

天神创生发布释疑

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：2013年11月14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

天神创生系列包括165张牌（60张普通牌，60张非普通牌，35张稀有牌，以及10张秘稀牌）。

售前赛：2014年2月1-2日

上市周末：2014年2月7-9日

欢乐日：2014年3月1-2日

自正式发售当日起，天神创生系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2014年2月7日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：再访拉尼卡、兵临古城、巨龙迷城、万智牌2014、塞洛斯以及天神创生。

请至Wizards.com/MagicFormats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。

----- 新关键字：致敬

某些怪物以可怕后果相威胁，要求塞洛斯的居民必须对他们表达敬意。致敬这见于生物的新关键字异能会迫使对手面临艰难抉择：是让生物变得更大，还是让强大的进战场异能触发。

奈西安迪默洛兽

{三}{绿}{绿}

生物~野兽

3/3

致敬3（于此生物进战场时，选择一位对手，他可以在其上放置三个+1/+1指示物。）

当奈西安迪默洛兽进战场时，若未支付其致敬费用，则消灭目标非生物的永久物。

致敬的正式规则解析如下：

702.103. 致敬

702.103a 致敬属于静止式异能，于具有致敬异能的生物进战场时产生作用。「致敬N」的字样意指「于该生物进战场时，选择一位对手。该牌手可以让此生物进战场时上面额外有N个+1/+1指示物。」

702.103b 具致敬异能的物件具有会检查「若未支付其致敬费用」的触发式异能。如果因致敬异能所选的牌手未让该生物进战场时上面额外具有如其致敬异能所规定数量的+1/+1指示物，则便会满

足该异能的触发条件。

* 如果对手支付了致敬费用，该生物进战场时上面便会有该规定数量的+1/+1指示物。而不是生物先进入战场，然后再在其上放置+1/+1指示物。

* 决定是否要向生物致敬的时机，是于具致敬异能的生物进战场时。此时已来不及回应此生物咒语。举例来说，在多人游戏中，对手在决定是否要反击此生物咒语时，不会知道是否会支付致敬费用，也不会知道会是哪位对手会被选来支付此费用。

* 如果该触发式异能具有目标，则于此具致敬异能的生物咒语在堆叠上时，没人会知道此目标是什么。

* 牌手必须等到生物进战场之后，才有机会回应是否致敬的决定。也就是说，如果该对手未向生物致敬，则在有牌手有机会去除该生物之前，此触发式异能就会触发。

* 就算该触发式异能结算时，此具致敬异能的生物已不在战场，该异能也会照常结算。

新异能提示： 启悟

塞洛斯此时空无所不在的神圣造物、不断涌现的英雄史诗和四处肆虐的恐怖怪物令此地芸芸众生随时得到启悟。启悟属于异能提示，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，每当具启悟异能的生物成为未横置时，此异能便会在触发。（异能提示并无规则含义。）

巢居朝拜者

{三}{蓝}

生物~人类/僧侣

2/4

启悟~每当巢居朝拜者成为未横置时，你可以支付{二}{蓝}。若你如此作，则将一个2/2蓝色，具飞行异能的鸟衍生结界生物放进战场。

* 无论使生物成为未横置的原因为何（因重置步骤开始时的回合动作而重置，或因咒语或异能而重置），启悟异能都会触发。

* 如果启悟异能在你的重置步骤中触发，那么该异能将会在你的维持开始时进入堆叠。如果该异能产生了一个或更多衍生生物，那么这些生物该回合将不能攻击（除非它们获得敏捷异能）。

* 启悟异能在该生物进战场时不会触发。

* 如果启悟异能包括了可选择费用，则你是于异能结算时决定是否要支付此费用。就算该生物已因他人回应该异能而离开战场，你也可以继续支付该费用。

神和双色献力

于天神创生系列中登场的五位神均有一个检查你双色献力的异能。

贪欢神谢纳戈斯

{三}{红}{绿}

传奇结界生物~神

6/5

不灭

只要你的红绿两色献力小于七，谢纳戈斯便不是生物。

在你回合的战斗开始时，另一个目标由你操控的生物获得敏捷异能并得+X/+X直到回合结束，X为该生物的力量。

* 在由你操控的所有永久物上的法术力费用当中，每个符合下列条件之一的法术力符号便会为你这两色的双色献力加一：该法术力符号属于第一种颜色；该法术力符号属于第二种颜色；该法术力符号同时属于这两种颜色。需要特别指出的是，一个混血法术力符号只会使你同时属于该法术力符号之两色献力加一。举例来说，如果你操控的所有非地永久物仅有贪欢神谢纳戈斯和瓦砾区突击队（后者的法术力费用为{一}{红/绿}{红/绿}{红/绿}），则你的红绿两色献力为五。

组合：典范

天神创生系列里有一组生物，能够在赋予由你操控的生物某个关键字异能的同时，确保由对手操控的所有生物均不会具有同一关键字异能。

勇气典范

{一}{白}{白}

结界生物～人类／士兵

2/2

由你操控的生物具有先攻异能。

由对手操控的生物失去先攻异能，且不能具有或获得先攻异能。

* 典范的第二个异能对由你所有对手操控的每个生物都会生效，无论该生物何时进入战场。

* 于你操控典范期间，因咒语或异能结算而产生，且会赋予由对手操控之生物相应异能的持续性效应根本不会产生。举例来说，如果你操控勇气典范，则由对手施放、且让由其操控的生物具有先攻异能的咒语并不会使这些生物具有先攻，就算勇气典范于本回合的稍后时段离开了战场也是一样。（如果该咒语具有其他效应，例如增加生物的力量，那么这些效应如常生效。）

