

_时空混沌_常见问题集

编纂：Mark L. Gottlieb，且有Laurie Cheers，Jeff Jordan，及Lee Sharpe的贡献

此文件最近更新日期：2006年12月13日

_时空混沌_售前现开赛日期：2007年1月20-21日

_时空混沌_正式发售日期：2007年2月2日

自2007年2月20日起，_时空混沌_系列可在有认证之构组赛制中使用。

_时空混沌_系列包括165张牌（60张普通牌，55张非普通牌，50张稀有牌）

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。第二段（单卡解惑）则为牌手解答特定单卡的规则疑问。

「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

「时间转移」牌

_时空混沌_系列也包含了「时间转移」牌，但与在_时间漩涡_登场者相当不同。

每张_时空混沌_的时间转移牌都是_万智牌_在_秘罗地_系列前印制之牌的颜色转换版本。这些牌具有特殊的牌框。与_时间漩涡_之时间转移牌不同之处，在于它们的稀有度不一。本系列的时间转移牌包括了普通、非普通与稀有，并且会混在「一般」的_时空混沌_牌之中。每包补充包中可能会有一张以上的时间转移牌。

新关键字异能：消逝

具有消逝异能的永久物停留在场上的时间，会因此异能而受限。

凯尔顿劫掠者

{一}{红}

生物~人类/战士

3/3

消逝2（此永久物进场时上面有两个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当凯尔顿劫掠者进场或离场时，它对目标牌手造成1点伤害。

消逝异能的正式规则解析如下：

502.60.消逝

502.60a 消逝这个关键字代表了三部分的异能。「消逝N」意指：「此永久物进场时，上面有N个计时指示物」，「在你的维持开始时，若此牌上有计时指示物，则从其上移去一个计时指示物」，以及「当移去此永久物上最后一个计时指示物时，将它牺牲」。

502.60b 若「消逝」后面没接着数字，则意指：「在你的维持开始时，若此牌上有计时指示物，则从其上移去一个计时指示物」，以及「当移去此永久物上最后一个计时指示物时，将它牺牲。」

502.60c 若某永久物具有数个消逝异能，则每一个都会分别生效。

* 消逝与_时间漩涡_系列开始登场的延缓机制都使用计时指示物。而_时间漩涡_环境中许多与计时指示物相关的效应，例如尤依拉的计时虫，也可以影响具消逝异能且其上有计时指示物的永久物。

* 消逝异能与_宿敌_系列的消退异能相当类似。不过，它用起来比较接近延缓异能。该牌上面一开始有数个计时指示物；然后你的每个维持开始时触发某异能，令你从上面移去一个计时指示物

；而当你将最后一个指示物移去时，会触发某异能让你对该牌作些什么事。

* 请注意，消逝异能包括了以「若」开头的子句，所以如果该永久物上面没有计时指示物，移去指示物的异能便不会触发。除了在_万智牌线上版_之外，这情况几乎不会有太具体的影响，所以规则提示中并未提到这点。

* 如果从某个具消逝异能的永久物上移去最后一个计时指示物时，「将它牺牲」的异能被反击，则此永久物会一直留在场上，并且上面没有计时指示物。消逝的两个触发式异能都不会再度触发。类似状况：如果有个上面没有计时指示物的永久物在场，并且它变成某个具消逝异能的永久物之复制，则此永久物会一直留在场上。而如果有个上面已有数个计时指示物的永久物在场，并且它变成某个具消逝异能的永久物之复制，则消逝异能会如常生效。

复出关键字异能：返响

返响此关键字异能曾在克撒环境与_时间漩涡_中登场。

乌克塔比龙兽

{绿}

生物~龙兽

2/1

飞行，敏捷

返响{一}{绿}{绿}（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用，否则牺牲之。）

返响异能的正式规则解析如下：

502.19.返响

502.19a 返响属于触发式异能。「返响[费用]」意指：「在你的维持开始时，若你在你最近的维持开始后才开始操控该永久物，则除非你支付[费用]，否则牺牲之。」

* 在过去的系列中，具有返响的牌之返响费用都与其法术力费用相同。不过在_时空混沌_系列中，返响费用与该牌的法术力费用都不同。

主题：「敲诈」牌

_时空混沌_系列包括一系列黑色的牌，当在堆叠中时会允许任何牌手将之反击。

敲诈时间

{黑}{黑}{黑}{黑}

法术

当你使用敲诈时间，任意牌手可以支付其一半生命，小数点后进位。若有牌手如此做，则反击敲诈时间。

于本回合后进行额外的一个回合。

* 在使用任何「敲诈」咒语时，其「敲诈」异能便触发进入堆叠，并且在该咒语之上方。

* 于该触发式异能结算时，主动牌手将得到执行此指示的机会（以敲诈时间来说，是支付生命）。若该牌手不如此作，则依照回合顺序，由下一位牌手得到此机会。只要任一牌手执行此指示，则该咒语便被反击，且其它牌手都不再有机会如此作。如果所有牌手都不如此作，则该咒语会留在堆叠中。

* 除非牌手实际执行「敲诈」的指示，才会真正生效。举例来说，如果该指示是「弃三张牌」，则手上只有两张或更少牌的牌手无法达成此指示，也就无法反击该咒语。

主题：「拯救」牌

_时空混沌_系列包括了一系列白色的牌，其进场触发式异能会让你将一个或数个由你操控的生物移回你手上。

白鬃狮

{一}{白}

生物~猫

2/2

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

当白鬃狮进场时，将由你操控的一个生物移回其拥有者手上。

* 你可以将该「拯救」生物本身移回其拥有者手上。如果你并未操控其它生物，则你必须将该拯救生物移回你手上。

* 如果某拯救生物要求你移回手上的生物数量超过你所操控的生物数量，则你必须将你操控的所有生物都移回其拥有者手上。

* 该异能并不以指定移回手上的生物为目标。直到该异能结算时，你才实际选择要将哪些生物移回手上。没有人有机会来反应该决定来作事。

复出关键字异能：延缓

延缓是在_时间漩涡_登场的关键字异能。延缓规则并未变动，但其规则提示的最后一句有小幅修改，以更明确地表示：该异能不在乎是谁或什么效应移去延缓牌上的最后一个计时指示物。

