

韃契可汗發布釋疑

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 7 月 22 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，請到此與我們聯繫：

Wizards.com/CustomerService。

「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

韃契可汗系列包括 269 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 20 張基本地）。

售前賽：2014 年 9 月 20-21 日

上市週末：2014 年 9 月 26-28 日

歡樂日：2014 年 10 月 18-19 日

自正式發售當日起，**韃契可汗**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2014 年 9 月 26 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**，以及**韃契可汗**。

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：五個「楔形三色」部落

韃契時空五部割據，五位強大可汗各領一方，為爭奪領土和霸權而彼此征戰不休。雖然龍群在韃契世界早已滅絕，但五部仍以巨龍為榮，均將自己視作巨龍特徵之具現。每個部落召使「楔形」三色魔法，這三色由一對鄰色及這兩者共同對色構成。舉例來說，瑪爾都部落的三色當中，黑色和紅色為鄰色，白色為這兩色的共同對色。每個部落都有一個標誌性的關鍵字異能或異能提示。若本系列的牌張與部族密切相關，包括所有具有部族機制者，其文字欄中便將顯示對應部族的部族標記。這些標記與遊戲進行並無關聯。

阿布贊關鍵字：延生

白黑綠三色部落名喚阿布贊。部落標記為交錯龍鱗。延生是新的關鍵字異能，能增強生物以為持久作戰做好準備。

鹽路巡衛

{三}{白}

生物～人類／斥候

2/5

延生{一}{白}（{一}{白}，{橫置}：在此生物上放置一個+1/+1 指示物。延生的時機視同巫術。）

延生的正式規則解析如下：

702.106.延生

702.106a 延生屬於起動式異能。「延生[費用]」意指「[費用]，{橫置}：在此生物上放置一個+1/+1 指示物。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。」

* 生物之延生異能的起動費用包含橫置符號（{橫置}）。除非你從你回合開始時便持續操控某生物，否則其上的延生異能便不能起動。

* 部分具延生異能的生物同時也會使由你操控且其上有+1/+1 指示物的生物（包括前者本身在內）獲得異能。雖然這些生物上的指示物多半會是源自延生異能，但生物上任何+1/+1 指示物都會使生物從中得益。

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。靈技此新關鍵字異能讓你每次施放非生物咒語時都能使生物變大。

潔斯凱長老

{一}{藍}

生物～人類／修行僧

1/2

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。）

每當潔斯凱長老對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

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。

* 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。掘穴此復出關鍵字讓你能藉由放逐你墳墓場中的牌來協助支付咒語的費用。

投落處死

{九}{黑}

巫術

掘穴（你於施放此咒語時每從你的墳墓場中放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）

目標玩家犧牲兩個生物。

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。

* 自掘穴異能上次在延伸系列中出現過之後，其規則已有少許更改。此前，掘穴異能是減少施放咒語所需的費用。而根據當前規則，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投落處死，它的總魔法力費用還是 10。

* 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，施放投落處死時，你所放逐的牌數不得多於九張。

* 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。

瑪爾都異能提示：突擊

紅白黑三色部落名喚瑪爾都。其部落標記為龍翼。突擊屬於異能提示，它會以斜體字的型態（譯注：中文版的文字欄並未以斜體印刷）出現在牌上文字欄開頭的地方，提醒你該回合中如果你曾以生物攻擊，則此牌便會得到加強。（異能提示並無規則含義。）

瑪爾都穿心客

{三}{紅}

生物～人類／弓箭手

2/3

突擊～當瑪爾都穿心客進戰場時，若你於本回合中曾以生物攻擊，則瑪爾都穿心客對目標生物或玩家造成 2 點傷害。

* 突擊異能只留意你是否曾以生物攻擊。它不在乎你實際用來攻擊的生物數量，也不在乎這些生物攻擊的是哪位對手或由對手操控的哪個鵬洛客。

* 突擊異能會檢查你在這整個回合是否曾以生物攻擊。用以攻擊的生物不一定要仍留在戰場上。類似地，該生物所攻擊的玩家不一定要仍在遊戲中，所攻擊的鵬洛客也不一定要仍在戰場上。

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。威猛屬於異能提示，它會以斜體字的型態（譯注：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。）

頑固拒斥

{藍}

瞬間

除非目標非生物咒語的操控者支付{一}，否則反擊之。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則改為反擊該咒語。

挑戰之吼

{二}{綠}

巫術

本回合中，所有能阻擋目標生物的生物皆須阻擋之。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則該指定為目標的生物獲得不減異能直到回合結束。

* 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。

復出關鍵字：變身

韃契的五個部落彼此交戰時兵不厭詐。變身此復出關鍵字異能讓生物得以隱藏自身本貌。

阿布贊嚮導

{三}{白}{黑}{綠}

生物～人類／戰士

4/4

繫命（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）

變身{二}{白}{黑}{綠}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

除了細微的術語更動與重排編號外，變身異能的正式規則解析與其上次在延伸系列中出現時相比並無更動。其正式規則解析如下：

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。」（參見規則 707，「牌面朝下的咒語和永久物」。）

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。（參見規則 613，「持續性效應的互動」和規則 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 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」。

* 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，將它牌面朝下地放進堆疊，好讓其他玩家不曉得它是什麼，然後支付{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。此生物為無色，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才能以此法翻回正面；牌面朝下的咒語不行。

* 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），無法將其翻回正面。

* 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。

* 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。應保證牌面朝下之永久物進場的順序清晰不致混淆。常見做法包括使用指示物或骰子來做標記，或者只是將它們依照順序在戰場上排列。

新版面設計：具有模式的咒語或異能

若某咒語或異能以「選擇一項」或類似字眼帶出兩個或更多選項，此咒語或異能便*具有模式*。每個選項都是*模式*之一。從~~變契可汗~~而後，具有模式之咒語和異能之版面設計會有所變化。如今會以項目列表的形式列出咒語或異能的所有模式。舊有牌張在 Oracle 牌張參考文獻中得到新版規則用詞。

蘇勒台護符

{黑}{綠}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 消滅目標單色生物。
- 消滅目標神器或結界。
- 抽兩張牌，然後棄一張牌。

* 這僅是版面設計上的變動。與具有模式的咒語和異能之運作方式相關的規則並未改變。

* 你於施放咒語或起動異能時，選擇該咒語或異能要利用之模式。

* 如果某模式需要指定一個或數個目標，則你只會在選擇利用該模式之後，才需為其選擇目標。如果你所選擇的模式不需要指定目標，則該咒語或異能便視為不具該些目標。

* 若某效應將複製具有模式之咒語或異能，則所得複製品之模式與原版相同。

單卡解惑

白

不懼黃砂

{一}{白}

結界

由你操控的生物具有警戒異能。

由你操控的每個生物均可以額外多阻擋一個生物。

* 最後一個異能可以累計。如果你操控第二個不懼黃砂，則你的生物將各能阻擋三個生物，依此類推。

止戰寧息

{三}{白}{白}

巫術

消滅所有生物和所有結附或裝備在生物上的永久物。

* 結附或裝備在生物上的永久物包括靈氣和武具。所有受影響的永久物均同時被消滅。

反抗技藝

{一}{白}

瞬間

在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1 指示物。選擇一種顏色。該生物獲得反該色保護異能直到回合結束。