* 另一方面，如果典范离开了战场，则由静止式异能产生的持续性效应（比如说赋予相应异能的灵气）便会继续生效。

* 如果你和某位对手分别操控同一个典范，则由所有牌手操控的所有生物均不会具有相应的异能。

复出的塞洛斯主题与机制

天神创生系列中包含许多于塞洛斯系列登场的机制、关键字和规则。要了解有关结界生物、「尼兹」星空边框外观、神授、蛮化及蛮化的生物、献力、占卜以及神的更多信息，请参阅塞洛斯发布释疑，网址：www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs。

规则变动：「鹏洛客独一无二规则」及「传奇规则」

随着万智牌2014核心系列推出的两个规则变更，对天神创生系列牌的运作造成影响。

根据过去的规则，如果战场上有两个或更多同名的传奇永久物，或是两个或更多具有同样副类别（例如「杰斯」）的鹏洛客同时在战场，他们就会因状态动作而被置入其拥有者的坟墓场。此规则已有更动。新规则如下：

704.5j 如果某牌手同时操控两个或更多具有共通鹏洛客类别的鹏洛客，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「鹏洛客独一无二规则」。

704.5k 如果某牌手同时操控两个或更多同名的传奇永久物，则该牌手从中选择一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。

单卡解惑

侍僧的报偿

{一}{白}

瞬间

于本回合中，防止接下来将对目标生物造成的X点伤害，X为你的白色献力。如果以此法防止伤害，则侍僧的报偿对目标生物或牌手造成等量的伤害。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{白}，你的白色献力就加一。）

- * 侍僧的报偿有两个目标：将受到伤害的生物，以及侍僧的报偿将造成伤害的生物或牌手。你于施放侍僧的报偿时便需选择这些目标。
- * 防止护盾将防止的伤害数量，是根据你于侍僧的报偿结算时的白色献力决定。就算本回合稍后时段你的白色献力改变，该数量也不会改变。
- * 你不需选择伤害来源。该防止护盾会对接下来将向第一个目标造成的X点生效，无论该些伤害是由什么造成，也不论该些伤害是否是同时造成。举例来说，如果该护盾会防止接下来将对第一个目标造成的5点伤害，且该生物会受到来自闪电炼击的3点伤害，则这3点伤害被防止且侍僧的报偿对第二个目标造成3点伤害。此防止效应依旧会对本回合中接下来将对第一个目标造成的2点伤害生效。
- * 侍僧的报偿的效应并非转移伤害效应。如果它防止了伤害，则在执行此防止效应时，侍僧的报偿（而非原始来源）会一并对第二个目标造成伤害。侍僧的报偿是这份新伤害的来源，所以原始来源的特征（例如其颜色，或是否具有系命）都不会影响此伤害。就算原本所防止的是战斗伤害，这份新伤害也并非战斗伤害。由于你操控这份新伤害的来源，如果第二个目标是某位对手，则你可以让侍僧的报偿对此对手操控的鹏洛客造成伤害。
- * 于侍僧的报偿试图结算时，如果只有第一个目标不合法，则侍僧的报偿不会防止将对该生物造成的任何伤害，且因此不会对第二个目标造成伤害。如果只有第二个目标不合法，则将对第一个目标造成的伤害会被防止，但侍僧的报偿不会造成伤害。如果两个目标都不合法，则侍僧的报偿会被反击。
- * 在侍僧的报偿结算之后，这两个目标是否仍是合法目标便不再重要。举例来说，如果第二个目标是由对手操控的某个生物，且它在侍僧的报偿结算之后、实际防止伤害前获得辟邪异能，则侍僧的报偿依旧能对该生物造成伤害。如果侍僧的报偿不能对第二个目标造成伤害（也许因为该目标生物已离开战场），它依旧会防止伤害；它只是无法自行造成任何伤害。
- * 如果侍僧的报偿防止了伤害，则在执行此防止效应之后，侍僧的报偿会一并对该目标生物或牌手造成伤害。这会在执行状态动作之前发生，并且也是在有牌手能够施放咒语或起动异能之前发生。如果原本的伤害来源是咒语或异能，则这会在该咒语或异能结算完毕之前发生。
- * 如果第一个目标将受到的伤害数量超出了侍僧的报偿能防止之数量，则未能为第一个目标防止之多出部分的伤害，会在防止的时候同时造成。然后侍僧的报偿造成伤害。
- * 侍僧的报偿是依照「它在堆叠上结算时的状态」造成伤害，而不是「在造成伤害时它当前的状态」。也就是说，对于关心是否有瞬间咒语造成伤害的异能而言（例如舞火羊蹄人的异能，其上标记着「每当由你操控的一个瞬间或法术咒语向对手造成伤害时」字样），这仍算作「瞬间咒语造成的伤害」。
- * 如果第一个目标将受到多个生物造成的战斗伤害，则由你决定要防止哪些伤害。（举例来说，如果该些生物之一具有死触异能，则你能够选择专门防止该生物造成的伤害。）在这些生物将要造成伤害的时候，你才需要作出决定。

阿喀洛斯征兵员

{四}{红}

生物～人类／祭师

3/2

勇行～每当你施放一个以阿喀洛斯征兵员为目标的咒语时，获得另一个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。

* 该异能可以指定阿喀洛斯征兵员之外任一生物为目标，包括未横置者或已经由你操控者。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。值得注意的是，如果该生物上结附有具神授异能的灵气，且于你操控期间死去，则该灵气的操控者将继续操控由该灵气所变成的生物。

* 如果你已操控一个传奇生物，同时又获得了另一个与之同名的传奇生物之操控权，则由你来选择一个要留在战场上的，并将另一个置入其拥有着的坟墓场。

理念仲裁者

{四}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

4/5

飞行

启悟～每当理念仲裁者成为未横置时，展示你的牌库顶牌。如果它是神器、生物或地牌，你可以将之放进战场且上面有一个具现指示物。该永久物额外具有「结界」此类别。

* 具现指示物仅用于辅助记忆。即使该指示物被移除，该永久物依旧额外具有「结界」此类别。

* 如果你选择不将该牌放进战场，或者如果该牌并非所列类别，则它仍留在你的牌库顶。（注意，展示牌是强制的。）

多头龙外貌

{绿}

瞬间

目标生物得+X/+X直到回合结束，X为你的绿色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{绿}，你的绿色献力就加一。）