西瓦陨石击

{三}{红}{红}

法术

西瓦陨石击对目标生物造成13点伤害。

延缓2~{一}{红}{红}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{一}{红}{红}并将此牌移出对战，且上面有两个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。）

欲知延缓机制的详情，请参阅_时间漩涡_常见问题集。

牌张组：具有「延缓X」的牌

_时空混沌_系列中有一组生物具有「延缓X」。

亘古纪年者

{三}{蓝}{蓝}

生物~圣者

/

亘古纪年者的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

延缓X~{X}{三}{蓝}。X不能为0。

于亘古纪年者被移出对战的期间，每当其上移去一个计时指示物时，便抓一张牌。

* 在此延缓异能中X的数量均相同。你使用该牌的延缓异能时，便决定X的数量为多少。你选的数量至少要是1。

* 如果将这类牌延缓，则当移去其上最后一个计时指示物时，它的触发式异能与延缓异能的「使用

此牌」部分都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

* 如果移去亘古纪年者其上最后一个计时指示物时，你没有手牌，则这两个异能进入堆叠的顺序便很重要。如果「使用此牌」部分先结算，则亘古纪年者进场时会是个0/0生物，并且在抓牌的异能结算前，它便将因为依状态而生的效应而置入你的坟墓场。另一方面来说，如果将抓牌的异能放在延缓异能上方，则亘古纪年者进场时会是个1/1生物。其它「延缓X」的牌也可能发生类似的状况。

复出主题：连体牌

在一张牌上有两个牌面的牌称为连体牌。它们曾在_大战役_，_启示录_，以及_纷争_系列中登场。而_时空混沌_的连体牌与过往牌张主要不同之处，在于_时空混沌_连体牌的两边都是同一个颜色。以整张牌而论，所有过去的连体牌都是多色牌，但本系列的则为单色牌。

去死

{红}

瞬间

去死对目标生物造成2点伤害。

//

走开

{二}{红}

瞬间

将目标不由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 当使用连体牌时，只会使用其中一边；堆叠中仅有所使用的那个半边。只要它在堆叠中，仅有该半边的特征才算数；另外半边则会当成不存在。

* 在堆叠以外的区域中，连体牌则具有两组特征：两个名称、两个法术力费用...等等。每当需要检查其特征时，游戏将会看到两个结果。举例来说，当游戏检查去死/走开的总法术力费用时，所得到的结果是「1，以及3」。如果类似维纳里烁光这类的效应要知道此牌的总法术力费用是否为2或更少，则答案是「对」。如果类似黑暗亲信这类的效应要知道此牌的总法术力费用为何，所得到的结果是「1，以及3」，于是会失去4点生命。

* 对连体牌任一边造成影响的东西，都会影响到整张牌。举例来说，如果对手使用撤销并选择3，且你手上有去死/走开，则你必须将它弃掉。如果他选的是1，你也必须将它弃掉。但如果他选择4，你就不用弃掉去死/走开。

* 若某效应要求牌手说出一个牌名，而该牌手准备说出一张连体牌的牌名，则该牌手必须说出该连体牌两边的名称。

其它关键字异能与主题

欲知关于闪现，转瞬，延缓，侧面攻击，增幅，疯魔，变身，次元幽影，以及裂片妖的详情，请参见_时间漩涡_常见问题集。

单卡解惑

白色

艾文时缝看守

{二}{白}

生物~鸟/反抗军/士兵

2/3

飞行

消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当艾文时缝看守进场或离场时，你获得2点生命。

* 艾文时缝看守与一些其它_时空混沌_牌不同之处，在于它离场时上面有无计时指示物都无所谓。

天威勇将寇维克斯

{四}{白}{白}

传奇生物~人类/领主

4/4

其它白色生物得+1/+1。

非白色生物得-1/-1。

支付2点生命：将天威勇将寇维克斯移回其拥有者手上。

* 如果天威勇将寇维克斯不再是白色，它会让自己-1/-1。

黎明护符

{一}{白}

瞬间

选择一项~于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害；或重生目标生物；或反击目标以你为目标的咒语。

* 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是你，则黎明护符的第三个模式就能以该咒语为目标。

苍白菌衣

{三}{白}

生物~真菌

2/4

在你的维持开始时，在苍白菌衣上放置一个芽孢指示物。

从苍白菌衣上移去三个芽孢指示物：将一个1/1绿色腐生物衍生物放置进场。

牺牲一个腐生物：每个由你操控的真菌与腐生物得+1/+1直到回合结束。

* 苍白菌衣会让既是腐生物也是真菌的生物（例如雾幻宗师）得+1/+1，而不是+2/+2。

斑岩筛检

{白}

结界

在你的维持开始时，消灭力量最小的生物。它不能重生。若两个或更多生物的力量同时为最小，则你从中选择一个。

当场上没有生物时，牺牲斑岩筛检。

* 此效应不需目标。于此异能结算时，才决定要消灭哪个生物。游戏会自动挑出该生物，除非有平手的状况发生；在这情况下，此异能的操控者在所有合乎标准的生物间选择。

* 如果力量最小的生物不会毁坏，此异能便失效。

* 如果数个生物的力量均为最小，且其中某些不会毁坏，则不能选择那些不会毁坏者。

拒斥恶行

{白}

瞬间

反击目标瞬间咒语，且该咒语须以由你操控的永久物为目标。

* 若某咒语具有数个目标，则只要其中至少一个目标是由你操控的永久物，该咒语便能当作拒斥恶行的合法目标。

重新连系

{三}{白}

法术

将所有灵气牌从你的坟墓场移回场上。只有生物能以此法被结附。（如果场上每个生物都无法让某灵气牌结附，则该牌会留在你的坟墓场。）

* 这些灵气都会同时返回场上。而对每个灵气而言，是在将回场之前检查它能不能结附在某生物上，且不考虑其它同时回场的灵气。举例来说，如果护体纹身（能让受此结界的生物具有反结界保护异能）与神圣之力都在你的坟墓场，且场上只有一个生物，则两个灵气回场时都会结附在该生物上，然后神圣之力会在下次检查依状态而生的效应时置入你的坟墓场。