* 你於反抗技藝結算時選擇顏色。

阿娜芬札傳令使

{白}

生物～人類／士兵

1/2

延生{二}{白}（{二}{白}，{橫置}：在此生物上放置一個+1/+1 指示物。延生的時機視同巫術。）

每當你起動阿娜芬札傳令使的延生異能時，將一個 1/1 白色戰士衍生生物放進戰場。

* 戰士衍生物會在阿娜芬札傳令使上放置+1/+1 指示物之前產生。

阿拉辛高等哨兵

{三}{白}

生物～鳥／士兵

3/4

飛行

你每操控一個上面有+1/+1 指示物的其他生物，阿拉辛高等哨兵便得+1/+1。

{三}{白}：在目標生物上放置一個+1/+1 指示物。

* 阿拉辛高等哨兵的起動式異能可以指定它自己為目標，並在自己上面放置+1/+1 指示物。

* 阿拉辛高等哨兵是每有一個此類生物便得+1/+1，而不是生物上每有一個+1/+1 指示物便得+1/+1。此異能只會計算由你操控的其他生物中，其上有至少一個+1/+1 指示物者的數量，至於每個生物上面有多少個這類指示物並不重要。

戰鬥突襲

{三}{白}

巫術

由你操控的生物得+2/+1 直到回合結束。由你操控的戰士生物獲得繫命異能直到回合結束。（這些戰士所造成的傷害會讓其操控者獲得等量的生命。）

* 於戰鬥突襲結算時由你操控的戰士生物會得+2/+1 且獲得繫命異能。

靈道探求者

{一}{白}

生物～人類／戰士

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，靈道探求者獲得繫命異能直到回合結束。

* 數個繫命異能不會累計。如果靈道探求者的最後一個異能在同一回合中多次結算，則靈道探求者造成的傷害不會使你獲得額外的生命。

延阻力場

{一}{白}

結界

當延阻力場進戰場時，你可以放逐目標防禦力等於或大於 3 的生物，直到延阻力場離開戰場為止。（該生物會在其擁有者的操控下移回。）

* 延阻力場的異能會產生一個有持續時限的區域轉變。這是單一的異能，會產生兩個一次性效應：一個在該異能結算時放逐生物，另一個在延阻力場離開戰場之後立刻將所放逐的牌移回戰場。

* 如果目標生物在該異能結算之前已經是不合法的目標（也許是因為其防禦力降低了），則此異能會被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有生物會被放逐，且延阻力場會留在戰場上。

* 如果延阻力場在其進戰場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。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生物以此法被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在延阻力場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。延阻力場和返回的牌不會同時在戰場上。

* 在多人遊戲中，如果延阻力場的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將移回戰場。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。

翼伴洛克鳥

{三}{白}{白}

生物～鳥

3/4

飛行

突擊～當翼伴洛克鳥進戰場時，若你於本回合中曾以生物攻擊，則將一個 3/4 白色，具飛行異能的鳥衍生物放進戰場。

每當翼伴洛克鳥攻擊時，每有一個進行攻擊的生物，你便獲得 1 點生命。

* 當最後一個異能結算時，才會計算進行攻擊的生物數量（如果翼伴洛克鳥仍在戰場上，則會將自己包括在內），並以此來決定你獲得多少生命。

藍

致盲噴吐

{四}{藍}

瞬間

由對手操控的生物得-4/-0 直到回合結束。

抽一張牌。

* 致盲噴吐不會影響在其結算後才進入戰場或受對手操控的生物。

* 就算所有對手均未操控生物，你也能只為抽一張牌而施放致盲噴吐。

機敏冒名客

{二}{藍}{藍}

生物～變形獸

0/0

你可以使機敏冒名客當成戰場上任一非地永久物的複製品來進入戰場。

* 你於機敏冒名客進戰場時，選擇它要複製的非地非地永久物（如有）。這並未將此非地永久物指定為目標。

* 切記，如果你操控多於一個同名的傳奇永久物，或是操控多於一個具相同類別的鵬洛客，你便需要選擇一個留在戰場上，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。

* 如果機敏冒名客當成某鵬洛客的複製品來進入戰場，則它進戰場時上面也會有若干忠誠指示物，其數量等同於它所複製之鵬洛客牌右下角所印製的數值。它不會複製原版鵬洛客上現有的忠誠指示物數量。

* 機敏冒名客所複製的，就只有該永久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：該永久物是否為橫置；它上面有沒有指示物、是否結附了靈氣和／或佩帶了武具；以及其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色，異能等等的非複製效應。

* 如果所選擇的永久物之魔法力費用中包含{X}，則 X 視為 0。

* 如果所選擇的永久物已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選永久物是另一個機敏冒名客），則機敏冒名客進戰場時，會是所選的永久物目前所複製的東西。

* 如果所選擇的永久物是個衍生物，則機敏冒名客會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。機敏冒名客並非衍生物。

* 當機敏冒名客進戰場時，所選擇的永久物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的永久物上面任何「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。

* 如果機敏冒名客與另一個永久物同時進戰場，則它不能成為該永久物的複製品。你只可選擇已在戰場上的非地永久物。

* 你可以選擇不去複製任何東西。在該情況下，機敏冒名客進戰場時會是一個 0/0 生物，並且會立刻置入墳墓場（除非有其他效應來讓其防禦力大於 0）。

致殘冰寒

{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。

抽一張牌。

* 致殘冰寒能夠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同樣不會重置。

* 致殘冰寒追蹤的是生物，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。

倨傲擊

{一}{藍}

瞬間

反擊目標總魔法力費用等於或大於 4 的咒語。

* 牌面朝下之咒語的總魔法力費用為 0；倨傲擊不能指定此類咒語為目標。

寒冰衝擊

{X}{藍}

瞬間

橫置 X 個目標生物。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則受影響的生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 你於寒冰衝擊結算時，檢查你是否操控力量等於或大於 4 的生物。至於在敘述中提及的重置步驟中你是否操控此類生物，則並不重要。

* 寒冰衝擊能夠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同樣不會重置。

* 寒冰衝擊追蹤的是生物，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。

赫魯竊咒者

{三}{藍}

生物～那伽／魔法師

3/3

變身{四}{藍}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當赫魯竊咒者翻回正面時，反擊目標咒語。如果以此法反擊該咒語，則改為將它放逐，而非置入其擁有者的墳墓場。於該牌持續被放逐期間，你可以施放它且不需支付其魔法力費用。

* 你能夠將由你操控的咒語指定為赫魯竊咒者觸發式異能的目標。如此你便能在稍後時段施放此牌且不需支付其魔法力費用。

* 由於你已是在利用替代性費用（施放它且不需支付其魔法力費用）來施放此牌，因此你便無法支付該牌的其他替代性費用，包括利用變身異能牌面朝下地施放該牌。你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在施放它時必須選擇 X 的數值為 0。

寺院鳥群

{二}{藍}

生物～鳥

0/5

守軍，飛行

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。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

* 如果於牌面朝下的寺院鳥群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。如果將它翻回正面的時機是在宣告阻擋者之前，則只有具飛行或延勢異能的生物才能阻擋它。

隱宗秘教徒

{四}{藍}

生物～人類／修行僧

3/2

隱宗秘教徒不能被阻擋。

變身{二}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

* 如果牌面朝下的隱宗秘教徒被阻擋，然後翻回正面，則它仍然保持被阻擋狀態。

珠湖祖怪

{五}{藍}{藍}

生物～海怪

6/7

閃現

珠湖祖怪不能被反擊。

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。）

將三個由你操控的地移回其擁有者手上：將珠湖祖怪移回其擁有者手上。

* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以珠湖祖怪為目標。當這類咒語結算時，珠湖祖怪不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

靜默凝思

{二}{藍}

結界

每當你施放非生物咒語時，你可以支付{一}。若你如此作，則橫置目標由對手操控的生物，且它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 你於該觸發式異能結算時，決定是否支付{一}。

