

鞑契可汗发布释疑

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 7 月 22 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：

Wizards.com/CustomerService。

「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

鞑契可汗系列包括 269 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 20 张基本地）。

售前赛：2014 年 9 月 20-21 日

上市周末：2014 年 9 月 26-28 日

欢乐日：2014 年 10 月 18-19 日

自正式发售当日起，鞑契可汗系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为：2014 年 9 月 26 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**，以及鞑契可汗。

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：五个「楔形三色」部落

鞑契时空五部割据，五位强大可汗各领一方，为争夺领土和霸权而彼此征战不休。虽然龙群在鞑契世界早已灭绝，但五部仍以巨龙为荣，均将自己视作巨龙特征之具现。每个部落召使「楔形」三色魔法，这三色由一对邻色及这两者共同对色构成。举例来说，玛尔都部落的三色当中，黑色和红色为邻色，白色为这两色的共同对色。每个部落都有一个标志性的关键字异能或异能提示。若本系列的牌张与部族密切相关，包括所有具有部族机制者，其文字栏中便将显示对应部族的部族标记。这些标记与游戏进行并无关联。

阿布赞关键字：延生

白黑绿三色部落名唤阿布赞。部落标记为交错龙鳞。延生是新的关键字异能，能增强生物以为持久作战做好准备。

盐路巡卫

{三}{白}

生物~人类 / 斥候

2/5

延生{一}{白}（{一}{白}，{横置}：在此生物上放置一个+1/+1 指示物。延生的时机视同法术。）

延生的正式规则解析如下：

702. 106. 延生

702. 106a 延生属于起动式异能。「延生[费用]」意指「[费用]，{横置}：在此生物上放置一个+1/+1 指示物。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。」

* 生物之延生异能的起动费用包含横置符号（{横置}）。除非你从你回合开始时便持续操控某生物，否则其上的延生异能便不能起动。

* 部分具延生异能的生物同时也会使由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物（包括前者本身在内）获得异能。虽然这些生物上的指示物多半会是源自延生异能，但生物上任何+1/+1 指示物都会使生物从中得益。

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。灵技此新关键字异能让你每次施放非生物咒语时都能使生物变大。

洁斯凯长老

{一}{蓝}

生物~人类 / 修行僧

1/2

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。）

每当洁斯凯长老对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

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。

* 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。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。

投落处死

{九}{黑}

法术

掘穴（你于施放此咒语时每从你的坟墓场中放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

目标牌手牺牲两个生物。

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。

* 自掘穴异能上次在延伸系列中出现过之后，其规则已有少许更改。此前，掘穴异能是减少施放咒语所需的费用。而根据当前规则，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投落处死，它的总法术力费用还是 10。

* 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，施放投落处死时，你所放逐的牌数不得多于九张。

* 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。

玛尔都异能提示：突击

红白黑三色部落名唤玛尔都。其部落标记为龙翼。突击属于异能提示，它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在牌上文字栏开头的地方，提醒你该回合中如果你曾以生物攻击，则此牌便会得到加强。（异能提示并无规则含义。）

玛尔都穿心客

{三}{红}

生物～人类 / 弓箭手

2/3

突击～当玛尔都穿心客进战场时，若你于本回合中曾以生物攻击，则玛尔都穿心客对目标生物或牌手造成 2 点伤害。

* 突击异能只留意你是否曾以生物攻击。它不在乎你实际用来攻击的生物数量，也不在乎这些生物攻击的是哪位对手或由对手操控的哪个鹏洛客。

* 突击异能会检查你在这个回合是否曾以生物攻击。用以攻击的生物不一定要仍留在战场上。类似地，该生物所攻击的牌手不一定要仍在游戏中，所攻击的鹏洛客也不一定要仍在战场上。

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。威猛属于异能提示，它会以斜体字的型态（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。）

顽固拒斥

{蓝}

瞬间

除非目标非生物咒语的操控者支付{一}，否则反击之。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则改为反击该咒语。

挑战之吼

{二} {绿}

法术

本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则该指定为目标生物获得不灭异能直到回合结束。

* 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。

复出关键字：变身

鞑契的五个部落彼此交战时兵不厌诈。变身此复出关键字异能让生物得以隐藏自身本貌。

阿布赞向导

{三} {白} {黑} {绿}

生物~人类 / 战士

4/4

系命（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

变身{二} {白} {黑} {绿}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

除了细微的术语更动与重排编号外，变身异能的正式规则解析与其上次在延伸系列中出现时相比并无更动。其正式规则解析如下：

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 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」。

* 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。此生物为无色，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），无法将其翻回正面。

* 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。

新版面设计：具有模式的咒语或异能

若某咒语或异能以「选择一项」或类似字眼带出两个或更多选项，此咒语或异能便*具有模式*。每个选项都是*模式*之一。从*鞑契可汗*而后，具有模式之咒语和异能之版面设计会有所变化。如今会以项目列表的形式列出咒语或异能的所有模式。旧有牌张在 Oracle 牌张参考文献中得到新版规则用词。

苏勒台护符

{黑} {绿} {蓝}

瞬间

选择一项～

- 消灭目标单色生物。
- 消灭目标神器或结界。
- 抓两张牌，然后弃一张牌。

* 这仅是版面设计上的变动。与具有模式的咒语和异能之运作方式相关的规则并未改变。

* 你于施放咒语或起动异能时，选择该咒语或异能要利用之模式。

* 如果某模式需要指定一个或数个目标，则你只会在选择利用该模式之后，才需为其选择目标。如果你所选择的模式不需要指定目标，则该咒语或异能便视为不具该些目标。

* 若某效应将复制具有模式之咒语或异能，则所得复制品之模式与原版相同。

单卡解惑

白

不惧黄砂

{一} {白}

结界

由你操控的生物具有警戒异能。

由你操控的每个生物均可以额外多阻挡一个生物。

* 最后一个异能可以累计。如果你操控第二个不惧黄砂，则你的生物将各能阻挡三个生物，依此类推。

止战宁息

{三} {白} {白}

法术

消灭所有生物和所有结附或装备在生物上的永久物。

* 结附或装备在生物上的永久物包括灵气和武具。所有受影响的永久物均同时被消灭。

反抗技艺

{一} {白}

瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。选择一种颜色。该生物获得反该色保护异能直到回合结束。

* 你于反抗技艺结算时选择颜色。

阿娜芬札传令使

{白}

生物～人类 / 士兵

1/2

延生 {二} {白} (*{二} {白}*, *{横置}*: 在此生物上放置一个+1/+1 指示物。延生的时机视同法术。)

每当你起动阿娜芬札传令使的延生异能时, 将一个 1/1 白色战士衍生生物放进战场。

* 战士衍生生物会在阿娜芬札传令使上放置+1/+1 指示物之前产生。

阿拉辛高等哨兵

{三} {白}

生物～鸟 / 士兵

3/4

飞行

你每操控一个上面有+1/+1 指示物的其他生物, 阿拉辛高等哨兵便得+1/+1。

{三} {白}: 在目标生物上放置一个+1/+1 指示物。

* 阿拉辛高等哨兵的起动式异能可以指定它自己为目标, 并在自己上面放置+1/+1 指示物。

* 阿拉辛高等哨兵是每有一个此类生物便得+1/+1, 而不是生物上每有一个+1/+1 指示物便得+1/+1。此异能只会计算由你操控的其他生物中, 其上有至少一个+1/+1 指示物者的数量, 至于每个生物上面有多少个这类指示物并不重要。