* 不一定是注记着「生物结界」的灵气才能返回场上。举例来说，如果场上有个变成生物的地，则具有「地结界」的灵气也会返回场上。

时缝痕骑士

{一}{白}{白}

生物～人类／反抗军／骑士

2/2

侧面攻击，反黑保护

延缓3～{一}{白}{白}

于时缝痕骑士被移出对战的期间，当移去其上最后一个计时指示物时，则将一个2/2黑色，具侧面攻击，反白保护，以及敏捷异能的骑士衍生物放置进场。

* 如果将时缝痕骑士延缓，则当移去其上最后一个计时指示物时，它的触发式异能与延缓异能的「使用此牌」部分都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

石蔽翼

{二}{白}

生物～石像鬼

3/2

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

飞行

当石蔽翼进场时，将由你操控的一个生物移回其拥有者手上。

当石蔽翼进场时，将目标牌从坟墓场移出对战。

* 当石蔽翼进场时，会触发这两个异能。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

暴锋骑兵

{四}{白}

生物~人类/士兵

4/3

飞行

当暴锋骑兵进场时，将两个由你操控的生物移回其拥有者手上。

每当暴锋骑兵或另一个生物从场上回到你手上时，将一个1/1白色士兵衍生物放置进场。

* 如果暴锋骑兵的第一个异能令你两个生物回手，则即使暴锋骑兵是被移回手上的生物之一，第二个异能也会触发两次。

* 当由你拥有的一个衍生物移回你手上时，会触发暴锋骑兵的第二个异能。（若某咒语或异能将衍生物放置进场，则此咒语或异能的操控者就是该衍生物的拥有者）

销咒石像鬼

{三}{白}{白}

生物~石像鬼

3/3

飞行

于销咒石像鬼进场时，说出一个非地牌的名称。

不能使用该名称的牌。

不能使用该名称永久物的起动式异能。

只要该名称的牌不在场，就不能使用其上的起动式异能。

* 你可以使用该名称牌的复制品（例如藉由等时权杖）。

* 可以牌面朝下来使用该名称的牌。

* 可以使用该名称咒语的复制品之起动式异能（例如闪电风暴）。

* 若要说出某张连体牌的名称，你必须说出两边的名称。举例来说，你可以说出「去死/走开」这名称。若你如此作，则此牌的任何一边都无法使用。

* 销咒石像鬼与_神河任侠传_的穿髓金针不同之处，在于前者会让属于法术力异能的起动式异能无法使用。

蓝色

澹变灵

{二}{蓝}{蓝}

生物~变形兽

/

于澹变灵进场或翻回正面时，它依照你的选择成为5/1生物或1/5生物。

变身{二}{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{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。）

* 第一个异能属于替代性效应。于澹变灵翻回正面（或进场）时，便需作此决定；它翻回正面（或进场）时会是该尺寸的生物。它并非先是0/0再变成所选尺寸的生物。

* 如果牌面朝上之澹变灵在场，之后某生物以其复制的身份进场，或者维苏瓦变形兽翻回正面时成为其复制，则由该进场生物的操控者作此决定。

* 如果某个已在场的生物成为牌面朝上之澹变灵的复制，其力量与防御力会是澹变灵当初所选的力量与防御力。

灵气法师面具

{二}{蓝}{蓝}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物上每结附一个灵气，它便得+2/+2且具有警戒异能。

* 在决定灵气法师面具的力量与防御力加成时，它会把自己算进去。

替身妖

{四}{蓝}

生物~变形兽

0/0

于替身妖进场时，你可以选择坟墓场中的一张生物牌。若你如此作，则替身妖进场时为该牌的复制。

* 在替身妖进场时，将它当成是所选的那张牌。该牌上任何「于此牌进场时」，「此牌进场时上面有…」，以及「当此牌进场时」的异能都会生效。

* 你不一定要选择牌来复制。如果你不选，则替身妖进场时会是0/0生物，并且很有可能会立刻置入坟墓场。

时胞飞兽

{三}{蓝}

生物~虚影

3/3

飞行

消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当时胞飞兽从场上置入坟墓场时，若其上没有计时指示物，则将两个衍生物放置进场，这些衍生物为时胞飞兽的复制。

* 当时胞飞兽从场上置入坟墓场时，此异能会检查它上面是否有计时指示物。这并非意味着它必须是因消逝而牺牲；它也可能是在其它情况下置入坟墓场（例如，当消逝将它牺牲的异能放入堆叠时）。

* 时胞飞兽的最后一个异能会将两个时胞飞兽衍生物放置进场，并且上面都有三个计时指示物与时胞飞兽的全部异能。

* 如果时胞飞兽成为其它生物的复制，并且从场上置入坟墓场，则不会产生衍生物。如果其它生物成为时胞飞兽的复制，并从场上置入坟墓场（且上面没有计时指示物），则会产生两个时胞飞兽的复制。

二分奇术

{七}{蓝}{蓝}

法术

目标对手每操控一个已横置的非地永久物，你便从该牌手的牌库中搜寻一张与该永久物同名的牌，并在你的操控下放置进场。然后该牌手将他的牌库洗牌。

延缓3~{一}{蓝}{蓝}

* 这些牌会同时进场。如果进场的牌之中包含灵气，则它必须结附在原本就在场的永久物上。它不能结附在因二分奇术而同时进场的其它永久物上。如果某灵气不能以此法进场，则它会留在对手的牌库中。

飘摇异变

{二}{蓝}

瞬间

选择目标生物。从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张非地的牌为止。该生物得+X/-X直到回合结束，X为该牌的总法术力费用。将所有以此法展示的牌依任意顺序置于你的牌库底。