* 此異能能夠指定已經橫置的生物為目標。它於其操控者的下一個重置步驟中同樣不會重置。

* 此異能追蹤的是生物，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。

盪鐘擊

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當盪鐘擊進戰場時，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。

所結附的生物具有「{六}：重置此生物。」

* 施放盪鐘擊時能夠指定任何生物為目標，包括已經橫置者。

* 此靈氣將「重置此生物」異能賦予所結附的生物。只有該生物的操控者能起動此異能。

千風靈

{四}{藍}{藍}

生物～元素

5/6

飛行

變身{五}{藍}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當千風靈翻回正面時，將所有其他已橫置的生物移回其擁有者手上。

* 當千風靈最後一個異能結算時，它是否已橫置（甚至是否在戰場上）並不重要。千風靈以外的已橫置生物都會被移回其擁有者手上。

黑

浴血鬥士

{黑}

生物～人類／戰士

2/1

浴血鬥士不能進行阻擋。

突擊～{一}{黑}：將浴血鬥士從你的墳墓場移回戰場。只能於你曾以生物攻擊的回合中起動此異能。

* 只有當浴血鬥士在你的墳墓場時，你才起動此起動式異能。特別一提，如果它進行攻擊，並在本回合稍後時段死去，則你可以利用它的異能將之移回戰場，因為其本身「進行過攻擊」此事即滿足了異能的起動要求。

投落處死

{九}{黑}

巫術

掘穴（你於施放此咒語時從你的墳墓場每放逐一張牌，就能為此咒語支付{一}。）

目標玩家犧牲兩個生物。

* 該目標玩家是於投落處死結算時，選擇要犧牲的生物。如果該玩家此時只操控一個生物，則他得犧牲之。

* 投落處死未指定任何生物為目標。舉例來說，該目標玩家能犧牲具辟邪異能的生物。

赫魯吸血怪

{二}{黑}

生物～吸血鬼

2/2

每當一個由你操控且防禦力等於或大於 4 的生物死去時，每位對手各失去 2 點生命，且你獲得 2 點生命。

{二}{黑}，犧牲另一個生物：在赫魯吸血怪上放置一個+1/+1 指示物。

* 如果當赫魯吸血怪死去時，它自己的防禦力為 4 或更多，則會觸發本身的觸發式異能。

赫魯懼喉鯉

{四}{黑}

生物～殭屍／鯉魚

4/4

守軍

{一}{綠}，犧牲另一個生物：你獲得等同於所犧牲生物之防禦力的生命。

* 使用該生物最後在戰場時的防禦力來決定你獲得多少生命。

蛻鱗

{黑}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+0 且具有「{二}{黑}：重生此生物。」

* 此靈氣將重生異能賦予所結附的生物。只有該生物的操控者能起動此重生異能。

突襲斬獲

{三}{黑}

結界

由你操控的生物得+1/+0。

每當一個由你操控的戰士對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以支付 1 點生命。若你如此作，則抽一張牌。

* 你於該觸發式異能結算時，決定是否支付 1 點生命。每個異能結算時（換句話說，即每有一個戰士對玩家造成戰鬥傷害時），你都只能做出一次決定。

先人報償

{黑}

結界

{黑}，從由你操控的生物上移去總共 X 個+1/+1 指示物：目標生物得-X/-X 直到回合結束。

* 一旦你宣告要起動先人報償之異能，則直到你實際支付費用之前，沒有玩家能有所動作。特別一提，對手不能試圖去除其上有指示物的生物來讓你無法支付費用。

巨蛇儀式

{四}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。如果該生物上有+1/+1 指示物，則將一個 1/1 綠色的蛇衍生生物放進戰場。

* 無論目標生物的操控者是誰，都會是你得到蛇衍生物。

* 就算目標生物上有數個+1/+1 指示物，巨蛇儀式也只會產生一個蛇衍生物。

* 如果於巨蛇儀式試圖結算時，該生物已經是不合法的目標，則巨蛇儀式將會被反擊，且其所有效應均不會生效。你不會獲得蛇衍生物。

* 如果巨蛇儀式結算，但該生物未被消滅（也許是因為該生物具有不滅異能或已重生），則只要該生物上有+1/+1 指示物，你仍將獲得蛇衍生物。

紅

叛行

{二}{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。

* 你可以指定任何生物當成叛行之目標，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該生物上任何靈氣或武具之操控權。

弧狀閃電

{二}{紅}

巫術

弧狀閃電對一個，兩個，或三個目標生物和／或玩家造成共 3 點傷害，你可以任意分配。

* 你於施放咒語時，便一並為弧狀閃電選擇目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配 1 點傷害。

* 如果於弧狀閃電試圖結算時，其中某些目標生物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，則弧狀閃電會被反擊。

燼雲鳳凰

{二}{紅}{紅}

生物～鳳凰

4/1

飛行

當燼雲鳳凰死去時，將它牌面朝下地移回戰場。

變身{四}{紅}{紅}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當燼雲鳳凰翻回正面時，它對每位玩家各造成 2 點傷害。

* 如果燼雲鳳凰牌面朝下，你便能支付其變身費用使其翻回正面，就算你並未利用燼雲鳳凰的變身異能來牌面朝下地施放之，也是一樣。

* 如果燼雲鳳凰在其「死去」異能結算就已離開墳墓場，則它將不會移回戰場。

* 燼雲鳳凰牌面朝下地返回戰場後，每位玩家都應曉得哪個牌面朝下的生物是它。你不能弄亂你牌面朝下永久物的擺放位置來以此迷惑對手。

巨石齊落

{二}{紅}

巫術

巨石齊落對每個不由你操控的生物各造成 1 點傷害。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則生物本回合不能進行阻擋。

* 於巨石齊落結算時，它只會對不由你操控的生物造成傷害。不過其威猛異能會影響所有生物，包括由你操控的生物，以及於巨石齊落結算時尚不在戰場上的生物。

焚燒殆盡

{四}{紅}

瞬間

焚燒殆盡對目標生物造成 6 點傷害。本回合中，當該生物死去時，放逐其操控者墳墓場中的所有牌。

* 如果此生物並未在該回合中死去，則此延遲觸發式異能便會直接消失。

山口龍爪

{X}{紅}

巫術

山口龍爪對目標生物或玩家造成 X 點傷害。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則改為山口龍爪對所影響的生物或玩家造成 X 加 2 點傷害。

* 如果你操控力量等於或大於 4 的生物，山口龍爪在 X 等於 0 時會造成 2 點傷害，在 X 等於 1 時會造成 3 點傷害，依此類推。

龍爪攫

{二}{紅}

結界～靈氣

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，你可以將龍爪攫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。*）

結附於生物

所結附的生物得+2/+0 且具有先攻異能。

* 如果你利用龍爪攫的威猛異能，將之視同具有閃現異能地來施放，則你只需在你開始施放咒語並將龍爪攫放進堆疊的時候操控力量等於或大於 4 的生物即可。即使你於施放龍爪攫期間失去該生物的操控權（也許是因為你將之犧牲用以起動某魔法力異能），或是他人以回應龍爪攫的方式令你失去該生物的操控權，均不會影響已在堆疊上的龍爪攫。

