的四張牌置入你的墳墓場，然後將一張生物牌和一張地牌從你的墳墓場移回你手上。

\* 於突然復歸結算時，你才選擇要將哪張生物牌和地牌移回你手上。這並不指定這些牌為目標。

\* 如果你的墳墓場中沒有地牌，你仍能選擇移回一張生物牌，反之亦然。

-----

鐵木爾劍齒虎

{二}{綠}{綠}

生物～貓

4/3

{一}{綠}：你可以將另一個由你操控的生物移回其擁有者手上。如果你如此作，則鐵木爾劍齒虎獲得不滅異能直到回合結束。

\* 於該起動式異能結算時，你才選擇是否要移回生物，並決定將哪個生物移回。這並不指定任何生物為目標。

-----

族源樹衛

{綠}

生物～人類

1/1

{一}{白/黑}：族源樹衛成為基礎力量與防禦力為3/3的人類／戰士。

{二}{白/黑}{白/黑}：如果族源樹衛是戰士，則它成為具踐踏與繫命異能的人類／精靈／戰士。

{三}{白/黑}{白/黑}{白/黑}：如果族源樹衛是精靈，則在其上放置五個+1/+1指示物。

\* 第一個異能和第二個異能都沒有持續時限。如果其中之一結算，則它會始終有效，直到族源樹衛離開戰場或後續效應改變其特征為止。

\* 第一個和第二個起動式異能會讓族源樹衛失去它所具有的任何其他生物類別。它仍具有其原本可能擁有的其他類別或超類別。

\* 先前將該生物之基礎力量與防禦力設定為某特定值的效應，都會被第一個異能蓋掉。任何設定力量或防禦力的效應若在第一個異能結算之後生效，則其將會蓋過此效應。

\* 會更改族源樹衛之力量或防禦力的效應，例如巨力成長，則不論其效應是在何時開始，都會對它生效。而在族源樹衛上的任何+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。

-----

低語林元素  
{三}{綠}{綠}  
生物～元素  
4/4

在你的結束步驟開始時，顯化你的牌庫頂牌。（將它面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

犧牲低語林元素：犧牲低語林元素：直到回合結束，由你操控且非衍生物的牌面朝上生物獲得「當此生物死去時，顯化你的牌庫頂牌。」

\* 最後一個異能會將所述之異能賦予於此異能結算時即由你操控且非衍生物的牌面朝上生物。該回合稍後時段中才由你操控的生物將不會獲得此異能。

-----

荒野呼喚  
{X}{綠}{綠}  
巫術

顯化你的牌庫頂牌，然後在其上放置X個+1/+1指示物。（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 如果你選擇X為0，則你將僅顯化你的牌庫頂牌。

-----

黑山狂風  
{一}{綠}  
瞬間

於本回合中，防止將造成的所有戰鬥傷害。

威猛～如果你操控力量等於或大於4的生物，則改為於本回合中，防止將由對手操控的生物造成之所有戰鬥傷害。

\* 如果於黑山狂風結算時，你操控力量等於或大於4的生物，則威猛異能會生效。由對手操控之生物造成的戰鬥傷害會被防止，即使於該傷害將造成時，你已不再操控力量等於或大於4的生物也是一樣。

-----

龍爪姪紹娃  
{二}{綠}  
傳奇生物～人類／戰士  
4/2  
踐踏

在你回合的戰鬥開始時，你可以支付{一}{藍/紅}{藍/紅}。若你如此作，則獲得目標由對手操控且力量小於龍爪姪紹娃之生物的操控權直到回合結束，重置該生物，且它獲得敏捷異能直到回合結束。

\* 於你將此異能放入堆疊時，會檢查一次目標生物和龍爪姪紹娃的力量；於此異能結算時，還會再度檢查一次這兩者的力量。一旦該異能結算之後，兩個生物的力量發生任何變化都不重要。

\* 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。

-----

## 多色

精巧一擊

{三}{藍}{紅}

瞬間

精巧一擊對目標生物造成2點傷害，並對目標玩家造成2點傷害。

抽一張牌。

\* 除非你指定一個生物和一位玩家為目標，否則你不能施放精巧一擊。於精巧一擊結算時，如果其中一個目標（而非兩者）是不合法目標，則它對剩余的合法目標造成傷害且你抽一張牌。如果兩個目標都不合法，則該咒語會被反擊且其所有效應都不會生效。在這個情況下，你不會抽牌。

-----

永生龍王卓萊卡

{三}{綠}{白}

傳奇生物～龍

5/5

飛行

每當一個由你操控的龍攻擊時，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。）

\* 每個你用來攻擊的龍都會觸發卓萊卡的觸發式異能。對每個這類異能而言，你都是於其結算時才決定要在哪個生物上放置+1/+1指示物。具體來說，於第一個此類異能結算時還是由你操控的生物中防禦力最小的生物，等到第二個此類異能結算時，其防禦力可能就已經不是最小的了。