战斗突袭

{三} {白}

法术

由你操控的生物得+2/+1 直到回合结束。由你操控的战士生物获得系命异能直到回合结束。(这些战士所造成的伤害会让其操控者获得等量的生命。)

* 于战斗突袭结算时由你操控的战士生物会得+2/+1 且获得系命异能。

灵道探求者

{一} {白}

生物～人类 / 战士

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，灵道探求者获得系命异能直到回合结束。

* 数个系命异能不会累计。如果灵道探求者的最后一个异能在同一回合中多次结算，则灵道探求者造成的伤害不会使你获得额外的生命。

延阻力场

{一} {白}

结界

当延阻力场进战场时，你可以放逐目标防御力等于或大于 3 的生物，直到延阻力场离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 延阻力场的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这是单一的异能，会产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在延阻力场离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果目标生物在该异能结算之前已经是不合法的目标（也许是因为其防御力降低了），则此异能会被反击，且其所有效应都不会生效。没有生物会被放逐，且延阻力场会留在战场上。

* 如果延阻力场在其进战场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器会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生物以此法被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在延阻力场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。延阻力场和返回的牌不会同时在战场上。

* 在多人游戏中，如果延阻力场的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。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。

翼伴洛克鸟

{三} {白} {白}

生物～鸟

3/4

飞行

突击～当翼伴洛克鸟进战场时，若你于本回合中曾以生物攻击，则将一个 3/4 白色，具飞行异能的鸟衍生生物放进战场。

每当翼伴洛克鸟攻击时，每有一个进行攻击的生物，你便获得 1 点生命。

* 当最后一个异能结算时，才会计算进行攻击的生物数量（如果翼伴洛克鸟仍在战场上，则会将自已包括在内），并以此来决定你获得多少生命。

蓝

致盲喷吐

{四}{蓝}

瞬间

由对手操控的生物得-4/-0 直到回合结束。

抓一张牌。

* 致盲喷吐不会影响在其结算后才进入战场或受对手操控的生物。

* 就算所有对手均未操控生物，你也能只为抓一张牌而施放致盲喷吐。

机敏冒名客

{二}{蓝}{蓝}

生物~变形兽

0/0

你可以使机敏冒名客当成战场上任一非地永久物的复制品来进入战场。

* 你于机敏冒名客进战场时，选择它要复制的非地非地永久物（如有）。这并未将此非地永久物指定为目标。

* 切记，如果你操控多于一个同名的传奇永久物，或是操控多于一个具相同类别的鹏洛客，你便需要选择一个留在战场上，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。

* 如果机敏冒名客当成某鹏洛客的复制品来进入战场，则它进战场时上面也会有若干忠诚指示物，其数量等同于它所复制之鹏洛客牌右下角所印制的数值。它不会复制原版鹏洛客上现有的忠诚指示物数量。

* 机敏冒名客所复制的，就只有该永久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：该永久物是否为横置；它上面有没有指示物、是否结附了灵气和 / 或佩带了武具；以及其他改变了其力量，防御力，类别，颜色，异能等等的非复制效应。

* 如果所选择的永久物之法术力费用中包含 {X}，则 X 视为 0。

* 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选永久物是另一个机敏冒名客），则机敏冒名客进战场时，会是所选的永久物目前所复制的东西。

* 如果所选择的永久物是个衍生物，则机敏冒名客会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。机敏冒名客并非衍生物。

* 当机敏冒名客进战场时，所选择的永久物之任何进战场异能都会触发。所选择的永久物上面任何「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。

* 如果机敏冒名客与另一个永久物同时进战场，则它不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的非地永久物。

* 你可以选择不复制任何东西。在该情况下，机敏冒名客进战场时会是一个 0/0 生物，并且会立刻置入坟墓场（除非有其他效应来让其防御力大于 0）。

致残冰寒

{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。

抓一张牌。

* 致残冰寒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同样不会重置。

* 致残冰寒追踪的是生物，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。

倨傲击

{一} {蓝}

瞬间

反击目标总法术力费用等于或大于 4 的咒语。

* 牌面朝下之咒语的总法术力费用为 0；倨傲击不能指定此类咒语为目标。

寒冰冲击

{X} {蓝}

瞬间

横置 X 个目标生物。

威猛～如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则受影响的生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你于寒冰冲击结算时，检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。至于在叙述中提及的重置步骤中你是否操控此类生物，则并不重要。

* 寒冰冲击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同样不会重置。

* 寒冰冲击追踪的是生物，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。

赫鲁窃咒者

{三} {蓝}

生物～那伽 / 法师

3/3

变身{四}{蓝}{蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当赫鲁窃咒者翻回正面时，反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该牌持续被放逐期间，你可以施放它且不需支付其法术力费用。

* 你能够将由你操控的咒语指定为赫鲁窃咒者触发式异能的目标。如此你便能在稍后时段施放此牌且不需支付其法术力费用。

* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放此牌，因此你便无法支付该牌的其他替代性费用，包括利用变身异能牌面朝下地施放该牌。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放它时必须选择 X 的数值为 0。

寺院鸟群

{二}{蓝}

生物～鸟

0/5

守军，飞行

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。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

* 如果于牌面朝下的寺院鸟群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。如果将它翻回正面的时机是在宣告阻挡者之前，则只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡它。

隐宗秘教徒

{四}{蓝}

生物～人类 / 修行僧

3/2

隐宗秘教徒不能被阻挡。

变身{二}{蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

* 如果牌面朝下的隐宗秘教徒被阻挡，然后翻回正面，则它仍然保持被阻挡状态。

珠湖祖怪

{五}{蓝}{蓝}

生物～海怪

6/7

闪现

珠湖祖怪不能被反击。

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。）

将三个由你操控的地移回其拥有者手上：将珠湖祖怪移回其拥有者手上。

* 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以珠湖祖怪为目标。当这类咒语结算时，珠湖祖怪不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

静默凝思

{二}{蓝}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则横置目标由对手操控的生物，且它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你于该触发式异能结算时，决定是否支付{一}。

* 此异能能够指定已经横置的生物为目标。它于其操控者的下一个重置步骤中同样不会重置。

* 此异能追踪的是生物，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。

荡钟击

{一} {蓝}

结界～灵气

结附于生物

当荡钟击进战场时，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。

所结附的生物具有「{六}：重置此生物。」

* 施放荡钟击时能够指定任何生物为目标，包括已经横置者。

* 此灵气将「重置此生物」异能赋予所结附的生物。只有该生物的操控者能起动此异能。

千风灵

{四} {蓝} {蓝}

生物～元素

5/6

飞行

变身{五} {蓝} {蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当千风灵翻回正面时，将所有其他已横置的生物移回其拥有者手上。