* 选择其目标的时机，是在展示牌之前。

* 如果以此法展示出连体牌，则该牌的两边将分别让该生物得到一个+X/-X效应。

乙太冻结

{三}{蓝}

结界

由对手操控的神器，生物与地须横置进场。

* 这些神器，生物与地是以横置的状态进场；它们并非如常地进场然后立刻被横置。

* 乙太冻结会影响在对手的操控下进场之所有神器，生物与地，包括由对手操控之效应所放置进场的牌与衍生物。

羊化术

{一}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，并成为0/1生物。

* 羊化术不会反击已经触发或使用的异能。具体来说，你没办法先一步使用它来让「在你的维持开始时」与「当此生物进场时」这类异能无法触发。

* 若羊化术结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

* 如果某个牌面朝下的生物受羊化术影响，便不可支付其变身费用来将它翻转为牌面朝上。如果有其它的效应将它翻转为牌面朝上，则在回合结束之前，它依旧会是个0/1生物且不具有异能。其上「当此生物翻回正面时」或「于此生物翻回正面时」的异能都不会生效。

* 如果某生物的消逝异能已触发，且上面只剩一个计时指示物，则可以用反应的方式对它使用羊化术，将该生物的消逝异能永远抵销。在该异能结算时，依旧会移除这最后一个计时指示物，但由于该生物已不再具有消逝异能，原本的「牺牲」触发式异能也就不存在。当羊化术的效应终止后，该生物将再度获得消逝；但由于其上没有计时指示物，其触发式异能便再也没有机会触发。

* 如果羊化术影响了雾幻宗师，则宗师会失去其上「雾幻宗师具有所有的生物类别」的异能，但它

依旧具有所有的生物类别。根据持续性效应运作的方式，雾幻宗师的类别改变异能会先生效，然后羊化术的异能才将它移除。（请参阅约格莫夫之墓乌尔博格。）

猿化术

{蓝}
瞬间
消灭目标生物。它不能重生。该生物的操控者将一个3/3绿色猿猴衍生物放置进场。
* 即使该生物并未真的被消灭（举例来说，它不会毁坏），该生物的操控者依旧会得到猿猴衍生物。

未塑型电浆

{三}{蓝}
生物~元素/变形兽
*/
于未塑型电浆进场时，它依照你的选择成为3/3生物，具飞行异能的2/2生物，或是具守军异能的1/6生物。
* 如果某生物进场并成为未塑型电浆的复制，则由该进场生物的操控者来作此决定。
* 如果某个已在场的生物成为未塑型电浆的复制，其力量、防御力与异能会与该未塑型电浆进场时的选择相同。

实界销蚀

{二}{蓝}
结界~灵气
永久物结界
消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）
当实界销蚀离场时，受此结界的永久物之操控者牺牲该永久物。
* 实界销蚀与一些其它_时空混沌_牌不同之处，在于它离场时上面有无计时指示物都无所谓。

塑形寄生怪

{一}{蓝}{蓝}
生物~虚影
2/3
变身{二}{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{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。）
当塑形寄生怪翻回正面时，目标生物得+2/-2或-2/+2直到回合结束。
* 于此异能结算时，由你选择该目标生物会得+2/-2或-2/+2。

咒幻变

{三}{蓝}
瞬间

反击目标瞬间或法术咒语。其操控者自他的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张瞬间或法术牌为止。该牌手可以使用该牌，且不需支付其法术力费用。然后他将其牌库洗牌。

* 如果该目标咒语不能被反击，则它会留在堆叠中，且咒幻变的其它效应依旧会发生。

* 如果并未使用所展示的瞬间或法术牌，则它会洗回原牌库中。

* 如果该牌手的牌库中没有瞬间或法术牌，则展示整个牌库并将之洗牌。

涌潮妖

{二}{蓝}

生物~元素

/

你每操控一个海岛，涌潮妖进场时其上便有一个计时指示物。

消逝（在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

涌潮妖的力量与防御力各等同于其上计时指示物的数量

* 当移去最后一个计时指示物时，除非有某效应增加了涌潮妖的防御力，否则在检查依状态而生的效应时，它会由于防御力为0被置入坟墓场，并且来不及因消逝异能而被牺牲。

* 如果涌潮妖进场时，你未操控任何海岛，则其消逝异能便失效。（它进场时上面没有计时指示物，所以消逝异能的两个部分都不会触发。请参见文首通则释疑单元中，「消逝」的段落。）而另一方面来说，除非有某效应增加了它的防御力，否则它会是0/0生物且被置入其拥有者的坟墓场。

曲时师

{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

变身{蓝}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{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。）

当曲时师翻回正面时，选择一项~从目标永久物或已延缓的牌上移去两个计时指示物；或在目标已延缓的牌或其上有计时指示物的永久物上放置两个计时指示物。

* 当此触发式异能放入堆叠时，便选择其模式与目标。

匿踪奇影

{三}{蓝}

生物~虚影

2/3

延缓4~{一}{蓝}（除了从你手上使用此牌，你可以支付{一}{蓝}并将此牌移出对战，且上面有四个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，则使用它且不需支付其法术力费用。它具有敏捷。）

于匿踪奇影被移出对战的期间，当移去其上最后一个计时指示物时，本回合生物不能被阻挡。

* 如果将匿踪奇影延缓，则当移去其上最后一个计时指示物时，它的触发式异能与延缓异能的「使用此牌」部分都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。

* 不论这些异能结算的顺序为何，匿踪奇影在该回合都不能被阻挡。此异能会影响所有生物，而不是只影响那些当此异能结算时在场上的生物。

* 如果匿踪奇影被延缓，且其上最后一个计时指示物是在其它牌手的回合中移去，则该牌手的生物在该回合中也不能被阻挡。

黑色

苦恼护圈

{一}{黑}

结界

于苦恼护圈进场时，选择一种颜色。

每当一个该色的来源对你造成伤害时，你可以支付{一}。若你如此作，则目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 你指定为目标的牌手，不一定要是对你造成伤害之来源的操控者。