-----

虛相伏擊

{三}{綠}{藍}

瞬間

顯化你牌庫頂的兩張牌。（顯化某張牌的流程是，將該牌面朝下地放進戰場，當成2/2生物。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）

\* 逐張顯化這些牌。須能清楚區分你牌庫頂牌和牌庫頂第二張牌所成為的牌面朝下生物各是哪張。

\* 於虛相伏擊結算時，如果你正以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲（也許是因為你操控了克羅芬斯的駿馬之類的牌），則你會顯化牌庫頂牌，展示下一張牌（現在的牌庫頂牌），然後顯化該牌。

-----

殘酷死斗

{一}{黑}{綠}

瞬間

選擇目標由你操控的生物和目標由對手操控的生物。這兩個生物各向對方造成等同於本身防禦力的傷害。

\* 如果於殘酷死斗試圖結算時，其中任一目標已是不合法目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

-----

冬魂龍王歐祝泰

{五}{白}{藍}

傳奇生物～龍

5/6

飛行，警戒

每當一個由你操控的龍攻擊時，橫置目標由對手操控的非地永久物。該永久物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 該觸發式異能能夠指定已橫置的非地永久物為目標。該永久物在其操控者的下一個重置步驟中不會重置。

\* 該異能追蹤的是該永久物，而非其操控者。如果該永久物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

\* 此異能只會在其操控者的下一個重置步驟中生效，即便該永久物已被多次指定為歐祝泰之觸發式異能的目標也是一樣。該永久物不會在接下來的數個重置步驟中都無法重置。

-----

夷滅龍王席穆嘉

{四}{藍}{黑}

傳奇生物～龍

3/7

飛行，辟邪

每當一個由你操控的龍攻擊時，由防禦玩家操控的生物得-1/-1直到回合結束。

\* 受席穆嘉之觸發式異能影響的生物，是根據進行攻擊且觸發此異能的龍之攻擊對象來決定。舉例來說，如果席穆嘉攻擊了某位對手，而另外兩個龍攻擊了另外一位對手，則由第一位對手操控的生物會得-1/-1直到回合結束，第二位對手操控的生物會得-2/-2直到回合結束。在雙頭巨人遊戲中，於每個此類異能結算時，選擇對方團隊中的一位成員。

-----

## 神器

英雄寶刃

{二}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+2。

每當一個傳奇生物在你的操控下進戰場時，你可以將英雄寶刃裝備於其上。

佩帶{四}

\* 當塞洛斯環境中的神進戰場時，只有在你的獻力高到足夠讓它進戰場後會是生物的情況下，英雄寶刃的觸發式異能才會觸發。如果英雄寶刃所裝備的神不再是生物（或所裝備的生物不再是生物），則英雄寶刃會卸裝。

-----

石雕侍從

{三}

神器生物～魔像

4/4

只能於你已施放過其他咒語的回合中施放石雕侍從。

\* 另一個咒語是否結算並不重要。該咒語可以已被反擊，甚至也可以還在堆疊上（如果你設法將石雕像從視同具有閃現異能地來施放了的話）。

-----

## 大師的卷軸

{二}

神器

每當你施放非生物咒語時，在大師的卷軸上放置一個學問指示物。

{三}，{橫置}：大師的卷軸上每有一個學問指示物，目標由你操控的生物便得+1/+1直到回合結束。

\* 利用大師的卷軸之起動式異能結算時其上的學問指示物數量，來決定目標生物將獲得的加成大小。如果大師的卷軸此時已不在戰場上，則利用它離開戰場時上面的學問指示物數量。

\* 一旦該起動式異能已經結算，即使大師的卷軸上學問指示物之數量有所改變，此加成也不會改變。

-----

## 烏金組構體

{四}

神器生物～組構體

4/5

當烏金組構體進戰場時，犧牲一個有色的永久物。

\* 如果於該異能結算時，你只操控無色永久物（舉例來說，基本地和牌面朝下的永久物），則你不會犧牲任何東西。

-----

## 地

### 靈龍蟄居

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{一}，{橫置}：在靈龍蟄居上放置一個儲藏指示物。

{橫置}，從靈龍蟄居上移去X個儲藏指示物：加X點魔法力到你的魔法力池中，其顏色組合可任意選擇。此魔法力只能用來施放龍咒語，或是起動龍的異能。

\* 你能夠利用最後一個異能產生的魔法力來支付施放龍咒語所需的替代性費用（例如掩襲費用）或者額外費用。並未限定它只能支付該咒語的魔法力費用。

\* 起動式異能的格式為「費用：效應。」

\* 特別一提，將牌面朝下的生物翻回正面不屬於起動式異能。如果你顯化了一張龍生物牌或利用變身異能牌面朝下地施放了一張龍生物牌，則你不能利用最後一個異能產生的魔法力來將該牌翻回正面。

\* 最後一個異能產生的魔法力不能用來支付不在戰場上的龍來源之起動式異能的費用。

-----

魔法風雲會，Magic，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。