* 如果你希望先攻在戰鬥中有意義，則你最遲必須施放龍爪攫的時機，是在宣告阻擋者步驟當中，對手宣告完阻擋者之後。

鬼怪崩

{二}{紅}

結界

每當你施放非生物咒語時，你可以支付{一}。若你如此作，將一個 1/1 紅色，具敏捷異能的鬼怪衍生生物放進戰場。

* 你於該異能結算時，決定是否要支付{一}。

部落伏擊兵

{一}{紅}

生物～人類／狂戰士

2/2

每當部落伏擊兵進行阻擋時，它對你造成 1 點傷害。

變身～從你手上展示一張紅色牌。（*你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。*）

當部落伏擊兵翻回正面時，目標生物本回合不能進行阻擋。

* 在宣告阻擋者完成之後再將部落伏擊兵翻回正面，並不能將生物被移出戰鬥，也不能改變生物進行阻擋的方式。

* 如果牌面朝下的部落伏擊兵先進行阻擋，而後再翻回正面，則其第一個異能不會觸發；這是因為當其進行阻擋時，它還不具有此異能。

部落怒嚎

{二}{紅}

巫術

本回合中，當你施放你的下一個瞬間或巫術咒語時，複製該咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

突擊～如果你於本回合中曾以生物攻擊，則本回合中，當你施放下一個瞬間或巫術咒語時，再將該咒語複製一次。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 部落怒嚎會產生一個延遲觸發式異能，後者會於該回合中，當你施放下一個瞬間或巫術咒語時觸發。突擊異能會再產生一個相同的延遲觸發式異能。這兩個觸發式異能各會產生一個你在該回合中施放的下一個瞬間或巫術咒語的複製品。如果你在該回合中未施放其他瞬間或巫術咒語，則這兩個延遲觸發式異能都會消失。

* 此延遲觸發式異能會複製任何瞬間或巫術咒語，而非僅限具目標者。

* 當任一延遲觸發式異能結算時，均會產生一個該瞬間或巫術咒語的複製品。這類複製品均由你操控。各複製品均是在堆疊上產生，所以並非被「施放」的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。然後在雙方玩家有機會施放咒語與起動異能後，各複製品如常結算。

* 各複製品的目標將與原版的異能相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。你可以為各複製品選擇不同的目標。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則各複製品的模式會與原版咒語相同。你不能選擇其他的模式。

* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的 X 數值（例如龍爪攫這類），則各複製品的 X 數值均與原版咒語相同。

嘲諷煽動者

{一}{紅}

生物～鬼怪／浪客

2/1

變身{二}{紅}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當嘲諷煽動者翻回正面時，若是在你的回合中，則獲得另一個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。

* 嘲諷煽動者最後一個異能可以指定任一生物為目標，包括未橫置的或已經由你操控的。

* 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。

躍動大師

{一}{紅}

生物～人類／修行僧

2/1

{二}{白}：躍動大師獲得飛行異能直到回合結束。

* 在躍動大師被阻擋之後再起動其異能，將不會改變或撤銷本次阻擋。

瑪爾都戰壕師

{三}{紅}

生物～半獸人／祭司

3/3

突擊～當瑪爾都戰壕師進戰場時，若你於本回合中曾以生物攻擊，則加{紅}{白}{黑}到你的魔法力池中。

* 儘管瑪爾都戰壕師的突擊異能會將魔法力加到你的魔法力池中，但它並不屬於魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。

龍語者薩坎

{三}{紅}{紅}

鵬洛客～薩坎

4

+1：直到回合結束，龍語者薩坎成為傳奇的 4/4 紅色龍生物，且具有飛行，不滅與敏捷異能。（於其不是鵬洛客期間，他不會失去忠誠。）

-3：龍語者薩坎對目標生物造成 4 點傷害。

-6：你獲得具有「在你的抽牌步驟開始時，額外抽兩張牌」與「在你的結束步驟開始時，棄掉你的手牌」的徽記。

* 如果龍語者薩坎因其第一個異能變成生物，也不會算作有生物進戰場。薩坎已經在戰場上；他只是改變了類別而已。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 薩坎在第一個異能結算時變成生物之後，其上原有的忠誠指示物仍會留在原處。由於此時他已不是鵬洛客，對他造成的傷害不會使其失去忠誠指示物。

* 在第一個異能結算後，薩坎直到回合結束都不是鵬洛客。如果你在該回合稍後時段又施放了一個龍語者薩坎，這兩個永久物都不會被置入其擁有者的墳墓場。「傳奇規則」只會看到老的薩坎，而「鵬洛客獨一無二規則」只會看到新的薩坎。不過，如果你起動了新的薩坎的第一個異能，你就會操控兩個同名的傳奇永久物。你需要選擇一個留在戰場，並將另一個置入其擁有者的墳墓場。如果你並未起動新的薩坎的第一個異能，則在清除步驟中，老的薩坎便會變回鵬洛客。你就會操控兩個具相同鵬洛客類別的鵬洛客。你需要選擇一個留在戰場，並將另一個置入其擁有者的墳墓場。然後在該回合真正結束前，會有另一個清除步驟。

* 如果某永久物在薩坎第一個異能結算之後，當作後者的複製品進入戰場，則所成的複製品會是薩坎鵬洛客。無論原版薩坎上面有多少個忠誠指示物，複製品進戰場時上面都只有四個。之後你又回到了上例所述的情形之中。

旋風腿

{三}{紅}

瞬間

目標由你操控的生物得+1/+0 直到回合結束。它與目標不由你操控的生物互鬥。

* 除非你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，否則你不能施放旋風腿。

* 如果當旋風腿試圖結算時，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。

* 當旋風腿試圖結算時，如果只有由你操控的生物是不合法目標，則它不會得+1/+0 直到回合結束；如果由你操控的生物是合法目標，但不由你操控的生物是不合法目標，則該由你操控的生物會得+1/+0 直到回合結束。

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。

號角震天

{二}{紅}

瞬間

進行攻擊的生物得+2/+0 直到回合結束。

* 只有於號角震天結算時進行攻擊的生物會得到加成。換句話說，在你宣告攻擊者之前就施放它的話，通常不會造成任何影響。

峽谷迅擊兵

{一}{紅}

生物～人類／狂戰士

2/2

敏捷

峽谷迅擊兵每回合若能攻擊，則必須攻擊。

* 你依舊得為峽谷迅擊兵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，峽谷迅擊兵處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓峽谷迅擊兵攻擊，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。

* 如果峽谷迅擊兵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。

戰名求索客

{一}{紅}

生物～人類／戰士

2/1

突擊～如果你於本回合中曾以生物攻擊，則戰名求索客進戰場時上面有一個+1/+1 指示物。

戰名求索客不能被力量等於或小於 1 的生物阻擋。

* 一旦某生物合法阻擋了戰名求索客，將前者的力量變至 1 或更少並不會更改或撤銷該次阻擋。

綠

龍鱗恩澤

{三}{綠}

瞬間

在目標生物上放置兩個+1/+1 指示物並重置它。

* 龍鱗恩澤能指定任意生物為目標，包括未橫置者。

堅固鱗甲

{綠}

結界

如果將會在由你操控的生物上放置一個或數個+1/+1 指示物，則改為在其上放置該數量加一的+1/+1 指示物。

* 生物進戰場時上面有的+1/+1 指示物，也算是「在由你操控的生物上放置」者。於你操控堅固鱗甲期間，對於進戰場時上面會有+1/+1 指示物的生物而言，他們進戰場時上面的+1/+1 指示物數量為原應有數量加一。

* 你每多操控一個堅固鱗甲，便會使在生物上放置的+1/+1 指示物多加一。

蠻荒傳人

{一}{綠}

生物～人類／戰士

2/2

死觸

威猛～每當蠻荒傳人攻擊時，若你操控力量等於或大於 4 的生物，則蠻荒傳人得+1/+1 直到回合結束。

* 蠻荒傳人的觸發式威猛異能包括以「若」開頭的子句。每當蠻荒傳人攻擊時，該異能會檢查你是否操控力量等於或大於 4 的生物。如果此時你未操控，則此異能根本不會觸發。如果此異能觸發，則於其結算時，它會再度檢查你是否操控力量等於或大於 4 的生物。如果此時你未操控，則此異能沒有效果。值得注意的是，你於「此異能觸發」和「此異能結算」這兩個時點操控之力量等於或大於 4 的生物不一定要是同一個。