* X的数值是于多头龙外貌结算时确定。就算你的绿色献力于本回合的稍后时段发生改变，该加成也不会改变。

星幽羊角

{X}{X}{X}

神器

星幽羊角进战场时上面有X个充电指示物。

{横置}：选择一种颜色。星幽羊角上每有一个充电指示物，便加一点该色法术力到你的法术力池中。

。

* 如果你选择X值为1，则施放星幽羊角的费用便为{三}，且其进战场时上面有一个充电指示物。如果你选择X值为2，则施放它的费用为{六}，且其进战场时上面有两个充电指示物，以此类推。

* 最后一个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

枯胆恶疾

{黑}{黑}

瞬间

目标生物及所有与其同名的其他生物各得-3/-3直到回合结束。

* 枯胆恶疾只有一个目标。其他同名的生物并非其目标。举例来说，如果某个具辟邪异能的生物与目标生物同名，那么它仍会得-3/-3。

* 如果于枯胆恶疾试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则枯胆恶疾将被反击，且其所有效应均不会生效。没有生物会得-3/-3。

* 除非该衍生物为其它生物的复制品，或产生该衍生物的效应特别赋予它其他名称，否则衍生生物的名称与其生物类别相同。举例来说，1/1猫/士兵衍生生物的名称为「猫士兵」。

俄渡诺陵黑橡树妖

{二}{黑}

生物~灵俑/树妖

0/5

守军

{黑}，横置另一个由你操控且未横置的生物：俄渡诺陵黑橡树妖得+1/+1直到回合结束。

* 你可以横置在你最近一个回合开始时并未持续操控之生物来起最后一个异能。

俄瑞恣狮王布黎玛

{一}{白}{白}

传奇生物~猫/士兵

3/4

警戒

每当俄瑞恣狮王布黎玛攻击时，将一个1/1白色，具警戒异能的猫/士兵衍生生物放进战场且正进行攻击。

每当布黎玛阻挡一个生物时，将一个1/1白色，具警戒异能的猫/士兵衍生生物放进战场且阻挡该生物。

* 对于第一个触发式异能而言，你将此衍生物放进战场时，得宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与布黎玛可以不一样。

* 如果布黎玛因故阻挡了两个或更多生物（注意，它本身无法如此做），则其最后一个异能会触发同样次数。

* 虽然这些衍生物以进行攻击或阻挡的状态进入战场，但它们从未宣告为进行攻击或阻挡的生物。注记于「每当一个生物攻击或阻挡时」触发的异能不会触发。

孤魂斗士

{四}{黑}{黑}

生物～骷髅妖／战士

4/4

{三}{黑}{黑}，{横置}，牺牲X个其他生物：将X张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

{五}{黑}{黑}：将孤魂斗士从你的坟墓场置于你的牌库顶。

* 你为第一个异能选择目标的时机，是于你起动该异能，但尚未支付任何费用之前。你不能指定你牺牲的任一生物为目标。

* 最后一个异能只能于孤魂斗士在你的坟墓场中时才可以起动。

克罗芬斯的骏马

{一}{绿}{绿}

结界生物～半人马

2/4

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

如果你的牌库顶牌是地牌，你可以使用之。

每当一个地在你的操控下进战场时，你获得1点生命。

* 克罗芬斯的骏马不会改变你使用地的时机。你只能于你回合的行动阶段中，且你拥有优先权、堆叠为空的时候使用地。

* 通过第二个异能使用地会算进你每回合能下的地里面。如果你在回合中从手上使用一个地，则除非有其他效应允许你额外使用地，否则你便不能从你的牌库顶使用地。

* 每当一个地由于任何原因在你的操控下进战场时，就会触发最后一个异能。每当你正常地使用一个地，以及每当有咒语或异能（例如徒长）使得你将一个地在你的操控下放进战场时，它都会触发。它甚至会因为某咒语或异能使得另一位牌手将地放进战场并由你操控而触发（举例来说，由于亚维马雅树灵的异能）。

* 当你以展示牌库顶牌的方式进行游戏时，如果某效应要你抓数张牌，则在抓起每张牌之前都要先展示之。

保护色

{一}{蓝}

瞬间

目标由你操控的生物获得反由对手操控的生物之保护异能直到回合结束。将之重置。

* 由对手拥有且不在战场上之生物牌的异能不能指定此生物为目标，且这类牌将对此生物造成的所有伤害均会被防止。

* 如果其他牌手在保护色结算之后获得该生物的操控权，则该生物将具有针对由其新操控者之对手所操控生物的保护异能。

牲祭印记

{二}{绿}

法术

目标生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。

* 除非在宣告阻挡者步骤开始时能够宣告该生物为阻挡者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击该牌手或该牌手所操控的鹏洛客，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。如果未支付该费用，则该生物便不能阻挡。

* 该生物的操控者选择该生物要阻挡的攻击生物。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则该生物只有在第一个能攻击或阻挡的战斗阶段中才必须如此作。

。

晨昏交替

{二}{白}{白}

法术

选择一项或都选～将目标结界牌从你的坟墓场移回你手上；和／或消灭目标结界。

* 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。

* 晨昏交替不会影响在它试图结算时已为不合法的目标。如果决定两个模式都选，并且此时这两个目标均不合法，则晨昏交替会被反击。

陷入悲痛

{一}{黑}{黑}

法术

所有生物得-2/-2直到回合结束。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 只有在陷入悲痛结算时在战场上的生物才会得-2/-2。于该回合稍后时段才进战场的生物则不会受影响。