* 当千风灵最后一个异能结算时，它是否已横置（甚至是否在战场上）并不重要。千风灵以外的已横置生物都会被移回其拥有者手上。

黑

浴血斗士

{黑}

生物～人类 / 战士

2/1

浴血斗士不能进行阻挡。

突击～{一} {黑}：将浴血斗士从你的坟墓场移回战场。只能于你曾以生物攻击的回合中起动此异能。

* 只有当浴血斗士在你的坟墓场时，你才起动此起动式异能。特别一提，如果它进行攻击，并在本回合稍后时段死去，则你可以利用它的异能将之移回战场，因为其本身「进行过攻击」此事即满足了异能的起动要求。

投落处死

{九} {黑}

法术

掘穴（你于施放此咒语时从你的坟墓场每放逐一张牌，就能为此咒语支付{一}。）

目标牌手牺牲两个生物。

* 该目标牌手是于投落处死结算时，选择要牺牲的生物。如果该牌手此时只操控一个生物，则他得牺牲之。

* 投落处死未指定任何生物为目标。举例来说，该目标牌手能牺牲具辟邪异能的生物。

赫鲁吸血怪
{二}{黑}
生物～吸血鬼
2/2

每当一个由你操控且防御力等于或大于 4 的生物死去时，每位对手各失去 2 点生命，且你获得 2 点生命。
{二}{黑}，牺牲另一个生物：在赫鲁吸血怪上放置一个+1/+1 指示物。

* 如果当赫鲁吸血怪死去时，它自己的防御力为 4 或更多，则会触发本身的触发式异能。

赫鲁惧喉鳄
{四}{黑}
生物～灵俑 / 鳄鱼
4/4
守军

{一}{绿}，牺牲另一个生物：你获得等同于所牺牲生物之防御力的生命。

* 使用该生物最后在战场时的防御力来决定你获得多少生命。

蜕鳞
{黑}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物得+2/+0 且具有「{二}{黑}：重生此生物。」

* 此灵气将重生异能赋予所结附的生物。只有该生物的操控者能起动此重生异能。

突袭斩获
{三}{黑}
结界

由你操控的生物得+1/+0。

每当一个由你操控的战士对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付 1 点生命。若你如此作，则抓一张牌。

* 你于该触发式异能结算时，决定是否支付 1 点生命。每个异能结算时（换句话说，即每有一个战士对牌手造成战斗伤害时），你都只能做出一次决定。

先人报偿
{黑}
结界

{黑}，从由你操控的生物上移去总共 X 个+1/+1 指示物：目标生物得-X/-X 直到回合结束。

* 一旦你宣告要起动先人报偿之异能，则直到你实际支付费用之前，没有牌手能有所动作。特别一提，对手不能试图去除其上有指示物的生物来让你无法支付费用。

巨蛇仪式

{四}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。如果该生物上有+1/+1 指示物，则将一个 1/1 绿色的蛇衍生生物放进战场。

* 无论目标生物的操控者是谁，都会是你得到蛇衍生生物。

* 就算目标生物上有数个+1/+1 指示物，巨蛇仪式也只会产生一个蛇衍生生物。

* 如果于巨蛇仪式试图结算时，该生物已经是不合法的目标，则巨蛇仪式将会被反击，且其所有效应均不会生效。你不会获得蛇衍生生物。

* 如果巨蛇仪式结算，但该生物未被消灭（也许是因为该生物具有不灭异能或已重生），则只要该生物上有+1/+1 指示物，你仍将获得蛇衍生生物。

红

叛行

{二}{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。

* 你可以指定任何生物当成叛行之目标，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该生物上任何灵气或武具之操控权。

弧状闪电

{二}{红}

法术

弧状闪电对一个，两个，或三个目标生物和 / 或牌手造成共 3 点伤害，你可以任意分配。

* 你于施放咒语时，便一并为弧状闪电选择目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配 1 点伤害。

* 如果于弧状闪电试图结算时，其中某些目标生物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，则弧状闪电会被反击。

烬云凤凰

{二}{红}{红}

生物～凤凰

4/1

飞行

当烬云凤凰死去时，将它牌面朝下地移回战场。

变身{四}{红}{红}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当烬云凤凰翻回正面时，它对每位牌手各造成 2 点伤害。

* 如果烬云凤凰牌面朝下，你便能支付其变身费用使其翻回正面，就算你并未利用烬云凤凰的变身异能来牌面朝下地施放之，也是一样。

* 如果烬云凤凰在其「死去」异能结算就已离开坟墓场，则它将不会移回战场。

* 烬云凤凰牌面朝下地返回战场后，每位牌手都应晓得哪个牌面朝下的生物是它。你不能弄乱你牌面朝下永久物的摆放位置来以此迷惑对手。

巨石齐落

{二}{红}

法术

巨石齐落对每个不由你操控的生物各造成 1 点伤害。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则生物本回合不能进行阻挡。

* 于巨石齐落结算时，它只会对不由你操控的生物造成伤害。不过其威猛异能会影响所有生物，包括由你操控的生物，以及于巨石齐落结算时尚不在战场上的生物。

焚烧殆尽

{四}{红}

瞬间

焚烧殆尽对目标生物造成 6 点伤害。本回合中，当该生物死去时，放逐其操控者坟墓场中的所有牌。

* 如果此生物并未在该回合中死去，则此延迟触发式异能便会直接消失。

山口龙爪

{X}{红}

法术

山口龙爪对目标生物或牌手造成 X 点伤害。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则改为山口龙爪对所影响的生物或牌手造成 X 加 2 点伤害。

* 如果你操控力量等于或大于 4 的生物，山口龙爪在 X 等于 0 时会造成 2 点伤害，在 X 等于 1 时会造成 3 点伤害，依此类推。

龙爪攫

{二}{红}

结界~灵气

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，你可以将龙爪攫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。）

结附于生物

所结附的生物得+2/+0 且具有先攻异能。

* 如果你利用龙爪攫的威猛异能，将之视同具有闪现异能地来施放，则你只需在你开始施放咒语并将龙爪攫放进堆叠的时候操控力量等于或大于 4 的生物即可。即使你于施放龙爪攫期间失去该生物的操控权（也许是因为你将之牺牲用以起动某法术力异能），或是他人以回应龙爪攫的方式令你失去该生物的操控权，均不会影响已在堆叠上的龙爪攫。

* 如果你希望先攻在战斗中有意义，则你最迟必须施放龙爪攫的时机，是在宣告阻挡者步骤当中，对手宣告完阻挡者之后。

鬼怪崩

{二} {红}

结界

每当你施放非生物咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，将一个 1/1 红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物放进战场。

* 你于该异能结算时，决定是否要支付{一}。

部落伏击兵

{一} {红}

生物～人类 / 狂战士

2/2

每当部落伏击兵进行阻挡时，它对你造成 1 点伤害。

变身～从你手上展示一张红色牌。（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当部落伏击兵翻回正面时，目标生物本回合不能进行阻挡。