頂蓋多頭龍

{X}{綠}{綠}

生物～蛇／多頭龍

0/0

頂蓋多頭龍進戰場時上面有 X 個+1/+1 指示物。

當頂蓋多頭龍死去時，其上每有一個+1/+1 指示物，便將一個 1/1 綠色的蛇衍生物放進戰場。

變身{三}{綠}{綠}

於頂蓋多頭龍翻回正面時，在其上放置五個+1/+1 指示物。

* 利用頂蓋多頭龍最後在戰場上時其上的+1/+1 指示物數量來決定產生多少個蛇衍生物。

* 頂蓋多頭龍的最後一個異能不屬觸發式異能。此異能屬於替代性異能，會對頂蓋多頭龍如何翻回正面產生影響。玩家不能回應「將頂蓋多頭龍翻回正面並在其上放置五個+1/+1 指示物」此事。

* 如果頂蓋多頭龍牌面朝下，且因故以支付變身費用以外的方式將其翻回正面，則最後一個異能仍將生效。

增值成長

{三}{綠}{綠}

巫術

在目標生物上放置一個+1/+1 指示物，在另一個目標生物上放置兩個+1/+1 指示物，並在第三個目標生物上放置三個+1/+1 指示物。

* 你必須能夠選擇三個不同的目標，才能夠施放增值成長。你於施放咒語時，就一並決定每個生物會獲得的+1/+1 指示物數量。

* 如果於增值成長試圖結算時，其中某些生物已成為不合法的目標，則剩餘之合法目標仍會獲得對應數量的+1/+1 指示物。如果所有目標均不合法，則增值成長會被反擊。

曲行塔殼龜

{三}{綠}{綠}

生物～龜

5/9

海島行者（只要防禦玩家操控海島，此生物就不能被阻擋。）

每當曲行塔殼龜攻擊時，將它放逐。在你下一個回合的宣告攻擊者步驟開始時，將它在你的操控下橫置移回戰場且正進行攻擊。

* 於曲行塔殼龜因其延遲觸發式異能移回戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與它原先被放逐時攻擊的對象可以不一樣。

* 如果曲行塔殼龜進戰場且正進行攻擊，則在該回合中，它並未宣告為進行攻擊的生物。會在生物攻擊時觸發的異能，包括其本身的觸發式異能，均不會觸發。

* 對於突擊異能而言，在曲行塔殼龜攻擊且被放逐的回合中，會將其當作曾攻擊過的生物；另一方面，在曲行塔殼龜進戰場且正進行攻擊的回合中，突擊異能不會將其當作曾攻擊過的生物。

* 如果你以不由你擁有的曲行塔殼龜攻擊，則當它移回戰場時會由你操控。

松林行者

{三}{綠}{綠}

生物～元素

5/5

變身{四}{綠}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

每當松林行者或另一個由你操控的生物翻回正面時，重置該生物。

* 如果松林行者以外某個牌面朝下的生物翻回正面時，所得的永久物並非生物，則松林行者最後一個異能不會觸發。

綴爪秘教徒

{一}{綠}

生物～人類／祭師

2/1

{橫置}：加{綠}，{藍}或{紅}到你的魔法力池中。

變身{二}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當綴爪秘教徒翻回正面時，加{綠}{藍}{紅}到你的魔法力池中。

* 雖然「將具變身異能的牌面朝下生物翻回正面」此事不用到堆疊，但綴爪秘教徒的觸發式異能會用到堆疊，且玩家能回應此異能。特別一提，你不能在施放咒語或起動異能的過程中將綴爪秘教徒翻回正面。你需要先將綴爪秘教徒翻回正面，並使其觸發式異能結算之後，才能利用這份魔法力。

挑戰之吼

{二}{綠}

巫術

本回合中，所有能阻擋目標生物的生物皆須阻擋之。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則該指定為目標的生物獲得不減異能直到回合結束。

* 挑戰之吼並非給予生物某異能來阻擋目標生物。它只是強迫這些本來就可以阻擋它的生物一定要如此作。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，某生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用。若該玩家並未支付該費用，則該生物此時也不至於必須要進行阻擋。

* 如果有數個戰鬥階段，則已在第一個戰鬥階段中阻擋了挑戰之吼之目標生物的生物並不需要在後續的戰鬥中再次阻擋該生物。

蠻野毆擊

{一}{綠}

巫術

目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則所影響之由你操控的生物在互鬥前得+2/+2 直到回合結束。

* 除非你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，否則你不能施放蠻野毆擊。

* 如果當蠻野毆擊試圖結算時，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。

* 假設威猛異能生效，當蠻野毆擊試圖結算時，如果只有由你操控的生物是不合法目標，則它不會得+2/+2直到回合結束；如果由你操控的生物是合法目標，但不由你操控的生物是不合法目標，則由你操控的生物會得+2/+2直到回合結束。

傳言具現

{四}{綠}{綠}

巫術

展示你牌庫頂的八張牌。你可以將其中一張生物牌放進戰場。將其餘的牌置入你的墳墓場。

威猛～如果你操控力量等於或大於 4 的生物，則改為你可以將其中兩張生物牌放進戰場，而非一張。

* 判斷威猛異能是否生效，是在你將任何生物牌放進戰場之前。如果你以此法將兩張生物牌放進戰場，則這些生物會同時進戰場。

* 由於你並非施放這些生物牌，所以你不能支付額外費用或替代性費用。你不能牌面朝下地將這些牌放進戰場。

* 如果你以此法放進戰場之牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

煙卜師

{一}{綠}

生物～人類／祭師

2/2

{一}{藍}：檢視目標牌面朝下的生物。

* 煙卜師的異能是讓你於異能結算時檢視該生物。這並未讓你能於稍後時段再檢視之，不過你應會得到足夠的時間來檢視生物。在多人遊戲中，務必不要將該牌展示給其他玩家。

* 你能將由你操控的生物指定為煙卜師異能之目標，但這樣做沒有任何好處。切記，你可以隨時檢視堆疊上由你操控且牌面朝下的咒語以及由你操控且牌面朝下的永久物。

蘇勒台剝皮師

{三}{綠}

生物～那伽／祭師

3/4

每當一個由你操控且防禦力等於或大於 4 的生物死去時，你獲得 4 點生命。

* 如果蘇勒台剝皮師死去時其防禦力仍然為 4 或更多，則會觸發本身的異能。

多色

阿布贊護符

{白}{黑}{綠}

瞬間

選擇一項～

- 放逐目標力量等於或大於 3 的生物。
- 你抽兩張牌且你失去 2 點生命。
- 將兩個+1/+1 指示物分配給一個或兩個目標生物。

* 如果你選擇利用第三種模式，則你於施放咒語時，一並決定如何分配指示物。特別一提，如果你選擇在兩個目標生物上各放置一個+1/+1 指示物，但該些生物之一因對方回應之故變為不合法的目標，則原本應放在該生物上的+1/+1 指示物便會消失不見。不能將該指示物改成放在仍合法的目標之上。