百战幻灵

{一}{白}{白}

结界生物～精怪

0/0

神授{二}{白}{白}（如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未结附于生物上，就会再度成为生物。）

对百战幻灵与所结附的生物而言，你每操控一个生物，它们便各得+1/+1，且你每操控一个灵气，它们便各得+1/+1。

* 百战幻灵的最后一个异能只在战场上产生作用。在其他区域，它是一张0/0的结界生物牌。

* 具神授异能的永久物不是生物就是灵气，不会两者都是（虽然这两种情况下它都是结界）。每个此类永久物只会让百战幻灵赋予的加成得+1/+1。

城邦神厄芳拉

{二}{白}{蓝}

传奇结界生物～神

6/5

不灭

只要你的白蓝两色献力小于七，厄芳拉便不是生物。

在每个维持开始时，若上回合中有另一个生物在你的操控下进战场，则抓一张牌。

* 在每个维持开始时，厄芳拉的最后一个异能都会检查上个回合是否有其他生物在你的操控下进入战场。如果有，此异能便会触发；若否，则不会。只要曾有一个生物于该回合中在你的操控下进过战场，该异能便会触发，且无论有多少个此类生物，均只会触发一次。

* 无论在前一个回合中进入战场的生物发生了什么情况，最后一个异能都会触发。它现在是否还在你的操控下，或它现在是否还在战场则都不重要。

* 如果由你操控的某个非生物永久物（例如具神授异能的灵气）成为生物，则该生物不会使厄芳拉的最后一个异能在下一个回合触发。即使该非生物永久物是在其进入战场的同一回合成为生物也是一样。

厄芳拉的启蒙

{一}{白}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当厄芳拉的启蒙进战场时，在所结附的生物上放置一个+1/+1指示物。

所结附的生物具有飞行异能。

每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以将厄芳拉的启蒙移回其拥有者手上。

* 厄芳拉的启蒙的最后一个异能只会于其在战场期间，当该生物在你的操控下进战场时触发。只有在该异能结算时厄芳拉的启蒙仍在战场上，你才需将之移回。

* 如果当厄芳拉的启蒙的进战场异能结算时，厄芳拉的启蒙已不在战场上，则会在它离开战场前最后结附的生物上放置一个+1/+1指示物。

永火幻灵

{一}{红}

结界生物～精怪

1/1

神授{二}{红}（如果你支付此牌的神授费用来施放它，则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未结附于生物上，就会再度成为生物。）

{红}：永火幻灵得+1/+0直到回合结束。如果它是灵气，则改为所结附的生物得+1/+0直到回合结束。

所结附的生物得+1/+1。

* 于永火幻灵的异能结算时，便已确定此加成是对永火幻灵（若其是生物）生效，还是对其所结附的生物（若其是灵气）生效。如果所结附的生物获得了此加成，则这份加成便不会对永火幻灵生效，即使永火幻灵在该回合的稍后时段成为生物也是一样。

凿眼

{黑}

瞬间

目标生物得-1/-1直到回合结束。如果它是独眼巨人，则消灭之。

* 如果目标生物是独眼巨人，则它会先得-1/-1，然后被消灭。

天降锤击

{一}{红}

瞬间

目标由你操控的生物对另一个目标生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 于天降锤击试图结算时，如果只有其中一个目标为合法目标，那么天降锤击会照常结算，但不会产生效应；如果第一个目标生物不合法，则它无法造成伤害。如果第二个目标生物不合法，则它不会受到伤害。

* 所造成的伤害数量，是根据天降锤击结算时，第一个目标生物的力量来决定。

命定迷醉

{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

将一个衍生物放进战场，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品。如果是在你的回合中，则占卜2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

* 此衍生物只会复制原版生物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则命定迷醉所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于此永久物进战场时」或「此永久物进战场时上面有...」的异能也都会生效。

命定归返

{四}{黑}{黑}{黑}

瞬间

将目标生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。它获得不灭异能。如果是在你的回合中，则占卜2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

* 使该生物获得不灭异能的效应并未注明持续时限。它会持续到该生物离开战场为止。

* 由命定归返赋予的不灭异能不属于该生物的可复制特征值之一。如果复制该生物，则该复制品不具有不灭异能（除非该生物以其他方式具有不灭异能）。

可怖怒气

{二}{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有「{二}{红}：目标生物本回合不能阻挡此生物。」

* 由可怖怒气赋予的起动式异能不能更改或取消已经发生的阻挡。要想让此异能有效果，你起动它的时机不能晚于宣告攻击者步骤。

* 目标生物仍然能够阻挡其他进行攻击的生物。

惊怖喧哗兵

{一}{黑}

生物～牛头怪

2/2

除非你操控另一个牛头怪，否则惊怖喧哗兵不能进行阻挡。

* 只有于你宣告阻挡者时，才会检查你是否操控另一个牛头怪。另一个牛头怪不一定要阻挡。

惊怖通灵师

{三}{红}

生物～牛头怪／祭师

3/4

启悟～每当惊怖通灵师成为未横置时，你可以支付{一}{红}。若你如此作，则将一个衍生物放进战场，该衍生物为另一个目标生物之复制品，但额外具有「结界」此类别。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 该衍生物所复制的，就只有原版生物（复制品也是结界的情况除外）上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。

* 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

* 如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

* 如果所复制的生物是个衍生物，则惊怖通灵师所产生的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。

* 当此衍生物进战场时，所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所复制的生物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果其他生物成为该衍生物的复制品或作为该衍生物的复制品进入战场，则该生物将不具有敏捷

异能，且你不需放逐它。不过，如果惊怖通灵师由于替代性效应之故（比如，倍产旺季所产生者）产生了数个衍生物，那么这些衍生物都会具有敏捷异能，且你需放逐所有此类衍生物。