* 在宣告阻挡者完成之后再将部落伏击兵翻回正面，并不能将生物被移出战斗，也不能改变生物进行阻挡的方式。

* 如果牌面朝下的部落伏击兵先进行阻挡，而后再翻回正面，则其第一个异能不会触发；这是因为当其进行阻挡时，它还不具有此异能。

部落怒嚎

{二} {红}

法术

本回合中，当你施放你的下一个瞬间或法术咒语时，复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

突击～如果你于本回合中曾以生物攻击，则本回合中，当你施放下一个瞬间或法术咒语时，再将该咒语复制一次。你可以为该复制品选择新的目标。

* 部落怒嚎会产生一个延迟触发式异能，后者会于该回合中，当你施放下一个瞬间或法术咒语时触发。突击异能会再产生一个相同的延迟触发式异能。这两个触发式异能各会产生一个你在该回合中施放的下一个瞬间或法术咒语的复制品。如果你在该回合中未施放其他瞬间或法术咒语，则这两个延迟触发式异能都会消失。

* 此延迟触发式异能会复制任何瞬间或法术咒语，而非仅限具目标者。

* 当任一延迟触发式异能结算时，均会产生一个该瞬间或法术咒语的复制品。这类复制品均由你操控。各复制品均是在堆叠上产生，所以并非被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。然后在双方牌手有机会施放咒语与起动异能后，各复制品如常结算。

* 各复制品的目标将与原版的异能相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。你可以为各复制品选择不同的目标。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它记着「选择一项～」或类似者），则各复制品的模式会与原版咒语相同。你不能选择其他的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的 X 数值（例如龙爪攫这类），则各复制品的 X 数值均与原版咒语相同。

嘲讽煽动者

{一} {红}

生物～鬼怪 / 浪客

2/1

变身 {二} {红}（你可牌面朝下地施放此牌并支付 {三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当嘲讽煽动者翻回正面时，若是在你的回合中，则获得另一个目标生物的操作权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

* 嘲讽煽动者最后一个异能可以指定任一生物为目标，包括未横置的或已经由你操控的。

* 就算获得某生物之操作权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操作权。

跃动大师

{一} {红}

生物～人类 / 修行僧

2/1

{二} {白}：跃动大师获得飞行异能直到回合结束。

* 在跃动大师被阻挡之后再启动其异能，将不会改变或撤销本次阻挡。

玛尔都战嚎师

{三} {红}

生物～半兽人 / 祭司

3/3

突击～当玛尔都战嚎师进战场时，若你于本回合中曾以生物攻击，则加 {红} {白} {黑} 到你的法术力池中。

* 尽管玛尔都战嚎师的突击异能会将法术力加到你的法术力池中，但它并不属于法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

龙语者萨坎

{三} {红} {红}

鹏洛客～萨坎

4

+1：直到回合结束，龙语者萨坎成为传奇的 4/4 红色龙生物，且具有飞行，不灭与敏捷异能。（于其不是鹏洛客期间，他不会失去忠诚。）

-3：龙语者萨坎对目标生物造成 4 点伤害。

-6：你获得具有「在你的抓牌步骤开始时，额外抓两张牌」与「在你的结束步骤开始时，弃掉你的手牌」的徽记。

* 如果龙语者萨坎因其第一个异能变成生物，也不会算作有生物进战场。萨坎已经在战场上；他只是改变了类别而已。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 萨坎在第一个异能结算时变成生物之后，其上原有的忠诚指示物仍会留在原处。由于此时他已不是鹏洛客，对他造成的伤害不会使其失去忠诚指示物。

* 在第一个异能结算后，萨坎直到回合结束都不是鹏洛客。如果你在该回合稍后时段又施放了一个龙语者萨坎，这两个永久物都不会被置入其拥有者的坟墓场。「传奇规则」只会看到老的萨坎，而「鹏洛客独一无二规则」只会看到新的萨坎。不过，如果你起动了新的萨坎的第一个异能，你就会操控两个同名的传奇永久物。你需要选择一个留在战场，并将另一个置入其拥有者的坟墓场。如果你并未起动新的萨坎的第一个异能，则在清除步骤中，老的萨坎便会变回鹏洛客。你就会操控两个具相同鹏洛客类别的鹏洛客。你需要选择一个留在战场，并将另一个置入其拥有者的坟墓场。然后在该回合真正结束前，会有另一个清除步骤。

* 如果某永久物在萨坎第一个异能结算之后，当作后者的复制品进入战场，则所成的复制品会是萨坎鹏洛客。无论原版萨坎上面有多少个忠诚指示物，复制品进战场时上面都只有四个。之后你又回到了上例所述的情形之中。

旋风腿

{三} {红}

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+0 直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。

* 除非你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，否则你不能施放旋风腿。

* 如果当旋风腿试图结算时，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。

* 当旋风腿试图结算时，如果只有由你操控的生物是不合法目标，则它不会得+1/+0 直到回合结束；如果由你操控的生物是合法目标，但不由你操控的生物是不合法目标，则该由你操控的生物会得+1/+0 直到回合结束。

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。

号角震天

{二} {红}

瞬间

进行攻击的生物得+2/+0 直到回合结束。

* 只有于号角震天结算时进行攻击的生物会得到加成。换句话说，在你宣告攻击者之前就施放它的话，通常不会造成任何影响。

峡谷迅击兵

{一} {红}

生物～人类 / 狂战士

2/2

敏捷

峡谷迅击兵每回合若能攻击，则必须攻击。

* 你依旧得为峡谷迅击兵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，峡谷迅击兵处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让峡谷迅击兵攻击，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。

* 如果峡谷迅击兵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。

战名求索客

{一} {红}

生物～人类 / 战士

2/1

突击～如果你于本回合中曾以生物攻击，则战名求索客进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

战名求索客不能被力量等于或小于 1 的生物阻挡。

* 一旦某生物合法阻挡了战名求索客，将前者的力量变至 1 或更少并不会更改或撤销该次阻挡。

绿

龙鳞恩泽

{三} {绿}

瞬间

在目标生物上放置两个+1/+1 指示物并重置它。

* 龙鳞恩泽能指定任意生物为目标，包括未横置者。

坚固鳞甲

{绿}

结界

如果将会在你操控的生物上放置一个或数个+1/+1 指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1 指示物。

* 生物进战场时上面有的+1/+1 指示物，也算是「在由你操控的生物上放置」者。于你操控坚固鳞甲期间，对于进战场时上面会有+1/+1 指示物的生物而言，他们进战场时上面的+1/+1 指示物数量为原应有数量加一。

* 你每多操控一个坚固鳞甲，便会使在生物上放置的+1/+1 指示物多加一。

蛮荒传人

{一} {绿}

生物～人类/战士

2/2

死触

威猛～每当蛮荒传人攻击时，若你操控力量等于或大于 4 的生物，则蛮荒传人得+1/+1 直到回合结束。

* 蛮荒传人的触发式威猛异能包括以「若」开头的子句。每当蛮荒传人攻击时，该异能会检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。如果此时你未操控，则此异能根本不会触发。如果此异能触发，则于其结算时，它会再度检查你是否操控力量等于或大于 4 的生物。如果此时你未操控，则此异能没有效果。值得注意的是，你于「此异能触发」和「此异能结算」这两个时点操控之力量等于或大于 4 的生物不一定要是同一个。