首領阿娜芬札

{白}{黑}{綠}

傳奇生物～人類／士兵

4/4

每當首領阿娜芬札攻擊時，在另一個目標由你操控且已橫置的生物上放置一個+1/+1 指示物。

如果任一生物牌將從任何區域置入對手的墳墓場，則改為將它放逐。

* 阿娜芬札的第一個異能可以指定任何由你操控且已橫置的生物為目標。該生物不是一定要進行攻擊。

* 於阿娜芬札在戰場上期間，所有會在由對手擁有且非衍生物的生物死去時觸發的異能均不會觸發，因為前述之生物牌永遠不會進入該玩家的墳墓場。（衍生物仍將短暫地進入墳墓場，然後消失。）

* 如果於阿娜芬札在戰場上的期間，對手棄掉一張生物牌，則那些在棄牌時生效的異能（例如瘋魔）將依然生效，即使該牌從未碰到墳墓場也是如此。另外，會檢查所棄掉之牌的特徵值之咒語或異能（例如激昂茜卓的第一個異能），會在放逐區找到該牌。

* 阿娜芬札的最後一個異能留意的只是該牌從原本區域移出時的樣子，而非該牌進入墳墓場之後所成的模樣。舉例來說，如果某張由你操控的地牌因故成為生物，而後死去，則該地牌會被放逐。但如果某張具神授異能的生物牌在其將被置入墳墓場時仍是靈氣，則該牌最終會在墳墓場中。

軍備部隊

{二}{白}{黑}{綠}

生物～人類／士兵

4/4

當軍備部隊進戰場時，將兩個+1/+1 指示物分配給一個或兩個目標由你操控的生物。

* 可以將軍備部隊選擇為自身異能的目標。

* 你於將該異能放入堆疊時，一並決定如何分配指示物。特別一提，如果你選擇在兩個目標生物上各放置一個+1/+1 指示物，但該些生物之一因對方回應之故變為不合法的目標，則原本應放在該生物上的+1/+1 指示物便會消失不見。不能將該指示物改為放在仍合法的目標之上。

崩擊獠象

{二}{綠}{藍}{紅}

生物～象／戰士

6/4

每當崩擊獠象攻擊時，目標由防禦玩家操控的生物本次戰鬥若能阻擋它，則須阻擋之。

* 如果該目標生物無法阻擋崩擊獠象，但能阻擋其他進行攻擊的生物，則該生物可自由選擇是要阻擋另外的生物或是根本不進行阻擋。

* 如果在宣告阻擋者步驟中，該目標生物處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付此費用。若該玩家並未支付該費用，則該生物此時也不至於必須要進行阻擋。

部落屠夫

{一}{紅}{白}{黑}

生物～惡魔

5/4

飛行

犧牲另一個生物：選擇警戒，繫命或敏捷。部落屠夫獲得該異能直到回合結束。

* 你是在起動式異能結算時，選擇部落屠夫要獲得的異能。

裂響終末

{紅}{白}{黑}

瞬間

裂響終末對每位對手各造成 2 點傷害。每位對手各犧牲一個生物，且須是由他操控的生物中力量最大者。

* 如果在某玩家所操控的生物當中，有兩個或更多的生物力量同為最大，則該玩家從中選擇一個並將之犧牲。

* 「犧牲生物」此事與「造成傷害」此事無關。無論該傷害是被防止或還是被轉移，都依然需要犧牲生物。

* 裂響終末未指定任何玩家或生物為目標。舉例來說，玩家可以犧牲具反黑保護異能的生物。

* 在多人遊戲中，每位對手逐一選擇要犧牲的生物，先從主動玩家開始並按回合順序作選擇，然後同時犧牲所有生物。後面選擇的玩家都將知道在他之前做選擇的玩家犧牲的是哪個生物。

死亡狂熱

{三}{黑}{綠}

巫術

所有生物得-2/-2 直到回合結束。本回合中，每當一個生物死去時，你獲得 1 點生命。

* 每個因死亡狂熱之故而防禦力被降到 0 或以下的生物，都會讓你獲得 1 點生命。在狀態動作令防禦力為 0 或更少的生物死去之前，此延遲觸發式異能便已產生。

* 只有在死亡狂熱結算時在戰場上的生物才會得-2/-2。不過，如果某生物是在該回合稍後時段才進入戰場，並在同一回合中死去，則你也會因此獲得 1 點生命。

饋擊掌

{紅}{白}

瞬間

選擇一個來源。於本回合中，防止該來源下一次將對你造成的傷害。如果以此法防止傷害，則饋擊掌對該來源的操控者造成等量的傷害。

* 饋擊掌未指定任何生物或玩家為目標。你於饋擊掌結算時，選擇傷害來源。

* 如果有多個防止性效應或替代性效應將試圖對同一份傷害生效，則由受到傷害的玩家來決定這些效應生效的順序。特別一提，如果你將受到由對手操控的來源對你造成的非戰鬥傷害，則會由你來決定饋擊掌和鵬洛客的傷害轉移效應生效的順序。如果你先使饋擊掌生效，則傷害會被防止（且該來源的操控者會受到傷害），而後鵬洛客的傷害轉移效應便不生效。

塵沙暴

{四}{白}{黑}{綠}

巫術

選擇至多一個生物。將其他的消滅。

* 你於塵沙暴結算時，選擇要留下哪個生物。此選擇未指定該生物為目標。如果你未選擇任何生物，則會消滅所有生物。

鶴形掌

{三}{藍}{紅}{白}

瞬間

重置所有由你操控的生物。它們獲得飛行與連擊異能直到回合結束。

* 只有於鶴形掌結算時便由你操控的生物才會獲得飛行與連擊異能。該回合稍後時段中才由你操控的生物都不會受到影響。

冰羽艾文

{綠}{藍}

生物～鳥／祭師

2/2

飛行

變身{一}{綠}{藍}（你可牌面朝下地施放此牌並支付{三}，將其當成 2/2 生物。可隨時支付其變身費用使其翻回正面。）

當冰羽艾文翻回正面時，你可以將另一個目標生物移回其擁有者手上。

* 如果當冰羽艾文翻回正面時，戰場上的其他生物均由你操控，則你也必須指定其中之一為目標。你於該異能結算時，選擇是否將該生物移回其擁有者手中。

要塞戰象

{二}{白}{黑}{綠}

生物～象

5/7

於其他玩家的重置步驟中，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 指示物的生物會與主動玩家的永久物同時重置。此時你不能選擇不重置它們。
- * 註記著「由你操控的某個生物於你的重置步驟中不能重置」的效應，在其他玩家的重置步驟中不會生效。
- * 就算你操控數個要塞戰象，你在同一個重置步驟中也只會讓生物重置一次。

赫魯巫妖領主
{三}{黑}{綠}{藍}
生物～殭屍／魔法師
4/4

在你的維持開始時，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，則隨機將一張生物牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得飛行，踐踏與敏捷異能。在你的下一個結束步驟開始時，放逐該牌。如果它將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域。

- * 你於此異能結算時，決定是否要支付{二}{黑}。
- * 於此異能結算時，才隨機選擇那張將移回戰場的生物牌。如果任何玩家回應此異能，則該玩家在此時還無法知道移回的會是哪張牌。
- * 由於此異能並未以任何生物牌為目標，任何回應該異能而置入你墳墓場的生物牌（包括赫魯巫妖領主本身）都有可能移回戰場。
- * 註記著「在你的下一個結束步驟開始，放逐該牌」的異能屬於延遲觸發式異能。如果此延遲觸發式異能被反擊，則該生物將留在戰場上，且該異能不會再次觸發。但是，當該生物最終離開戰場時，該替代性效應依舊會放逐該生物。
- * 赫魯巫妖領主會將飛行、踐踏與敏捷三個異能賦予移回戰場的生物。然而，它並未將這兩個「放逐」異能賦予該生物。如果該生物失去其所有異能，則在你的下一個結束步驟開始時它仍將被放逐；而如果它要離開戰場，則仍會改為將其放逐。
- * 如果因赫魯巫妖領主而移回的生物因故要離開戰場，則改為將其放逐。但是，如果該生物已經被放逐，則該替代性效應不生效。如果放逐它的咒語或異能隨後再將其移回戰場（例如延阻力場），該生物牌移回戰場時將是全新的物件，與其先前的存在狀況毫無關聯。由赫魯巫妖領主產生的效應將不再對它生效。
- * 被放逐的生物從未置入墳墓場。該生物上會在其死去時觸發的異能都不會觸發。