潮汐巨蛇

{四}{蓝}

生物~巨蛇

4/4

除非你将由你操控的一个结界移回其拥有者手上，否则潮汐巨蛇不能攻击。（于宣告攻击者时支付此费用。）

* 在每次战斗中，你都必须将一个由你操控的结界移回其拥有者手上才能用潮汐巨蛇攻击。

锻焰巨龙

{四}{红}{红}

生物~龙

5/4

飞行

{一}{红}：锻焰巨龙对目标生物造成1点伤害。该生物本次战斗中不能进行阻挡。只能于锻焰巨龙进行攻击时起动此异能。

* 锻焰巨龙的起动式异能可以指定任何生物为目标，而不仅限于由防御牌手操控或能够进行阻挡者。

* 如果你不希望目标生物能够阻挡，则必须在宣告攻击者步骤中起动锻焰巨龙的起动式异能。

化金

{三}{黑}

法术

放逐目标生物。将一个名称为黄金的无色衍生神器放进战场。它具有「牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 你将操控该衍生物，不管目标生物的操控者是谁。

* 如果于化金试图结算时，该生物已是不合法的目标，则该咒语将会被反击，且其所有效应都不会生效。不会产生衍生物。

瞥视太阳神

{X}{白}

瞬间

横置X个目标生物。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 如果你选择零个目标，则你在该异能结算时将只占卜1。但是，如果你选择至少一个目标，而且于瞥视太阳神试图结算时，其所有目标都已成为不合法，则该咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。在这情况下，你将不占卜。

盗墓蜘蛛

{三}{绿}

生物～蜘蛛

2/4

延势

{三}{黑}: 盗墓蜘蛛得+X/+X直到回合结束, X为你坟墓场中生物牌的数量。此异能每回合只能启动一次。

* 只会于此异能结算时计算你坟墓场中生物牌的数量。此异能结算之后, 即使你坟墓场中生物牌的数量在该回合稍后时段中改变, 此加成也不会改变。

劫令恶魔

{一}{黑}{黑}

结界生物～恶魔

3/3

神授{三}{黑}{黑} (如果你支付此牌的神授费用来施放它, 则它便是具「结附于生物」的灵气咒语。如果它未结附于生物上, 就会再度成为生物。)

飞行

在你的维持开始时, 你失去1点生命。

所结附的生物得+3/+3且具有飞行异能。

* 无论劫令恶魔是生物还是灵气, 让你失去生命的触发式异能都会生效。该异能中的「你」指的是劫令恶魔的操控者。如果你操控劫令恶魔, 且它作为灵气结附于由其他牌手操控的生物, 则该异能将在你的维持开始时触发, 且会使你失去1点生命值。

伊洛安斯的英雄

{一}{白}

生物～人类/士兵

2/2

你施放的灵气咒语减少{一}来施放。

勇行～每当你施放一个以伊洛安斯的英雄为目标的咒语时, 在伊洛安斯的英雄上放置一个+1/+1指示物。

* 如果你支付神授费用来施放牌, 则伊洛安斯的英雄的第一个异能会生效。

莱纳塔英雄

{绿}

生物～人类/战士

1/1

勇行～每当你施放一个以莱纳塔英雄为目标的咒语时, 你可以支付{X}。若你如此作, 则在莱纳塔英雄上放置X个+1/+1指示物。

* 你是于勇行异能结算时决定X的数值并选择是否要支付{X}。

英雄荣坛

{五}

传奇神器

对每个由你操控的传奇生物而言，你每操控一个其他传奇生物，它便得+1/+1。

{X}, {横置}: 检视你牌库顶的X张牌。你可以展示其中的一张传奇生物牌，并将其置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 英雄荣坛所给予的加成只计算传奇生物。它不会将本身计算在内。

* 英雄荣坛将给予每个由你操控的传奇生物加成，即使获得其中某个传奇生物的操控权会使「传奇规则」生效也是一样。举例来说，如果你操控俄瑞恣狮王布黎玛（3/4的传奇生物），并且获得另一个俄瑞恣狮王布黎玛的操控权，那么当你将其中之一置入其拥有者的坟墓场时，它们都是4/5。然后留下来的那个将变回3/4。

急切逐日者

{一}{红}

生物~人类/士兵

1/1

飞行，敏捷

急切逐日者每回合若能攻击，则必须攻击。

* 除非在宣告攻击者步骤开始时能够宣告急切逐日者为攻击者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：它已横置；或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它攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用。如果未支付该费用，则急切逐日者便不能攻击。

* 你得为急切逐日者选择要攻击哪位牌手或哪个鹏洛客。

丰收神卡拉美特拉

{三}{绿}{白}

传奇结界生物~神

6/7

不灭

只要你的绿白两色献力小于七，卡拉美特拉便不是生物。

每当你施放生物咒语时，你可以从你的牌库中搜寻一张树林或平原牌，将之横置进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 如果你支付神授费用来施放具神授异能的生物牌，则它会变成灵气咒语，而不是生物咒语。卡拉美特拉的最后一个异能不会触发。

* 你可以利用最后一个异能将任何副类别为树林或平原的地牌放进战场，而不仅限于名称为「树林」或「平原」者。

破浪奇奥拉

{二}{绿}{蓝}

鹏洛客~奇奥拉

2

+1: 直到你的下一个回合，防止目标由对手操控的永久物将受到与造成的所有伤害。

-1: 抓一张牌。你本回合可以额外使用一个地。

-5: 你获得具有「在你的结束步骤开始时，将一个9/9蓝色巨海兽衍生生物放进战场」的徽记。

* 奇奥拉的第一个异能可以指定由对手操控的任一永久物为目标，而不仅限于能造成或受到伤害者

。

* 一旦第一个异能结算，即使该永久物改变了操控者，该伤害防止效应仍将继续生效。

* 奇奥拉的第二个异能让你在在行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。特别是，你并不是于该异能结算的同时就能够使用一个地。该异能会先完全结算（并且你会抓一张牌，说不定这张牌会是你稍后要使用的地）。