顶盖多头龙

{X} {绿} {绿}

生物～蛇 / 多头龙

0/0

顶盖多头龙进战场时上面有 X 个+1/+1 指示物。

当顶盖多头龙死去时，其上每有一个+1/+1 指示物，便将一个 1/1 绿色的蛇衍生生物放进战场。

变身 {三} {绿} {绿}

于顶盖多头龙翻回正面时，在其上放置五个+1/+1 指示物。

* 利用顶盖多龙头最后在战场上时其上的+1/+1 指示物数量来决定产生多少个蛇衍生物。

* 顶盖多头龙的最后一个异能不属触发式异能。此异能属于替代性异能，会对顶盖多头龙如何翻回正面产生影响。牌手不能回应「将顶盖多头龙翻回正面并在其上放置五个+1/+1 指示物」此事。

* 如果顶盖多龙头牌面朝下，且因故以支付变身费用以外的方式将其翻回正面，则最后一个异能仍将生效。

增值成长

{三} {绿} {绿}

法术

在目标生物上放置一个+1/+1 指示物，在另一个目标生物上放置两个+1/+1 指示物，并在第三个目标生物上放置三个+1/+1 指示物。

* 你必须能够选择三个不同的目标，才能够施放增值成长。你于施放咒语时，就一并决定每个生物会获得的+1/+1 指示物数量。

* 如果于增值成长试图结算时，其中某些生物已成为不合法的目标，则剩余之合法目标仍会获得对应数量的+1/+1 指示物。如果所有目标均不合法，则增值成长会被反击。

曲行塔壳龟

{三} {绿} {绿}

生物～龟

5/9

海岛行者（只要防御牌手操控海岛，此生物就不能被阻挡。）

每当曲行塔壳龟攻击时，将它放逐。在你下一个回合的宣告攻击者步骤开始时，将它在你的操控下横置移回战场且正进行攻击。

* 于曲行塔壳龟因其延迟触发式异能移回战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与它原先被放逐时攻击的对象可以不一样。

* 如果曲行塔壳龟进战场且正进行攻击，则在该回合中，它并未宣告为进行攻击的生物。会在生物攻击时触发的异能，包括其本身的触发式异能，均不会触发。

* 对于突击异能而言，在曲行塔壳龟攻击且被放逐的回合中，会将其当作曾攻击过的生物；另一方面，在曲行塔壳龟进战场且正进行攻击的回合中，突击异能不会将其当作曾攻击过的生物。

* 如果你以不由你拥有的曲行塔壳龟攻击，则当它移回战场时会由你操控。

松林行者

{三} {绿} {绿}

生物～元素

5/5

变身{四} {绿} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

每当松林行者或另一个由你操控的生物翻回正面时，重置该生物。

* 如果松林行者以外某个牌面朝下的生物翻回正面时，所得的永久物并非生物，则松林行者最后一个异能不会触发。

缀爪秘教徒

{一} {绿}

生物～人类 / 祭师

2/1

{横置}： 加{绿}，{蓝}或{红}到你的法术力池中。

变身{二} (你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成 2/2 生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。)

当缀爪秘教徒翻回正面时，加{绿}{蓝}{红}到你的法术力池中。

* 虽然「将具变身异能的牌面朝下生物翻回正面」此事不用到堆叠，但缀爪秘教徒的触发式异能会用到堆叠，且牌手能回应此异能。特别一提，你不能在施放咒语或起动异能的过程中将缀爪秘教徒翻回正面。你需要先将缀爪秘教徒翻回正面，并使其触发式异能结算之后，才能利用这份法术力。

挑战之吼

{二} {绿}

法术

本回合中，所有能阻挡目标生物的生物皆须阻挡之。

威猛～如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则该指定为目标的生物获得不灭异能直到回合结束。

* 挑战之吼并非给予生物某异能来阻挡目标生物。它只是强迫这些本来就可以阻挡它的生物一定要如此作。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，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攻击，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用。若该牌手并未支付该费用，则该生物此时也不至于必须要进行阻挡。

* 如果有数个战斗阶段，则已在第一个战斗阶段中阻挡了挑战之吼之目标生物的生物并不需要在后续的战斗中再次阻挡该生物。

蛮野殴击

{一} {绿}

法术

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则所影响之由你操控的生物在互斗前得+2/+2 直到回合结束。

* 除非你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，否则你不能施放蛮野殴击。

* 如果当蛮野殴击试图结算时，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。

* 假设威猛异能生效，当蛮野殴击试图结算时，如果只有由你操控的生物是不合法目标，则它不会得+2/+2 直到回合结束；如果由你操控的生物是合法目标，但不由你操控的生物是不合法目标，则由你操控的生物会得+2/+2 直到回合结束。

传言具现

{四} {绿} {绿}

法术

展示你牌库顶的八张牌。你可以将其中一张生物牌放进战场。将其余的牌置入你的坟墓场。

威猛~如果你操控力量等于或大于 4 的生物，则改为你可以将其中两张生物牌放进战场，而非一张。

* 判断威猛异能是否生效，是在你将任何生物牌放进战场之前。如果你以此法将两张生物牌放进战场，则这些生物会同时进战场。

* 由于你并非施放这些生物牌，所以你不能支付额外费用或替代性费用。你不能牌面朝下地将这些牌放进战场。

* 如果你以此法放进战场之牌的法术力费用包括 {X}，则 X 视为 0。

烟卜师

{一} {绿}

生物~人类 / 祭司

2/2

{一} {蓝}：检视目标牌面朝下的生物。

* 烟卜师的异能是让你于异能结算时检视该生物。这并未让你能于稍后时段再检视之，不过你应会得到足够的时间来检视生物。在多人游戏中，务必不要将该牌展示给其他牌手。

* 你能将由你操控的生物指定为烟卜师异能之目标，但这样做没有任何好处。切记，你可以随时检视堆叠上由你操控且牌面朝下的咒语以及由你操控且牌面朝下的永久物。

苏勒台剥皮师

{三}{绿}

生物～那伽 / 祭司

3/4

每当一个由你操控且防御力等于或大于 4 的生物死去时，你获得 4 点生命。

* 如果苏勒台剥皮师死去时其防御力仍然为 4 或更多，则会触发本身的异能。

多色

阿布赞护符

{白}{黑}{绿}

瞬间

选择一项～

- 放逐目标力量等于或大于 3 的生物。
- 你抓两张牌且你失去 2 点生命。
- 将两个+1/+1 指示物分配给一个或两个目标生物。

* 如果你选择利用第三种模式，则你于施放咒语时，一并决定如何分配指示物。特别一提，如果你选择在两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物，但该些生物之一因对方回应之故变为不合法的目标，则原本应放在该生物上的+1/+1 指示物便会消失不见。不能将该指示物改成放在仍合法的目标之上。

首领阿娜芬札

{白}{黑}{绿}

传奇生物～人类 / 士兵

4/4

每当首领阿娜芬札攻击时，在另一个目标由你操控且已横置的生物上放置一个+1/+1 指示物。

如果任一生物牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。

* 阿娜芬札的第一个异能可以指定任何由你操控且已横置的生物为目标。该生物不是一定要攻击。

* 于阿娜芬札在战场上期间，所有会在由对手拥有且非衍生物的生物死去时触发的异能均不会触发，因为前述之生物牌永远不会进入该牌手的坟墓场。（衍生物仍将短暂地进入坟墓场，然后消失。）