* 如果该伤害将你的生命值降为0或更少，则你在苦恼护圈的异能有机会让你获得生命之前，便已输掉这盘游戏。

* 每次有一个来源对你造成伤害时，你可以支付{一}。就算对你造成的伤害大于1，你依旧只能支付{一}。

* 如果数个来源同时对你造成伤害（举例来说，数个攻击生物），则会多次触发此异能。

致命幼虫

{二}{黑}

生物~昆虫

3/1

消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当致命幼虫从场上置入坟墓场时，若其上没有计时指示物，则将一个6/1绿色，具有「此生物不能成为咒语或异能的目标」的昆虫衍生物放置进场。

* 当致命幼虫从场上置入坟墓场时，此异能会检查它上面是否有计时指示物。这并非意味着它必须是因消逝而牺牲；它也可能是在其它情况下置入坟墓场（例如，当消逝将它牺牲的异能放入堆叠时）。

亡命沙丘骑兵

{黑}{黑}

生物~人类/反抗军/浪客

1/1

反绿保护

在回合结束时，若亡命沙丘骑兵本回合曾向对手造成伤害，则在其上放置一个+1/+1指示物。

* 不论亡命沙丘骑兵向对手造成多少次伤害，它在回合结束时最多只会得到一个+1/+1指示物。

* 亡命沙丘骑兵的触发式异能会检查它是否在该回合中向「目前之操控者的对手」造成过伤害。如果它对A牌手造成过伤害，然后A牌手获得其操控权，则此异能不会触发。

* 如果亡命沙丘骑兵在该回合中向其目前操控者之对手造成过伤害，且该对手在回合结束时已不在游戏中，则此异能依旧会触发，且亡命沙丘骑兵依旧会得到一个+1/+1指示物。

奴役

{四}{黑}{黑}

结界～灵气

生物结界

你操控受此结界的生物。

在你的维持开始时，受此结界的生物对其拥有者造成1点伤害。

* 牌的拥有者意指这盘游戏开始时，这张牌是放在谁的套牌中。若上述情况不适用，则是指把这张牌带进游戏的牌手，例如藉由生机祈愿或类似的效应。

* 若某咒语或异能将衍生物放置进场，则此咒语或异能的操控者就是该衍生物的拥有者。

小恶魔的作弄

{一}{黑}

瞬间

为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。你失去与该咒语之总法术力费用等量的生命。

* 如果该咒语没有其它的合法目标，则其目标无法改变。你依旧会失去该数量的生命。

* 咒语不能把其本身当作目标。

* 如果你指定为目标的咒语本身也能以其它咒语为目标（例如取消），则你可以将该咒语的目标改成小恶魔的作弄。若你如此作，则由于该咒语结算时小恶魔的作弄已不在堆叠上，便会被反击。

* 如果某咒语指定了许多目标，则即使它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成小恶魔的作弄之目标。

* 如果某咒语指定了许多目标，但所有目标都指定为同一个（例如力量种子三次都以同一个生物为目标），此咒语依旧不能当成小恶魔的作弄之目标。

受诅咒的米丽

{二}{黑}{黑}

传奇生物～吸血鬼／猫

3/2

飞行，先攻，敏捷

每当受诅咒的米丽对任一生物造成战斗伤害时，在受诅咒的米丽上放置一个+1/+1指示物。

* 如果受诅咒的米丽与不具先攻或连击的生物在战斗中遭遇，米丽会先向该生物造成战斗伤害，然后得到+1/+1指示物，然后（如果该生物还在场）米丽才受到战斗伤害。

淤泥浊兽

{三}{黑}{黑}

生物～野兽

3/3

闪现（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此咒语。）

当淤泥浊兽进场时，将仅指定单一目标的目标咒语更改成以淤泥浊兽为目标。

疯魔{二}{黑}（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

* 除非淤泥浊兽是该咒语的合法目标，才能将该咒语的目标改为淤泥浊兽。

* 如果某咒语指定了许多目标，则即使其中只有一个目标是生物或稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成淤泥浊兽的异能之目标。

* 如果某咒语指定了许多目标，但所有目标都指定为同一个（例如力量种子三次都以同一个生物为目标），则此咒语可以当成淤泥浊兽的异能之目标。在此情况下，你将所有这类目标都改为淤泥浊兽。

虚空满盈

{四}{黑}{黑}

结界

略过你的抓牌步骤。

每当你使用一张牌时，抓一张牌。

你的手牌上限为两张。

* 当你使用地牌或以咒语的方式使用非地牌时，都会触发此异能。而当你使用牌的复制品（例如藉由等时权杖），它并不会触发。

* 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以「时间印记」的顺序生效。举例来说，场上有虚空满盈与另一个具有修订你手牌上限之效应的永久物在场，则是由最后进场的那个来决定你的手牌上限。如果某个具有增加或减少你手牌上限之效应的永久物在场，然后虚空满盈才进场，则虚空满盈会盖掉前者的效应。如果虚空满盈在场，然后某个具有增加或减少你手牌上限之效应的永久物才进场，则你的手牌上限为「两张+后者的效应影响」。

* 只会在你回合的清除步骤中检查你的手牌上限。在其它时刻中，你手牌有几张都无所谓。

翻搅惊惧兽

{三}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

/

将你的总生命减去生命值最多的对手之总生命，翻搅惊惧兽的力量和防御力各等同于此数字。

延缓X~{X}{黑}{黑}{黑}。X不能为0。

于翻搅惊惧兽被移出对战的期间，每当其上移去一个计时指示物时，目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果与总生命最多的对手相比之下，你的总生命比较少或是与之相等，则翻搅惊惧兽的防御力会是0或更少。它会由于依状态而生的效应而置入其拥有者的坟墓场。