* 第二个异能的效应会与其他让你额外使用地的效应累加，例如茁壮仪式。

* 如果在起动奇奥拉的第二个异能之后，但在该异能结算前奇奥拉便已离开战场，则你仍能在该异能结算后额外使用一个地。

海峡巨海兽

{五}{蓝}{蓝}

生物~巨海兽

6/6

力量小于由你操控之海岛数量的生物不能阻挡海峡巨海兽。

* 于宣告阻挡者时计算由你操控的海岛数量。此时，力量小于由你操控之海岛数量的生物不能阻挡海峡巨海兽。一旦宣告了阻挡者，进行阻挡之生物的力量及由你操控的海岛数量便不重要了。

忠诚飞马

{白}

生物~飞马

2/1

飞行

忠诚飞马不能单独进行攻击或阻挡。

* 忠诚飞马只能与其他生物同时被宣告为攻击者。同样，忠诚飞马只能与其他生物同时被宣告为阻挡者。

* 如果你操控数个忠诚飞马，则它们可以一起攻击或阻挡，即使没有其他生物攻击或阻挡也是一样

。

* 尽管忠诚飞马不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，忠诚飞马可以攻击某位对手，而另一个生物则可以攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

* 在双头巨人游戏（或其他采用队友共享回合玩法的赛制）中，忠诚飞马可以与由你队友操控的生物一起攻击或阻挡，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击或阻挡也是一样。

沼雾泰坦

{六}{黑}

生物~巨人

4/5

沼雾泰坦减少{X}来施放，X为你的黑色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{黑}，你的黑色献力就加一。）

* 你的黑色献力会在你确定沼雾泰坦总费用时计算，且在支付任何费用之前此费用便已锁定。举例，如果你操控一个法术力费用中有黑色法术力符号的生物，且能牺牲它产生法术力，则该生物法术力费用中的法术力符号将计入你的黑色献力。然后你可以牺牲该生物来产生法术力以支付减少的总费用。

* 如果你的黑色献力大于六，则施放沼雾泰坦的费用为{黑}。不会减少有色法术力的需求。

裂灵师

{蓝}{蓝}

生物~人类/法术师

2/1

勇行~每当你施放一个以裂灵师为目标的咒语时，放逐目标牌手牌库顶的三张牌。

{蓝}{蓝}，牺牲裂灵师：反击目标咒语，且该咒语之名称须与以裂灵师放逐的某张牌相同。

* 这些牌会牌面朝上被放逐。所有牌手都可以检视它们。

* 如果裂灵师离开战场，且稍后另一个裂灵师进战场，则后者会是一个全新的物件（即便这两者都是以同一张牌来表示也一样）。第二个裂灵师的最后一个异能不会和第一个裂灵师放逐的任何牌发生关系。

屠戮神墨癸斯

{二}{黑}{红}

传奇结界生物~神

7/5

不灭

只要你的黑红两色献力小于七，墨癸斯便不是生物。

在每位对手的维持开始时，除非该牌手牺牲一个生物，否则墨癸斯对他造成2点伤害。

* 如果该牌手不能牺牲生物（通常因为他未操控任何生物），则墨癸斯将对他造成2点伤害。

头骨先知

{二}{红}{红}

生物~牛头怪/祭师

3/1

敏捷

致敬2（于此生物进战场时，选择一位对手，他可以在其上放置两个+1/+1指示物。）

当头骨先知进战场时，若未支付其致敬费用，你可以从你手上施放一张瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

* 如果你要以此法施放牌，则你是在此触发式异能结算时如此作。不会受到牌张类别（例如法术）的施放时机限制。其他的施放限制则不会被忽略（例如「只能于宣告攻击者之前施放[此牌]」

)。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你必须将其值选为0。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付例如超载费用的替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 如果你选择施放一张具有融咒异能的连体牌且不支付其法术力费用，则你可以一同施放两边。

苦痛预言师

{一}{黑}

生物~人类/法术师

2/2

启悟~每当苦痛预言师成为未横置时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于该牌之总法术力费用的生命。

* 如果所展示牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果所展示的牌没有法术力费用（例如，由于它是地牌），则其总法术力费用为0。

* 你牌库中的连体牌有两个总法术力费用，一边一个。如果你以此法展示一张连体牌，则你失去等同于该牌两边总法术力费用加总的生命。

游历

{三}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻至多两张基本地牌，展示这些牌，然后将一张横置进战场，另一张则置于你手上。将你的牌库洗牌，然后占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 你可以选择只以游历搜寻一张基本地牌。若你如此作，你将该牌横置放进战场。

扰志盖美拉

{四}{蓝}

结界生物~盖美拉

3/3

每当任一对手施放咒语时，你可以交换扰志盖美拉与该咒语的操控权。若你如此作，则你可以为该咒语选择新的目标。（如果该咒语成为永久物，则你操控该永久物。）

* 你可以交换扰志盖美拉与由对手施放的任一咒语的操控权，而不仅限于具有目标者。

* 你是于该触发式异能结算时决定是否要交换扰志盖美拉与该咒语的操控权。

* 如果在该触发式异能结算之前，扰志盖美拉便已离开战场或咒语已离开堆叠，则无法进行交换。

* 扰志盖美拉与该咒语都未改变各自所在的区域。交换的只有这两者的操控权。

* 在此异能结算后，该咒语将由你操控。该咒语上任何「你(you)」的字样，现在都是指你；而「对手(opponent)」则是指你的对手，其余依此类推。此般操控权的转变会在你选择新目标前发生，所以诸如「目标对手」或「目标由你操控的生物」之类的目标限制，现在均以你为参考基准，而非该咒语的原操控者。你可以将这些目标改为以你为参考基准下的合法目标；而如果该咒语只能选择这些目标，则该咒语结算时会因没有合法目标而被反击。当该咒语结算时，它将无法影响任何不合法