* 如果于阿娜芬札在战场上的期间，对手弃掉一张生物牌，则那些在弃牌时生效的异能（例如疯魔）将依然生效，即使该牌从未碰到坟墓场也是如此。另外，会检查所弃掉之牌的特征值之咒语或异能（例如激昂茜卓的第一个异能），会在放逐区找到该牌。

* 阿娜芬札的最后一个异能留意的只是该牌从原本区域移出时的样子，而非该牌进入坟墓场之后所成的模样。举例来说，如果某张由你操控的地牌因故成为生物，而后死去，则该地牌会被放逐。但如果某张具神授异能的生物牌在其将被置入坟墓场时仍是灵气，则该牌最终会在坟墓场中。

军备部队

{二}{白}{黑}{绿}

生物～人类 / 士兵

4/4

当军备部队进战场时，将两个+1/+1 指示物分配给一个或两个目标由你操控的生物。

* 可以将军备部队选择为自身异能的目标。

* 你于将该异能放入堆叠时，一并决定如何分配指示物。特别一提，如果你选择在两个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物，但某些生物之一因对方回应之故变为不合法的目标，则原本应放在该生物上的+1/+1 指示物便会消失不见。不能将该指示物改为放在仍合法的目标之上。

崩击獠象

{二} {绿} {蓝} {红}

生物～象 / 战士

6/4

每当崩击獠象攻击时，目标由防御牌手操控的生物本次战斗若能阻挡它，则须阻挡之。

* 如果该目标生物无法阻挡崩击獠象，但能阻挡其他进行攻击的生物，则该生物可自由选择是要阻挡另外的生物或是根本不进行阻挡。

* 如果在宣告阻挡者步骤中，该目标生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用。若该牌手并未支付该费用，则该生物此时也不至于必须要进行阻挡。

部落屠夫

{一} {红} {白} {黑}

生物～恶魔

5/4

飞行

牺牲另一个生物：选择警戒，系命或敏捷。部落屠夫获得该异能直到回合结束。

* 你是在起动式异能结算时，选择部落屠夫要获得的异能。

裂响终末

{红} {白} {黑}

瞬间

裂响终末对每位对手各造成 2 点伤害。每位对手各牺牲一个生物，且须是由他操控的生物中力量最大者。

* 如果在某牌手所操控的生物当中，有两个或更多的生物力量同为最大，则该牌手从中选择一个并将之牺牲。

* 「牺牲生物」此事与「造成伤害」此事无关。无论该伤害是被防止或还是被转移，都依然需要牺牲生物。

* 裂响终末未指定任何牌手或生物为目标。举例来说，牌手可以牺牲具反黑保护异能的生物。

* 在多人游戏中，每位对手逐一选择要牺牲的生物，先从主动牌手开始并按回合顺序作选择，然后同时牺牲所有生物。后面选择的牌手都将知道在他之前做选择的牌手牺牲的是哪个生物。

死亡狂热

{三} {黑} {绿}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。本回合中，每当一个生物死去时，你获得1点生命。

* 每个因死亡狂热之故而防御力被降到0或以下的生物，都会让你获得1点生命。在状态动作令防御力为0或更少的生物死去之前，此延迟触发式异能便已产生。

* 只有在死亡狂热结算时在战场上的生物才会得-2/-2。不过，如果某生物是在该回合稍后时段才进入战场，并在同一回合中死去，则你也会因此获得1点生命。

馈击掌

{红}{白}

瞬间

选择一个来源。于本回合中，防止该来源下一次将对你造成的伤害。如果以此法防止伤害，则馈击掌对该来源的操控者造成等量的伤害。

* 馈击掌未指定任何生物或牌手为目标。你于馈击掌结算时，选择伤害来源。

* 如果有多个防止性效应或替代性效应将试图对同一份伤害生效，则由受到伤害的牌手来决定这些效应生效的顺序。特别一提，如果你将受到由对手操控的来源对你造成的非战斗伤害，则会由你来决定馈击掌和鹏洛客的伤害转移效应生效的顺序。如果你先使馈击掌生效，则伤害会被防止（且该来源的操控者会受到伤害），而后鹏洛客的伤害转移效应便不生效。

尘沙暴

{四}{白}{黑}{绿}

法术

选择至多一个生物。将其他的消灭。

* 你于尘沙暴结算时，选择要留下哪个生物。此选择未指定该生物为目标。如果你未选择任何生物，则会消灭所有生物。

鹤形掌

{三}{蓝}{红}{白}

瞬间

重置所有由你操控的生物。它们获得飞行与连击异能直到回合结束。

* 只有于鹤形掌结算时便由你操控的生物才会获得飞行与连击异能。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会受到影响。

冰羽艾文

{绿}{蓝}

生物～鸟 / 祭师

2/2

飞行

变身{一}{绿}{蓝}（你可牌面朝下地施放此牌并支付{三}，将其当成2/2生物。可随时支付其变身费用使其翻回正面。）

当冰羽艾文翻回正面时，你可以将另一个目标生物移回其拥有者手上。

* 如果当冰羽艾文翻回正面时，战场上的其他生物均由你操控，则你也必须指定其中之一为目标。你于该异能结算时，选择是否将该生物移回其拥有者手中。

要塞战象

{二}{白}{黑}{绿}

生物～象

5/7

于其他牌手的重置步骤中，重置由你操控且其上有+1/+1 指示物的所有生物。

* 由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物会与主动牌手的永久物同时重置。此时你不能选择不重置它们。

* 记着「由你操控的某个生物于你的重置步骤中不能重置」的效应，在其他牌手的重置步骤中不会生效。

* 就算你操控数个要塞战象，你在同一个重置步骤中也只会让生物重置一次。

赫鲁巫妖领主

{三}{黑}{绿}{蓝}

生物～灵俑 / 法师

4/4

在你的维持开始时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，则随机将一张生物牌从你的坟墓场移回战场。它获得飞行，践踏与敏捷异能。在你的下一个结束步骤开始时，放逐该牌。如果它将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。

* 你于此异能结算时，决定是否要支付{二}{黑}。

* 于此异能结算时，才随机选择那张将移回战场的生物牌。如果任何牌手回应此异能，则该牌手在此时还无法知道移回的会是哪张牌。

* 由于此异能并未以任何生物牌为目标，任何回应该异能而置入你坟墓场的生物牌（包括赫鲁巫妖领主本身）都有可能移回战场。

* 记着「在你的下一个结束步骤开始，放逐该牌」的异能属于延迟触发式异能。如果此延迟触发式异能被反击，则该生物将留在战场上，且该异能不会再次触发。但是，当该生物最终离开战场时，该替代性效应依旧会放逐该生物。

* 赫鲁巫妖领主会将飞行、践踏与敏捷三个异能赋与移回战场的生物。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该生物。如果该生物失去其所有异能，则在你的下一个结束步骤开始时它仍将被放逐；而如果它要离开战场，则仍会改为将其放逐。