* 你不需要选择对手，而翻搅惊惧兽也不会「锁定」某位对手。翻搅惊惧兽会持续检查游戏中所有对手的总生命值，并使用其中最高的数值。

* 如果某牌手的总生命小于0，则此异能会将它视为0。

* 请参见通则释疑单元中，「牌张组：具有「延缓X」的牌」之段落。

久掩知识

{黑}

法术

目标对手从你的坟墓场选择一张牌。你可以支付{黑}。如果你如此作，则重复此流程，但对手不能重复选择已用久掩知识选过的牌。然后将最后所选的牌置于你手上。

* 当你使用久掩知识时，由你选择该目标对手。于久掩知识结算时，由该对手选择你坟墓场中的一张牌。在作此决定后，久掩知识的操控者得到支付{黑}的机会。若该牌手执行此指示，则只要有其它牌可选，该目标对手就必须选择另一张牌。（如果没有的话，此部分便跳过。）然后久掩知识的操控者再度得到支付{黑}的机会。只要该牌手一直都支付{黑}，此流程便会持续下去。一旦该牌手不支付{黑}，便把其对手最后所选的牌置入该牌手的手上。

* 此咒语不会知道其它名称为久掩知识的牌选过了哪些牌。

变节驱策

{四}{黑}

瞬间

目标对手展示其手牌。你可以将其中一张生物牌在你的操控下放置进场。该生物具有敏捷异能。在回合结束时将之牺牲。

* 如果当此异能结算时，你不再操控该生物，则该生物不会因此被牺牲。它会一直具有敏捷异能。

* 如果你在结束阶段使用变节驱策，则直到下一个回合结束前，你便不需因此牺牲该生物。

约格莫夫之墓乌尔博格

传奇地

每个地额外具有「沼泽」的地类别。

* 如果乌尔博格不在场上，便不是沼泽。

* 当乌尔博格在场时，它会是沼泽，也就具有「{横置}: 加{黑}到你的法术力池中」此异能。

* 如果乌尔博格失去异能（举例来说，它成为生物，然后被羊化术影响），则场上包括乌尔博格在内的所有地依旧会是沼泽，但乌尔博格不会具有「每个地额外具有「沼泽」的地类别」此异能。乌尔博格也无法横置以产生{黑}，但其它地（包括本回合稍后才进场的）都可以。根据持续性效应运作的方式，乌尔博格的类别改变异能会先生效，然后羊化术的异能才将此类别改变异能与它本身的法术力异能移除。

红色

乙太护膜

{一}{红}{红}

生物~墙

0/5

守军

乙太护膜能视同具有飞行异能地进行阻挡。

每当乙太护膜阻挡某生物，在战斗结束时将该生物移回其拥有者手上。

* 除非被阻挡的生物在战斗结束时仍在场上，才需要将它移回其拥有者手上。不论乙太护膜当时是否在场，都不会有影响。

怒火天使爱若玛

{五}{红}{红}{红}

传奇生物~天使

6/6

怒火天使爱若玛不能被反击。

飞行，践踏，反白保护，反蓝保护

{红}：怒火天使爱若玛得+1/+0直到回合结束。

变身{三}{红}{红}{红}（你可牌面朝下地使用此牌并支付{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。）

* 如果以牌面朝下的方式使用怒火天使爱若玛，就可以反击之。

* 「传奇规则」注记着：如果有两个或更多同名的传奇永久物在场，它们就都会置入其拥有者的坟墓场。怒火天使爱若玛与_时间漩涡_的「时间转移」牌愤怒天使爱若玛的名称不同，所以不适用「传奇规则」。

噬岩兽

{二}{红}{红}

生物~拉高耶夫

/

噬岩兽的力量和防御力各等同于所有对手坟墓场中非基本地牌之数量。

延缓X~{X}{三}{红}。X不能为0。

于噬岩兽被移出对战的期间，每当其上移去一个计时指示物时，便消灭目标非基本地。

* 此触发式异能为强制性。如果其它的牌手都没有非基本地在地，则你必须以自己的为目标。

* 请参见通则释疑单元中，「牌张组：具有「延缓X」的牌」之段落。

尘土为冠

{红}

结界~灵气

生物结界

受此结界的生物得+2/+0，且不能被具飞行异能的生物阻挡。

* 受此结界的生物不能被乙太护膜之类具有「能视同具有飞行异能地进行阻挡」的生物阻挡。

致命狂乱

{二}{红}

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物获得践踏异能并得+X/+0，X为该生物的力量。在回合结束时将之牺牲。

* 如果回合结束时你并未操控受此影响的生物，则它不会因此被牺牲。

凯尔顿劫掠者

{一}{红}

生物~人类/战士

3/3

消逝2（此永久物进场时上面有两个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当凯尔顿劫掠者进场或离场时，它对目标牌手造成1点伤害。

* 凯尔顿劫掠者与一些其它_时空混沌_牌不同之处，在于它离场时上面有无计时指示物都无所谓。

熔岩核元素

{二}{红}

生物~元素

5/3

消逝1（此永久物进场时上面有一个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

每当由你操控的一个生物对牌手造成战斗伤害时，在熔岩核元素上放置一个计时指示物。

* 如果熔岩核元素对牌手造成战斗伤害，会触发自己的异能。

* 如果由你操控的数个生物对某牌手造成战斗伤害，熔岩核元素的异能也会触发数次。

斗竞技场贤者

{四}{红}{红}

生物~人类/法术师

5/5

{三}，{横置}：横置由你操控的目标生物，与由对手选择、且由其操控的目标生物。这两个生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。

* 如果在此异能结算前，这两个生物中任一个已经离场，则此异能会横置剩下的那个目标，但不会造成伤害。如果两个目标都离场，则此异能会被反击。

* 永远由斗竞技场贤者的操控者先选择自己的生物。

* 如果某效应改变此异能的目标，则第二个目标可以改为原先所选之对手所操控的任一生物。不能改换所选之对手。

* 可以选择已横置的生物。再次横置它们虽无意义，但它们依旧会受到伤害。

熔融火鸟

{四}{红}

生物~凤凰

2/2

飞行

当熔融火鸟从场上置入坟墓场，在回合结束时将它在其拥有者的操控下返回场上，并且你略过你的下个抓牌步骤。

{四}{红}：将熔融火鸟移出对战。

* 当熔融火鸟置入坟墓场时，其操控者将会掠过其下一个抓牌步骤；即使熔融火鸟因故在其它牌手的操控之下返回场上（例如，其拥有者是别人），或者根本没返回场上都一样（例如，因为它在回合结束前就离开坟墓场）。