的目标，并且执行该咒语的效应时都由你来作决定。

* 你可以更改该咒语的任何目标。如果你改变了其中一个，便必须为该咒语选择一个合法的目标。如果你改不了，则必须维持现有目标（就算该目标现已不合法也是一样）。

* 获得咒语的操控权并更改其目标，将不会触发新目标的勇行异能。

* 如果你获得瞬间或法术咒语的操控权，则于它结算或被反击时将之放进其拥有者的坟墓场。

* 在一些不寻常的情况下，可能会出现当扰志盖美拉的触发式异能结算时你未操控它的情形（可能是因为原本异能仍在堆叠上时，此触发式异能再度触发并结算）。在此类情形中，你仍能交换扰志盖美拉与使该异能触发的咒语之操控权，即使这两者都不由你操控也是一样。若你如此做，则你将能够更改该咒语的目标，而非该咒语的新操控者。

欺瞒神斐纳克

{三}{蓝}{黑}

传奇结界生物～神

4/7

不灭

只要你的蓝黑两色献力小于七，斐纳克便不是生物。

由你操控的生物具有「{横置}：目标牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为此生物的防御力。」

* 如果你起动斐纳克赋予由你操控的生物之异能，则于该异能结算时计算该生物的防御力。如果此时该生物已不在战场上，则使用其最后在战场上时的防御力。

* 如果斐纳克是生物，则他也会获得自己赋予的起动式异能。

* 如果你横置斐纳克起动其赋予自己的异能，且于该异能结算时斐纳克已不是生物但仍在战场上，则没有牌会被置入目标牌手的坟墓场。同样，如果于该异能结算时斐纳克已不在战场，且在它离开战场时已不是生物，则没有牌会被置入该坟墓场。

好战雕柱

{三}

神器生物～魔像

3/3

守军

只要好战雕柱上结附了灵气，它便能视同不具守军异能地进行攻击。

* 守军异能只会在要将好战雕柱宣告为攻击生物的时候才有意义。如果好战雕柱已经进行攻击，则它成为未结附并不会将它从战斗中移除。

怒火天顶

{四}{红}{红}

法术

怒火天顶对两个目标生物和／或牌手各造成3点伤害。

* 你必须选择两个合法目标才能施放怒火天顶。

* 如果其中一个目标为牌手，则你可以将怒火天顶造成的伤害转移给由该牌手操控的某个鹏洛客。但你不能用怒火天顶来同时对牌手及其所操控的某个鹏洛客造成伤害。

煽怒祭师

{一}{黑}{红}

生物~牛头怪/祭师

2/3

你施放的牛头怪咒语减少{黑}{红}来施放。此效应仅减少你支付的有色法术力数量。（举例来说，如果你施放法术力费用为{二}{红}的牛头怪咒语，则你支付{二}便可施放。）

* 如果你操控数个煽怒祭师，则此减少费用的效应会累计。

* 由于是在其他调整费用的效应生效之后，才轮到减少费用的效应生效，所以如果牛头怪咒语的额外费用或替代性费用中包含{黑}和/或{红}，煽怒祭师的异能也可以减少这部分的费用。

* 如果某咒语的法术力费用中有混血法术力符号，则在确定咒语的总费用之前，你需要先确定你要支付哪一半。如果你决定以{黑}或{红}来支付此类费用，则煽怒祭师也可以减少这部分费用。

丰足收获

{一}{绿}{白}

瞬间

在至多三个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 丰足收获不能多次以同一个生物为目标。它将只在其每个目标上放置一个+1/+1指示物。

斯科拉河谷祸害

{二}{绿}

生物~多头龙

0/0

践踏

斯科拉河谷祸害进战场时上面有两个+1/+1指示物。

{T}，牺牲另一个生物：在斯科拉河谷祸害上放置若干+1/+1指示物，其数量等同于所牺牲之生物的战斗防御力。

* 使用所牺牲生物最后在战场时的防御力来决定将多少+1/+1指示物放置在斯科拉河谷祸害上。

炙热鲜血

{红}{红}

瞬间

炙热鲜血对目标生物造成2点伤害。当该生物于本回合中死去时，炙热鲜血对该生物的操控者造成3点伤害。

* 如果目标生物在该回合死去，炙热鲜血将会对该生物死去时的操控者造成3点伤害，这位牌手不一定是在炙热鲜血结算时操控它的牌手。是什么导致该生物死去并不重要。

提玛瑞的仆从

{二}{黑}

生物~灵俑

1/3

启悟~每当提玛瑞的仆从成为未横置时，每位对手各失去1点生命。你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命总和。

{二}{黑}: 重生提玛瑞的仆从。

* 生物会在其重生护盾被用掉时被横置，而不是在产生护盾时。值得一提的是，除非提玛瑞的仆从将被消灭，否则你不能利用其最后一个异能来将之横置好触发其启悟异能。

钩嘴哈痞

{三}{黑}{黑}

生物~哈痞

2/2

飞行

致敬2（于此生物进战场时，选择一位对手，他可以在其上放置两个+1/+1指示物。）

当钩嘴哈痞进战场时，若未支付其致敬费用，则目标对手牺牲一个生物。

* 你指定作为该触发式异能的目标之对手与你让其选择是否支付致敬费用的对手不一定非得是同一位牌手。

沉静哨卫

{五}{白}{白}

生物~统领

4/6

飞行

每当沉静哨卫攻击时，你可以将目标结界牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果你将一张具有神授异能的结界生物牌移回战场，则你不能支付其神授费用。它不会成为灵气，也不能结附于生物上。

* 如果该结界牌是灵气，则你于该灵气进战场时，为其选择一个可合法结附之牌手或物件。这并未指定该牌手或物件为目标，所以你能以此法将灵气结附于由对手操控且具辟邪异能的生物上。如果没有该灵气能够合法结附于其上的牌手或物件，则它留在坟墓场中。