* 如果因赫鲁巫妖领主而移回的生物因故要离开战场，则改为将其放逐。但是，如果该生物已经被放逐，则该替代性效应不生效。如果放逐它的咒语或异能随后再将其移回战场（例如延阻力场），该生物牌移回战场时将是全新的物件，与其先前的存在状况毫无关联。由赫鲁巫妖领主产生的效应将不再对它生效。

* 被放逐的生物从未置入坟墓场。该生物上会在其死去时触发的异能都不会触发。

族树祝愿

{黑}{绿}

法术

将一个 X/X，黑绿双色的精怪 / 战士衍生生物放进战场，X 为由你操控的生物中防御力最大者的数值。

* X 的数值只于族树祝愿结算时确定一次。如果在稍后时段，由你操控的生物中防御力最大者的数值发生改变，此精怪 / 战士衍生生物的力量与防御力也不会改变。

* 如果于族树祝愿结算时，你未操控生物，你会将一个 0/0 衍生生物放进战场。除非有其他效应来让其防御力大于 0，否则它会立即进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。

玛尔都霸权

{红}{白}{黑}

结界

每当一个由你操控且非衍生物的生物攻击时，将一个 1/1 红色鬼怪衍生生物横置进战场且正进行攻击。

牺牲玛尔都霸权：由你操控的生物得+0/+3 直到回合结束。

* 于鬼怪衍生物进战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与原版生物可以不一样。

* 虽然这些衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。

通悟灵宗

{三}{蓝}{红}

法术

抓一张牌。通悟灵宗对目标生物或牌手造成等同于你手牌数量的伤害。

* 利用你抓完牌之后的手牌数量，来决定通悟灵宗将对目标生物或牌手所造成之伤害数量。（切记：通悟灵宗此时不在你手上；它在堆叠中。）

* 如果于通悟灵宗试图结算时，该生物或牌手已经是不合法的目标，则通悟灵宗会被反击且其所有效应均不会生效。你不会因此抓牌。

涤灵焰

{X}{蓝}{红}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付 {X}，否则反击之。涤灵焰对该咒语的操控者造成 X 点伤害。

* 如果目标咒语的操控者支付了 {X}，则该咒语不会被反击。涤灵焰仍会对该牌手造成伤害。

* 如果于涤灵焰试图结算时，目标咒语已经是不合法的目标（可能是由于它被其他咒语或异能反击），则涤灵焰将被反击，且其所有效应都不会生效。不会造成任何伤害。

悟道大师娜尔施

{三}{蓝}{红}{白}

传奇生物~人类 / 修行僧

3/2

先攻，辟邪

每当悟道大师娜尔施攻击时，放逐你牌库顶的四张牌。直到回合结束，你可以施放本回合中以娜尔施放逐的非生物牌，且不需支付其法术力费用。

* 这些牌会牌面朝上被放逐。施放以此法放逐的非生物牌需遵循施放这些牌的所有一般规则。你必须遵循该些牌张之使用时机限制。举例来说，如果这些被放逐的牌其中之一是法术牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放它。

* 你不能使用以娜尔施放逐的地牌。

* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放此牌，因此你便无法支付该牌的其他替代性费用，包括利用变身异能牌面朝下地施放该牌。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了 {X}，则你在施放它时必须选择 X 的数值为 0。

* 任何被放逐且你未施放的牌将持续被放逐。

罗刹元老

{二} {黑} {绿} {蓝}

生物～猫 / 恶魔

4/4

每当一张或数张牌从你的坟墓场置入放逐区时，在罗刹元老上放置等量的+1/+1 指示物。

* 如果有牌「改为」被放逐，而非置入坟墓场，则罗刹老老的异能不会触发。

* 「从你的坟墓场放逐牌来支付具掘穴异能之咒语的费用」此事为单一的动作。罗刹老老的异能只会因此触发一次，并在其上放置等同于你所放逐之牌张数量的+1/+1 指示物。

踏平

{红} {白}

瞬间

消灭目标进行阻挡的生物。本次战斗中被该生物阻挡的生物获得践踏异能直到回合结束。

对于进行攻击的生物而言，即使消灭了阻挡它的生物，它仍处于已被阻挡的状态（就算已没有其他生物来阻挡它也是一样）。对于具践踏异能的攻击生物而言，如果已没有生物阻挡它，它能够对防御牌手或鹏洛客造成战斗伤害。

* 在一些罕见的情况中，选作目标之进行阻挡的生物在该次战斗中并未被宣告为阻挡者（举例来说，它属于进战场且正进行阻挡的情况）。在这情况下，即便该进行阻挡的生物已被消灭，被该生物阻挡的攻击生物也不会获得践踏异能。

秘密计划

{绿} {蓝}

结界

由你操控且牌面朝下的生物得+0/+1。

每当一个由你操控的永久物翻回正面时，抓一张牌。

* 生物只要一翻回正面，就会失去秘密计划给予的+0/+1 加成。如果标记在该生物上的伤害等于或大于其新的防御力，则该生物会被消灭。

族群暴君谢迪西

{一}{黑}{绿}{蓝}

传奇生物～那伽 / 祭师

3/3

每当族群暴君谢迪西进战场或攻击时，将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。

每当一张或数张生物牌从你的牌库置入你的坟墓场时，将一个 2/2 黑色灵俑衍生生物放进战场。

* 谢迪西的最后一个异能，会在生物牌从你牌库中任何部分置入坟墓场时触发，而不仅限于从牌库顶置入坟墓场的情况。

* 在执行注记着「将数张牌从某牌库置入坟墓场」的说明（包括谢迪西的第一个异能）时，均是在同时将所有牌张移至坟墓场。举例来说，如果谢迪西进战场，且你将三张生物牌置入你的坟墓场，则谢迪西的最后一个异能只会触发一次，你将一个灵俑衍生生物放进战场。

庄严访客索霖

{二}{白}{黑}

鹏洛客～索霖

4

+1: 直到你的下一个回合，由你操控的生物得+1/+0 且获得系命异能。

-2: 将一个 2/2 黑色，具飞行异能的吸血鬼衍生生物放进战场。

-6: 你获得具有「在每位对手的维持开始时，该牌手牺牲一个生物」的徽记。

* 只有于第一个异能结算时正由你操控的生物才会获得加成。在此之后才由你操控的生物不会获得加成。

* 当徽记的异能结算时，若该牌手未操控生物，他便不用牺牲任何东西。

苏勒台护符

{黑}{绿}{蓝}

瞬间

选择一项～

- 消灭目标单色生物。
- 消灭目标神器或结界。
- 抓两张牌，然后弃一张牌。

* 单色生物只有一种颜色。无色生物不是单色的。

龙爪苏拉克

{二}{绿}{蓝}{红}

传奇生物～人类 / 战士

6/6

闪现

龙爪苏拉克不能被反击。

由你操控的生物咒语不能被反击。

由你操控的其他生物具有践踏异能。

* 能够反击其他咒语的咒语或异能仍能以由你操控的生物咒语为目标。当这类咒语结算时，该生物咒语不会被反击，但该咒语或异能具有的任何其他效应仍会如常生效。

铁木尔护符
{绿}{蓝}{红}

瞬间

选择一项～

- 目标由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。
- 除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。
- 力量等于或小于 3 的生物本回合不能进行阻挡。