族樹祝願
{黑}{綠}
巫術
將一個 X/X，黑綠雙色的精靈／戰士衍生生物放進戰場，X 為由你操控的生物中防禦力最大者的數值。

- * X 的數值只於族樹祝願結算時確定一次。如果在稍後時段，由你操控的生物中防禦力最大者的數值發生改變，此精靈／戰士衍生物的力量與防禦力也不會改變。
- * 如果於族樹祝願結算時，你未操控生物，你會將一個 0/0 衍生物放進戰場。除非有其他效應來讓其防禦力大於 0，否則它會立即進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。

瑪爾都霸權
{紅}{白}{黑}
結界

每當一個由你操控且非衍生物的生物攻擊時，將一個 1/1 紅色鬼怪衍生生物橫置進戰場且正進行攻擊。

犧牲瑪爾都霸權：由你操控的生物得+0/+3 直到回合結束。

* 於鬼怪衍生物進戰場時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象與原版生物可以不一樣。

* 雖然這些衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。

通悟靈宗
{三}{藍}{紅}
巫術

抽一張牌。通悟靈宗對目標生物或玩家造成等同於你手牌數量的傷害。

* 利用你抽完牌之後的手牌數量，來決定通悟靈宗將對目標生物或玩家所造成之傷害數量。（切記：通悟靈宗此時不在你手上；它在堆疊中。）

* 如果於通悟靈宗試圖結算時，該生物或玩家已經是不合法的目標，則通悟靈宗會被反擊且其所有效應均不會生效。你不會因此抽牌。

滌靈焰
{X}{藍}{紅}
瞬間

除非目標咒語的操控者支付{X}，否則反擊之。滌靈焰對該咒語的操控者造成 X 點傷害。

* 如果目標咒語的操控者支付了{X}，則該咒語不會被反擊。滌靈焰仍會對該玩家造成傷害。

* 如果於滌靈焰試圖結算時，目標咒語已經是不合法的目標（可能是由於它被其他咒語或異能反擊），則滌靈焰將被反擊，且其所有效應都不會生效。不會造成任何傷害。

悟道大師娜爾施
{三}{藍}{紅}{白}
傳奇生物～人類／修行僧

3/2

先攻，辟邪

每當悟道大師娜爾施攻擊時，放逐你牌庫頂的四張牌。直到回合結束，你可以施放本回合中以娜爾施放逐的非生物牌，且不需支付其魔法力費用。

* 這些牌會牌面朝上被放逐。施放以此法放逐的非生物牌需遵循施放這些牌的所有一般規則。你必須遵循這些牌張之使用時機限制。舉例來說，如果這些被放逐的牌其中之一是巫術牌，則你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放它。

* 你不能使用以娜爾施放逐的地牌。

* 由於你已是在利用替代性費用（施放它且不需支付其魔法力費用）來施放此牌，因此你便無法支付該牌的其他替代性費用，包括利用變身異能牌面朝下地施放該牌。你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在施放它時必須選擇 X 的數值為 0。

* 任何被放逐且你未施放的牌將持續被放逐。

羅刹元老

{二}{黑}{綠}{藍}

生物～貓／惡魔

4/4

每當一張或數張牌從你的墳墓場置入放逐區時，在羅刹元老上放置等量的+1/+1 指示物。

* 如果有牌「改為」被放逐，而非置入墳墓場，則羅刹老頭的異能不會觸發。

* 「從你的墳墓場放逐牌來支付具掘穴異能之咒語的費用」此事為單一的動作。羅刹老頭的異能只會因此觸發一次，並在其上放置等同於你所放逐之牌張數量的+1/+1 指示物。

踏平

{紅}{白}

瞬間

消滅目標進行阻擋的生物。本次戰鬥中被該生物阻擋的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

對於進行攻擊的生物而言，即使消滅了阻擋它的生物，它仍處於已被阻擋的狀態（就算已沒有其他生物來阻擋它也是一樣）。對於具踐踏異能的攻擊生物而言，如果已沒有生物阻擋它，它能夠對防禦玩家或鵬洛客造成戰鬥傷害。

* 在一些罕見的情況中，選作目標之進行阻擋的生物在該次戰鬥中並未被宣告為阻擋者（舉例來說，它屬於進戰場且正進行阻擋的情況）。在這情況下，即便該進行阻擋的生物已被消滅，被該生物阻擋的攻擊生物也不會獲得踐踏異能。

秘密計劃

{綠}{藍}

結界

由你操控且牌面朝下的生物得+0/+1。

每當一個由你操控的永久物翻回正面時，抽一張牌。

* 生物只要一翻回正面，就會失去秘密計劃給予的+0/+1 加成。如果標記在該生物上的傷害等於或大於其新的防禦力，則該生物會被消滅。

族群暴君謝迪西

{一}{黑}{綠}{藍}

傳奇生物～那伽／祭師

3/3

每當族群暴君謝迪西進戰場或攻擊時，將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。

每當一張或數張生物牌從你的牌庫置入你的墳墓場時，將一個 2/2 黑色殭屍衍生生物放進戰場。

* 謝迪西的最後一個異能，會在生物牌從你牌庫中任何部分置入墳墓場時觸發，而不僅限於從牌庫頂置入墳墓場的情況。

* 在執行註記著「將數張牌從某牌庫置入墳墓場」的說明（包括謝迪西的第一個異能）時，均是在同時將所有牌張移至墳墓場。舉例來說，如果謝迪西進戰場，且你將三張生物牌置入你的墳墓場，則謝迪西的最後一個異能只會觸發一次，你將一個殭屍衍生生物放進戰場。

莊嚴訪客索霖

{二}{白}{黑}

鵬洛客～索霖

4

+1：直到你的下一個回合，由你操控的生物得+1/+0 且獲得繫命異能。

-2：將一個 2/2 黑色，具飛行異能的吸血鬼衍生生物放進戰場。

-6：你獲得具有「在每位對手的維持開始時，該玩家犧牲一個生物」的徽記。

* 只有於第一個異能結算時正由你操控的生物才會獲得加成。在此之後才由你操控的生物不會獲得加成。

* 當徽記的異能結算時，若該玩家未操控生物，他便不用犧牲任何東西。

蘇勒台護符

{黑}{綠}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 消滅目標單色生物。
- 消滅目標神器或結界。
- 抽兩張牌，然後棄一張牌。

* 單色生物只有一種顏色。無色生物不是單色的。

龍爪蘇拉克

{二}{綠}{藍}{紅}

傳奇生物～人類／戰士

6/6

閃現

龍爪蘇拉克不能被反擊。

由你操控的生物咒語不能被反擊。

由你操控的其他生物具有踐踏異能。

* 能夠反擊其他咒語的咒語或異能仍能以由你操控的生物咒語為目標。當這類咒語結算時，該生物咒語不會被反擊，但該咒語或異能具有的任何其他效應仍會如常生效。

鐵木爾護符
{綠}{藍}{紅}
瞬間
選擇一項～

- 目標由你操控的生物得+1/+1 直到回合結束。它與目標不由你操控的生物互鬥。
- 除非目標咒語的操控者支付{三}，否則反擊之。
- 力量等於或小於 3 的生物本回合不能進行阻擋。