* 只能于熔融火鸟在场时使用第二个异能。

西瓦狮头象

{三}{红}

生物~野兽

6/6

践踏

当西瓦狮头象进场时，任意牌手可以牺牲一个地。若有牌手如此做，则将西瓦狮头象置于其拥有者的牌库顶。

* 当西瓦狮头象进场时，首先由主动牌手得到牺牲一个地的机会。若他不如此作，则依照回合顺序，由下一位牌手得到此机会。如果任何牌手选择执行此指示，则西瓦狮头象会被置于其拥有者的牌库顶，且其它人都没有机会再执行此指示。如果所有牌手都不执行此指示，则什么都不会发生，且西瓦狮头象留在场上。

猿猴精怪向导

{二}{红}

生物～猿猴／精怪

2/2

将猿猴精怪向导从你手上移出对战：加{红}到你的法术力池中。

* 此为法术力异能。

火灵精怪

{三}{红}{红}

生物～变形兽

3/3

{红}：重置火灵精怪。

{红}：目标生物本回合若能阻挡火灵精怪，则须阻挡之。

{红}：为目标咒语更改目标，且该咒语原先须仅以火灵精怪为目标。

{一}：火灵精怪得+1/-1直到回合结束。

{一}：火灵精怪得-1/+1直到回合结束。

* 当第三个异能结算时，只要能够更改目标，就必须如此作。如果当此异能结算时，你无法为该咒语选择其它的合法目标，则该咒语的目标不会改变。

* 如果某咒语指定了许多目标，则即使它稍后只剩下一个合法目标，此咒语依旧不能当成火灵精怪的第三个异能之目标。

* 如果某咒语指定了许多目标，但所有目标都指定为火灵精怪（例如力量种子三次都以火灵精怪为目标），则此咒语可以当成火灵精怪的第三个异能之目标。在这情形下，你可以将这些目标全部指定为同一个新目标，只要它能合乎此咒语指定目标的所有条件即可。

熔岩口地狱兽

{二}{红}{红}

生物～地狱兽

6/5

熔岩口地狱兽具有返响{X}，X为你的总生命。

当熔岩口地狱兽进场时，它对你与目标生物造成等量的伤害，其数量由你决定。此伤害不能被防止。

。

* 于熔岩口地狱兽的进场异能结算时，由你选择一个数字。熔岩口地狱兽对你与该目标生物造成该

数量的伤害。你可以选择0。

* 熔岩口地狱兽的返响费用会一直变动；它不会在进场时就固定下来。于此返响触发式异能结算时，你所支付的返响费用会等于你的总生命。

绿色

阿纳战法术师

{二}{绿}

生物~人类/法术师

2/2

增幅{二}{蓝}和/或{一}{黑}

当阿纳战法术师进场时，若曾支付其{二}{蓝}的增幅费用，则目标牌手弃三张牌。

当阿纳战法术师进场时，若曾支付其{一}{黑}的增幅费用，则横置目标未横置的生物，且该生物对其操控者造成等同于该生物力量的伤害。

* 「增幅{二}{蓝}和/或{一}{黑}」的意义与「增幅{二}{蓝}，增幅{一}{黑}」相同。「若曾支付其{二}{蓝}的增幅费用」一词是用来指称该牌所列出的第一个增幅费用，与该咒语操控者实际支付的费用无关。

* 第二个触发式异能要以未横置的生物为目标。如果阿纳战法术师进场时，场上没有其它的未横置生物，则它必须以阿纳战法术师为目标。如果在准备结算此异能时，该目标已被横置，则此异能会被反击。

亡林树妖

{五}{绿}

生物~树妖

3/6

消逝3（此永久物进场时上面有三个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

当亡林树妖进场或离场时，将另一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 亡林树妖与一些其它_时空混沌_牌不同之处，在于它离场时上面有无计时指示物都无所谓。

法迪亚预言师

{一}{绿}

生物~人类/祭师

1/1

{横置}：抓一张牌并展示之。如果它不是地牌，将它弃掉。

* 如果该次抓牌被其它效应替代掉，则法迪亚预言师其它的异能都不会生效，就算该次抓牌是被另一个抓牌效应替代掉也一样（例如永续新机）。

* 为避免混淆，应先展示你所抓的牌，然后才把它与你的其它手牌放在一起。

真菌贝西摩斯

{三}{绿}

生物~真菌

/

真菌贝西摩斯的力量和防御力各等同于由你操控的生物上之+1/+1指示物数量。

延缓X~{X}{绿}{绿}。X不能为0。

于真菌贝西摩斯被移出对战的期间，每当其上移去一个计时指示物时，你可以在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 真菌贝西摩斯上面的+1/+1指示物都会算进它的基本力量与防御力，然后再让它获得力量与防御力加成。举例来说，如果真菌贝西摩斯上有两个+1/+1指示物，且由你操控的生物上共有三个，则真菌贝西摩斯会是个7/7生物。

* 请参见通则释疑单元中，「牌张组：具有「延缓X」的牌」之段落。

行猎野地

{三}{绿}

法术

增幅{三}{绿}（你使用此咒语时可以额外支付{三}{绿}。）

从你的牌库中搜寻至多两张树林牌，并将它们横置进场。然后将你的牌库洗牌。

若曾支付其增幅费用，则重置所有以此法放置进场的树林。它们成为3/3绿色，具敏捷异能的生物，并且仍然是地。

* 若曾支付其增幅费用，则树林会永久成为具敏捷异能的生物。

依法瓦的杰迪欧亚奈

{三}{绿}{绿}{绿}

传奇生物~猫/战士/领主

5/5

树林行者

每当依法瓦的杰迪欧亚奈进行攻击或阻挡时，将一个2/2绿色，具树林行者异能的猫/战士衍生物放置进场。

* 如果依法瓦的杰迪欧亚奈进行攻击或阻挡并产生了衍生物，则在该战斗阶段中，该衍生物便已经来不及宣告为攻击者（若它因故得到敏捷）或阻挡者。

敏锐直觉

{绿}

结界~灵气

生物结界

每当受此结界的生物向对手造成伤害时，你可以抓一张牌

* 敏锐直觉的异能触发时机，是当受此结界的生物向「敏锐直觉操控者的对手」造成伤害时，而不是受此结界的生物向「该生物操控者的对手」造成伤害时。

气蕴四体

{三}{绿}

结界

所有树林与所有腐生物均为1/1绿色生物也是地，且额外具有「树林」此地类别与「腐生物」此生

物类别。

* 每个树林与每个腐生物都会具有「生物」与「地」两个牌张类别，并且具有「树林」与「腐生物」两个副类别。两个副类别都分别归于所属的牌张类别：树林并非生物类别，而腐生物并非地类别。