迷宫精怪

{一}{白}

结界生物~精怪

3/1

每位牌手每回合不能抓一张以上的牌。

* 你在每位牌手的回合中最多只能抓一张牌。忽略后续的抓牌效应。

* 如果你在某一回合中未抓过牌，且有咒语或异能将使你抓数张牌，则你只抓一张牌。

* 如果你抓了一张牌，然后迷宫精怪进战场，则你在该回合中便不能再抓牌。

* 如果某替代性效应将试图要替代你不能抓的某张牌，则该效应不会生效。

春叶鼓

{一}

神器

{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

* 你可以横置在你最近一个回合开始时并未持续操控之生物来起此异能。

突降暴雨

{三}{蓝}

瞬间

横置至多两个目标生物。这些生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 对于受突降暴雨影响之生物而言，如果于其原先操控者的下一个重置步骤开始前，此生物已经由其他牌手操控，则突降暴雨会使它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 此咒语可以指定已横置的生物为目标。如果在此咒语结算时，任一目标生物已横置，则该生物会持续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 如果你选择了两个目标，且其中一个目标于突降暴雨结算时已不合法，则该生物不被横置，且它于其操控者的下一个重置步骤中仍能如常重置。它不会受到突降暴雨的任何影响。

* 如果你选择零个目标，则你在该异能结算时将只占卜1。但是，如果你选择至少一个目标，且于突降暴雨试图结算时，其所有目标都已成为不合法的目标，则该咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。在这情况下，你将不占卜。

旭日羁绊

{三}{白}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有「每当你获得生命时，在此生物上放置等量的+1/+1指示物。」

* 在一些不寻常的情况下，即使你的总生命实际上减少了，你也能获得生命。举例来说，如果有两个3/3的生命攻击你，且你用一个具系命异能的2/2生物阻挡其中一个攻击者，则尽管你的总生命将减少1，你也获得了2点生命。你将在所结附的生物上放置两个+1/+1指示物。

* 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

卓莫克雷提

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物~巨海兽

8/8

除非它正进行攻击或阻挡，否则卓莫克雷提便具有辟邪异能。

除非由防御牌手操控的所有生物均阻挡之，否则卓莫克雷提便不能被阻挡。（如果由该牌手操控的任一生物不阻挡此生物，则它便不能被阻挡。）

* 防御牌手可以用其操控的所有生物来阻挡卓莫克雷提。如果该牌手无法如此作，可能是因为其中某个生物已横置，或者其选择不如此作，则卓莫克雷提不能被阻挡。

* 直到战斗结束步骤完毕为止，卓莫克雷提（像所有进行攻击和阻挡的生物一样）一直都是进行攻击或阻挡的生物。值得一提的是，它在战斗伤害步骤中还是进行攻击或阻挡的生物，所以由对手操控、且在某生物因战斗伤害而死去时触发的异能可以指定卓莫克雷提为目标。

崩离乙太

{一}{绿}

瞬间

选择目标神器或结界。其拥有者将它洗入其牌库。

* 如果在崩离乙太试图结算时，该神器或结界已经是不合法的目标，则崩离乙太会被反击，且其所有效应都不会生效。没有牌库将被洗牌。

* 如果该神器或结界是衍生物，则它将会在崩离乙太结算时洗入其拥有者的牌库中，然后将会消失。基于实际操作的考量，虽然任何代表衍生物的东西不应实际放入牌库中，但依旧要洗牌。

漩涡元素

{蓝}

生物~元素

0/1

{蓝}: 将漩涡元素与阻挡它或它所阻挡的每个生物分别置于其拥有者的牌库顶，然后这些牌手将其牌库洗牌。

{三}{蓝}{蓝}: 目标生物本回合若能阻挡漩涡元素，则须阻挡之。

* 如果于其第一个异能结算时，漩涡元素并未阻挡任何生物或未被任何生物阻挡，则只有它会被置于其拥有者的牌库顶，且只有该牌库需要洗牌。你可以在战斗之外起第一个异能。

* 如果于其第一个异能结算时，漩涡元素不在战场上，则它离开战场时，当时阻挡它或被它阻挡的任何生物都会被置于各自拥有者的牌库顶，且需将该些牌库洗牌。

* 于宣告阻挡者步骤开始时，除非该生物能阻挡漩涡元素，才必须如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能的影响而不能阻挡；或漩涡元素未攻击其操控者或该牌手所操控的鹏洛客，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。如果未支付该费用，则该生物便不能阻挡。

命运无常

{五}{红}

法术

由你开始，每位牌手将由他操控的所有永久物分成三堆。然后每位牌手各从自己的牌堆中随机选择一堆并牺牲该些永久物。（牌堆可以是空的。）

* 在随机选择牌堆时，需确保每个牌堆被选中的几率相等。达成此举的方式众多，包括为每个牌堆编上号码，然后掷骰子决定。

* 你可以将灵气或武具分成一堆，然后将它们所结附（装备）的生物分成另外一堆。

* 如果你将由你操控的所有永久物放进同一个牌堆，则你将有三分之二的机率不需要牺牲任何永久物，但有三分之一的机率必须牺牲全部永久物。

贪欢神谢纳戈斯

{三}{红}{绿}

传奇结界生物~神

6/5

不灭

只要你的红绿两色献力小于七，谢纳戈斯便不是生物。

在你回合的战斗开始时，另一个目标由你操控的生物获得敏捷异能并得+X/+X直到回合结束，X为该生物的力量。

* X的数值只于异能结算时计算一次。

万智牌、Magic、天神创生、塞洛斯、再访拉尼卡、兵临古城，以及巨龙迷城，不论在美国或其他国家中，均为威世智的商标。 ©2014 Wizards.