* 除非你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，否則你不能在施放鐵木爾護符時選擇第一種模式。

* 如果你選擇了第一種模式，且當鐵木爾護符試圖結算時，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。

* 如果你選擇了第一種模式，當鐵木爾護符試圖結算時，如果只有由你操控的生物是不合法目標，則它不會得+1/+0 直到回合結束；如果由你操控的生物是合法目標，但不由你操控的生物是不合法目標，則該由你操控的生物會得+1/+1 直到回合結束。

* 如果你選擇了第三種模式，則在鐵木爾護符結算後才進戰場且力量等於或小於 3 的生物也不能進行阻擋。在鐵木爾護符結算時力量曾為 4 或更多，但於宣告阻擋著步驟開始時力量已變為 3 或更少的生物也不能進行阻擋。

誘捕菁華
{綠}{藍}{紅}
瞬間
反擊目標生物咒語。在至多一個目標生物上放置兩個+1/+1 指示物。

* 你施放誘捕菁華時不必指定一個生物為目標，但必須指定在堆疊中的生物咒語為目標。

不義之財
{X}{黑}{綠}{藍}
巫術

目標對手放逐其牌庫頂的 X 張牌。你可以施放其中任意數量總魔法力等於或小於 X 的非地牌，且不需支付其魔法力費用。

* 你是於不義之財結算時逐一施放這些牌，依次為之選擇模式與目標等等。你最後施放的牌將會最早結算。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[此牌]」）。

* 由於你已是在利用替代性費用（施放它且不需支付其魔法力費用）來施放牌，因此你便無法支付這些牌的其他替代性費用，包括利用變身異能牌面朝下地施放之。你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果這些牌含有任何強制性的額外費用，則你必須支付之。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你在施放它時必須選擇 X 的數值為 0。

* 任何你未以此法施放的牌會留在放逐區中。

燃冬焰

{一}{藍}{紅}

瞬間

選擇一項或都選～

- 橫置目標生物。
- 燃冬焰對目標生物造成 2 點傷害。

* 於你施放此咒語時，你選擇要利用哪個模式～或者兩個都選。一旦作出決定，在此咒語進堆疊後便不能更改。

* 如果決定兩個模式都選，則你可以為這兩個模式選擇相同的生物為目標，也可以選擇不同的生物為目標。

* 燃冬焰不會對於它試圖結算時已經是不合法的目標產生影響。如果決定兩個模式都選，並且此時這兩個目標均不合法，則燃冬焰會被反擊。

碎盔珠高

{二}{紅}{白}{黑}

傳奇生物～半獸人／戰士

7/2

敏捷

碎盔珠高每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

只要是在你的回合中，碎盔珠高便具有不滅異能。

每當一個本回合中曾受到碎盔珠高傷害的生物死去時，在碎盔珠高上放置一個+1/+1 指示物。

* 你依舊得為碎盔珠高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，珠高處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓珠高攻擊，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。

* 如果珠高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，則當回合中他不必攻擊，且通常情況下可在接下來的回合中進行阻擋。

* 每當有生物死去時，便會檢查珠高在當回合中是否曾對它造成過傷害。如果答案為是，則珠高的異能便會觸發。至於該生物的操控者為誰，最終會進到誰的墳墓場，這並不重要。

神器

族群祭壇

{一}

神器

每當另一個永久物在你的操控下進戰場時，每位對手各將其牌庫頂牌置入其墳墓場。

* 若族群祭壇與其他永久物在你的操控下同時進戰場，其異能會各因每一個這樣的永久物而觸發一次。

行賄者錢包

{X}

神器

行賄者錢包進戰場時上面有 X 個寶石指示物。

{一}，{橫置}，從行賄者錢包上移去一個寶石指示物：目標生物本回合不能進行攻擊或阻擋。

* 起動此異能並指定已進行攻擊或阻擋的生物為目標，並不會將該生物移除戰鬥，也不會對該次攻擊或阻擋產生影響。

* 如果行賄者錢包上沒有了寶石指示物，它仍然留在戰場上，但是你不能起動其最後一個異能。

顱內檔案

{二}

神器

{二}，放逐顱內檔案：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為空，則他仍需將其牌庫洗牌，然後你抽一張牌。

韃契龍座

{四}

傳奇神器～武具

佩帶此武具的生物具有守軍異能與「{二}，{橫置}：直到回合結束，由你操控的其他生物獲得踐踏異能且得+X+X，X 為此生物的力量。」

佩帶{三}

* X 的數值於此異能結算時決定。如果在異能結算的時候，佩帶此武具的生物已不在戰場，則利用其最後在戰場上時的力量來確定 X 的數值。如果此力量為負值，則由你操控之其他生物的力量和防禦力會減少。舉例來說，如果佩帶此武具的生物為 2/2，有人回應韃契龍座的起動式異能施放咒語令其-5/-5，則由你操控的其他生物會得-3/-3 直到回合結束。

靈火劍

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+2/+2。

佩帶{三}

如果靈火劍之佩帶異能的目標是無色生物，則該異能減少{二}來起動。

* 牌面朝下的生物和大多數神器生物屬於無色生物。

穿心弓

{二}

神器～武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，穿心弓對目標由防禦玩家操控的生物造成 1 點傷害。

佩帶{一}

* 穿心弓之觸發式異能的目標，由穿心弓的操控者決定。此傷害的來源是穿心弓，而非佩帶此武具的生物。

* 此觸發式異能會在宣告阻擋者之前結算。

* 在一些罕見的情況下，穿心弓可能會裝備在正攻擊你或由你操控之鵬洛客的生物上。在此情況下，此觸發式異能的目標會由你來選擇，但由於你是防禦玩家，所以你必須將由你操控的某個生物指定為目標。

明晰透鏡

{一}

神器

你可以檢視你的牌庫頂牌和不由你操控且牌面朝下的生物。（*你可以隨時如此作。*）

* 明晰透鏡讓你只要想看你的牌庫頂牌和不由你操控且牌面朝下的生物，就隨時可以看，就算你沒有優先權也一樣。此動作不用到堆疊。「知道這些牌是什麼」會成為你能獲取的信息之一，就好像你可以檢視你的手牌一樣。

* 明晰透鏡並不會使對手不能檢視由他自己操控且牌面朝下的生物。

* 明晰透鏡並不會使你能夠檢視堆疊上不由你操控且牌面朝下的咒語。

烏金連結點

{五}

傳奇神器

如果某玩家將開始額外的一個回合，則改為該玩家略過該回合。

如果烏金連結點將從戰場進入墳墓場，則改為將它放逐，並在本回合後進行額外的一個回合。

* 「額外的回合」指由咒語或異能產生的回合。值得一提的是，這不包括比賽中於某局時間結束之後額外進行的延長回合。

* 於烏金連結點在戰場上期間，咒語或異能仍可以產生額外的回合。由於是會等到將開始這類回合時才會將其略過，所有如果烏金連結點在此之前即離開戰場，則該額外的回合不會受到影響。特別一提，如果你操控多個烏金連結點，則最終戰場上只會留下一個，其餘的均會被放逐，並產生等量的額外回合。如果你將開始每個這類額外回合時，原本留下的烏金連結點已不在戰場上，那你就可以進行這些回合。

地

靈龍墳墓

地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}：你每操控一個無色生物，便獲得 1 點生命。

* 於最後一個異能結算時，才會計算由你操控之無色生物（包括牌面朝下的生物）的數量來決定你將獲得多少生命。

魔法風雲會，Magic，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。©2014 威世智。