* 当气蕴四体离场时，此效应便结束，且永久物回复原本的状态（除非其它效应替这些被影响的永久物赋予类别和/或副类别）。

* 当气蕴四体在场时，树林会以生物的身份进场。它们会有召唤失调。

* 当气蕴四体在场时，场上的腐生物会具有此异能：「{横置}：加{绿}到你的法术力池中。」虽然它们是树林，也终究不算基本地。

* 当气蕴四体在场时，雾幻宗师会是传奇的1/1绿色地生物，并且具有树林这个地类别与所有的生物类别。

扑击亚龙

{三}{绿}

生物~亚龙

3/3

增幅{二}{绿}（你使用此咒语时可以额外支付{二}{绿}。）

若曾支付其增幅费用，则扑击亚龙进场时上面有三个+1/+1指示物且具有敏捷异能。

* 若曾支付其增幅费用，扑击亚龙会一直具有敏捷异能。

野性搭档

{四}{绿}{绿}

结界

当任一生物进场时，若你从手上使用之，则你可以从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之力量与防御力的加总需与前者相同，并将它放置进场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 举例来说，如果你使用了2/2的灰棕熊，便可以搜寻一张力量与防御力总和为4的生物。它可以是0/4，1/3，2/2，或3/1。

* 游戏会检查刚进场的这生物会以怎样的力量与防御力留在场上。也就是说，有可能会无法将另一张同名称的牌放进场。举例来说，三臂铁人在场时会是4/4，但三臂铁人在牌库中则是1/1。当此触发式异能还在堆叠中时，其力量与防御力也有可能受到影响（例如由于变巨术，骤死，或羊化术）。

* 如果在此异能结算前，刚进场的这生物便已离场，则使用它离场之前最后的力量与防御力。

* 如果刚进场的这生物之力量与防御力加总小于0（例如由于茫然不已或骤死），则野性搭档会将它视为0。举例来说，如果某生物是-2/1，则你可以搜寻一个力量与防御力加总为0的生物。如果力量或防御力其中一个数字小于0，但加总后大于0，则使用其加总的数字。举例来说，如果某生物是-1/3，则你可以搜寻一个力量与防御力加总为2的生物。

* 如果在你的牌库中的某生物牌之力量包含了*，则将*视为0。

多色与地

炮烙裂片妖

{红}{白}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「{一}，牺牲此生物：此生物对目标生物或牌手造成1点伤害。」

所有裂片妖具有「{一}，牺牲此生物：于本回合中，防止接下来将对目标裂片妖或牌手造成的1点伤害。」

* 请注意，第一个异能可以影响任何生物，但第二个异能只会影响裂片妖。（两个异能都会影响牌手。）

黯心裂片妖

{黑}{绿}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「牺牲此生物：你获得3点生命。」

* 是由被牺牲的裂片妖之操控者获得生命，而非黯心裂片妖的操控者。

休眠裂片妖

{二}{绿}{蓝}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖具有守军异能与「当此生物进场时，抓一张牌。」

* 是由进场之裂片妖的操控者来抓牌，而非休眠裂片妖的操控者。

* 休眠裂片妖进场时会触发此异能。

狂热裂片妖

{一}{蓝}{红}

生物～裂片妖

2/2

所有裂片妖具有「{零}：如果此生物在场，掷一枚硬币。如果你赢得此掷，则将此生物移出对战，并在回合结束时，将它在其拥有者的操控下返回场上。如果你输掉此掷，则牺牲之。」

* 对任一个裂片妖来说，此异能可以用回应的方式起动许多次，但最终的结果是只会为它掷一次硬币。

梦兆龙王殷帖

{三}{蓝}{红}{绿}

传奇生物～龙

6/6

飞行

每当梦兆龙王殷帖对牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{蓝}。若你如此作，则把你的牌库顶牌以牌面朝下的方式移出对战。只要该牌持续被移出对战，你便可以检视之。只要殷帖持续在场，你便可以使用该牌且不需支付其法术力费用。

* 殷帖离场后，如果某张依此法移出对战的牌依旧被移出对战，你依旧可以检视之。不过，你无法

使用它。

* 一旦你以此法使用某张牌，它便离开移出对战区。你无法再度使用它。

崩摧龙王怒玛

{三}{红}{白}{蓝}

传奇生物~龙

6/6

飞行

每当崩摧龙王怒玛对牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{红}。若你如此作，则消灭至多两个目标地。

* 当此异能进入堆叠时，由你决定所有的目标；并且当它结算时，也由你决定是否要支付此费用。

你可以选择零个目标。就算你选择零个目标，也可以支付法术力。

凯尔顿传人拉姐

{红}{绿}

传奇生物~地精/战士

2/2

每当凯尔顿传人拉姐攻击时，你可以加{红}{红}到你的法术力池中。

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

* 拉姐的触发式异能并非法术力异能（因为它并非被其它法术力异能所触发）。它会进入堆叠且有可能被反击。

* 若无法在战斗阶段结束前用掉此异能所产生的{红}{红}，则会造成法术力灼伤。

拾殒龙王天涅

{三}{黑}{绿}{白}

传奇生物~龙

6/6

飞行

每当拾殒龙王天涅对牌手造成战斗伤害时，你可以支付{二}{黑}。若你如此作，将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放置进场。

* 当此异能进入堆叠时，由你决定其目标；并且当它结算时，也由你决定是否要支付此费用。

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。(c)2007威世智。