* 除非你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，否则你不能在施放铁木尔护符时选择第一种模式。

* 如果你选择了第一种模式，且当铁木尔护符试图结算时，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。

* 如果你选择了第一种模式，当铁木尔护符试图结算时，如果只有由你操控的生物是不合法目标，则它不会得+1/+0 直到回合结束；如果由你操控的生物是合法目标，但不由你操控的生物是不合法目标，则该由你操控的生物会得+1/+1 直到回合结束。

* 如果你选择了第三种模式，则在铁木尔护符结算后才进战场且力量等于或小于 3 的生物也不能进行阻挡。在铁木尔护符结算时力量曾为 4 或更多，但于宣告阻挡着步骤开始时力量已变为 3 或更少的生物也不能进行阻挡。

诱捕菁华
{绿}{蓝}{红}

瞬间

反击目标生物咒语。在至多一个目标生物上放置两个+1/+1 指示物。

* 你施放诱捕菁华时不必指定一个生物为目标，但必须指定在堆叠中的生物咒语为目标。

不义之财
{X}{黑}{绿}{蓝}

法术

目标对手放逐其牌库顶的 X 张牌。你可以施放其中任意数量总法术力等于或小于 X 的非地牌，且不需支付其法术力费用。

* 你是于不义之财结算时逐一施放这些牌，依次为之选择模式与目标等等。你最后施放的牌将会最早结算。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[此牌]」）。

* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放牌，因此你便无法支付这些牌的其他替代性费用，包括利用变身异能牌面朝下地施放之。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果这些牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你在施放它时必须选择 X 的数值为 0。

* 任何你未以此法施放的牌会留在放逐区中。

燃冬焰

{一} {蓝} {红}

瞬间

选择一项或都选～

- 横置目标生物。
- 燃冬焰对目标生物造成 2 点伤害。

* 于你施放此咒语时，你选择要利用哪个模式～或者两个都选。一旦作出决定，在此咒语进堆叠后便不能更改。

* 如果决定两个模式都选，则你可以为这两个模式选择相同的生物为目标，也可以选择不同的生物为目标。

* 燃冬焰不会对于它试图结算时已经是不合法的目标产生影响。如果决定两个模式都选，并且此时这两个目标均不合法，则燃冬焰会被反击。

碎盔珠高

{二} {红} {白} {黑}

传奇生物～半兽人 / 战士

7/2

敏捷

碎盔珠高每次战斗若能攻击，则必须攻击。

只要是在你的回合中，碎盔珠高便具有不灭异能。

每当一个本回合中曾受到碎盔珠高伤害的生物死去时，在碎盔珠高上放置一个+1/+1 指示物。

* 你依旧得为碎盔珠高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，珠高处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能让珠高攻击，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。

* 如果珠高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，则当回合中他不必攻击，且通常情况下可在接下来的回合中进行阻挡。

* 每当有生物死去时，便会检查珠高在当回合中是否曾对它造成过伤害。如果答案为是，则珠高的异能便会触发。至于该生物的操控者为谁，最终会进到谁的坟墓场，这并不重要。

神器

族群祭坛

{一}

神器

每当另一个永久物在你的操控下进战场时，每位对手各将其牌库顶牌置入其坟墓场。

* 若族群祭坛与其他永久物在你的操控下同时进战场，其异能会各因每一个这样的永久物而触发一次。

行贿者钱包

{X}

神器

行贿者钱包进战场时上面有 X 个宝石指示物。

{一}，{横置}，从行贿者钱包上移去一个宝石指示物：目标生物本回合不能进行攻击或阻挡。

* 起动此异能并指定已进行攻击或阻挡的生物为目标，并不会将该生物移除战斗，也不会对该次攻击或阻挡产生影响。

* 如果行贿者钱包上没有了宝石指示物，它仍然留在战场上，但是你不能起动其最后一个异能。

颅内档案

{二}

神器

{二}，放逐颅内档案：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为空，则他仍需将其牌库洗牌，然后你抓一张牌。

鞅契龙座

{四}

传奇神器~武具

佩带此武具的生物具有守军异能与「{二}，{横置}：直到回合结束，由你操控的其他生物获得践踏异能且得+X/+X，X 为此生物的力量。」

佩带{三}

* X 的数值于此异能结算时决定。如果在异能结算的时候，佩带此武具的生物已不在战场，则利用其最后在战场上时的力量来确定 X 的数值。如果此力量为负值，则由你操控之其他生物的力量和防御力会减少。举例来说，如果佩带此武具的生物为 2/2，有人回应鞅契龙座的起动式异能施放咒语令其-5/-5，则由你操控的其他生物会得-3/-3 直到回合结束。

灵火剑

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

佩带{三}

如果灵火剑之佩带异能的目标是无色生物，则该异能减少{二}来起动。

* 牌面朝下的生物和大多数神器生物属于无色生物。

穿心弓

{二}

神器~武具

每当佩带此武具的生物攻击时，穿心弓对目标由防御牌手操控的生物造成 1 点伤害。

佩带{一}

* 穿心弓之触发式异能的目标，由穿心弓的操控者决定。此伤害的来源是穿心弓，而非佩带此武具的生物。

* 此触发式异能会在宣告阻挡者之前结算。

* 在一些罕见的情况下，穿心弓可能会装备在正攻击你或由你操控之鹏洛客的生物上。在此情况下，此触发式异能的目标会由你来选择，但由于你是防御牌手，所以你必须将由你操控的某个生物指定为目标。

明晰透镜

{一}

神器

你可以检视你的牌库顶牌和不由你操控且牌面朝下的生物。（*你可以随时如此作。*）

* 明晰透镜让你只要想看你的牌库顶牌和不由你操控且牌面朝下的生物，就随时可以看，就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。「知道这些牌是什么」会成为你能获取的信息之一，就好像你可以检视你的手牌一样。

* 明晰透镜并不会使对手不能检视由他自己操控且牌面朝下的生物。

* 明晰透镜并不会使你能够检视堆叠上不由你操控且牌面朝下的咒语。

乌金连结点

{五}

传奇神器

如果某牌手将开始额外的一个回合，则改为该牌手略过该回合。

如果乌金连结点将从战场进入坟墓场，则改为将它放逐，并在本回合后进行额外的一个回合。

* 「额外的回合」指由咒语或异能产生的回合。值得一提的是，这不包括比赛中于某局时间结束之后额外进行的延长回合。

* 于乌金连结点在战场上期间，咒语或异能仍可以产生额外的回合。由于是会等到将开始这类回合时才会将其略过，所有如果乌金连结点在此之前即离开战场，则该额外的回合不会受到影响。特别一提，如果你操控多个乌金连结点，则最终战场上只会留下一个，其余的均会被放逐，并产生等量的额外回合。如果你将开始每个这类额外回合时，原本留下的乌金连结点已不在战场上，那你就可以进行这些回合。

地

灵龙坟墓

地

{横置}： 加{一}到你的法术力池中。

{二}，{横置}：你每操控一个无色生物，便获得1点生命。

* 于最后一个异能结算时，才会计算由你操控之无色生物（包括牌面朝下的生物）的数量来决定你将获得多少生命。

万智牌，Magic，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商标。©2014 威世智。