

塞洛斯发布释疑

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7月19日

本篇「发布释疑」文章包含与新上市的万智牌系列有关的资讯，并集合该系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，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。如果你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」段落包含上市资讯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

上市资讯

塞洛斯系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前赛：2013年9月21-22日

上市周末：2013年9月27-29日

欢乐日：2013年10月19-20日

自正式发售当日起，塞洛斯系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为：2013年9月27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，以及塞洛斯。

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。

主题：诸神的法术

威力强大的结界牌是万智牌系列当中的常客，塞洛斯系列也不例外，本系列当中含有许多灵气以及我们已十分熟悉的其他结界。同时，塞洛斯系列还为牌手带来了许多前所未见的新型结界。这些全新牌张集「结界」与其他牌张类别于一身，是塞洛斯诸神及其造物的凡间具现。

这类牌张的边框都具有独特星空外观，上半部分的璀璨繁星象徵着塞洛斯此界神祇所在之尼兹圣域。此边框设计让牌手更容易一眼看出战场上哪些生物和神器也是结界。

在阅读本文后续章节了解详情之前，让我们先来看一下三张具有代表性的牌张。

太阳神赫利欧德

{三}{白}

传奇结界生物~神

5/6

不灭

只要你的白色献力小于五，赫利欧德便不是生物。（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。）

由你操控的其他生物具有警戒异能。

{二}{白}{白}：将一个2/1白色僧侣衍生结界生物放进战场。

太阳神赫利欧德属于一组五张的传奇结界生物牌，每种颜色各一张。请参见「新用词：献力」和「组合：神」，来获取更多资讯。

赫利欧德的密使

{三}{白}

结界生物～麋鹿

3/3

神授{六}{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。）

每当赫利欧德的密使或所结附的生物攻击时，横置目标由对手操控的生物。

所结附的生物得+3/+3。

赫利欧德之密使是本系列另外十五个结界生物之一这些生物并非都与这五个主神有关，但是全都具有神授异能。请参见「新关键字：神授」，来获取更多资讯。

赫利欧德的长矛

{一}{白}{白}

传奇结界神器

由你操控的生物得+1/+1。

{一}{白}{白}，{横置}：消灭目标在本回合对你造成伤害的生物。

赫利欧德之矛属于一组五张的传奇结界神器牌，每种颜色各一张，与这五个神的故事背景有关。

* 对同时具有结界及其他永久物类别的永久物而言，能够影响这两种类别之一的咒语或异能都会对其产生作用。举例来说，注记着「放逐目标结界」的咒语将会放逐结界生物或结界神器。

* 如果某个结界生物因故变为生物（举例来说，利用蛋白石光辉），则原本印制在其牌面上的力量和防御力将会被「变为生物」之效应所定义的力量和防御力盖过。除非将其变为生物的效应特别说明会覆盖该永久物的类别，否则它会保有其原有的超类别及副类别。

新关键字：神授

神授是一个新关键字，代表一些结界生物的异能，这些尼兹神境的子民可用此异能将其精髓融入其他生物。你可以将具神授异能的生物当作生物咒语施放，或是当作指定某生物为目标的灵气咒语来施放。

云雨水灵

{二}{蓝}

结界生物～宁芙

2/2

神授{四}{蓝}（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

所结附的生物得+2/+2并具有飞行异能。

神授的正式规则解析如下：

702.102.神授

702.102a 神授代表两个静止式异能，其中一个是在具神授的牌在堆叠中时生效，而另一个异能则是在堆叠和战场上时都生效。「神授[费用]」意指「你可以施放此牌并支付[费用]，而非支付其法术

力费用。」，以及「如果你选择支付此咒语的神授费用来施放它，则它成为灵气结界并获得『结附于生物』。」这两个效应会一直持续到发生下列两件事情之一为止：于此咒语结算时其目标不合法；或是此咒语所成的永久物成为未结附。」支付牌的神授费用时，需依照规则601.2b与规则601.2e至g之规范来支付替代性费用。

702.102b 如果咒语的操控者选择支付其神授费用，则该牌手须依照其上「结附于生物」异能及规则601.2c之规范，为该灵气咒语选择一个合法目标。同时请参见规则303.4。

702.102c 除非该牌手能够在某咒语成为灵气咒语之后为其选择合法目标，否则他便不能选择支付该咒语的神授费用。

702.102d 于具神授异能的灵气咒语开始结算时，若其目标不合法，则令其成为灵气咒语的效应便会结束。它会继续当作生物咒语结算，并在咒语操控者的操控下放进战场。这是规则608.3a的例外情况。

* 在该咒语进入堆叠之前，你不需选择该咒语是否会成为灵气咒语。对于会影响你能施放咒语之时机的异能（例如闪现）而言，无论你是从哪个区域施放该咒语，该异能都会对此生物牌产生效果。举例来说，某个注明「你能将生物咒语视同具有闪现异能地来施放」的效应，能让你在你能够施放瞬间的时机下，将具神授异能的生物牌当作灵气咒语来施放。

* 在堆叠中，具有神授异能的咒语不是生物咒语，就是灵气咒语。不会两者皆是。

* 与其他灵气咒语不同之处，在于具有神授的灵气咒语结算时，如果其目标是不合法目标，则它不会被反击。而是使它成为灵气咒语的效应结束，它失去「结附于生物」，变回结界生物咒语，然后结算并当作结界生物进战场。

* 与其他灵气不同之处，在于如果具有神授的灵气变成未结附，则它不会置入其拥有者的坟墓场。而是使它成为灵气的效应结束，它失去「结附于生物」，并当作结界生物留在战场上。如果你从你最近的回合开始便已一直操控该永久物（其为灵气的时段也计算在内），则它在成为未结附的同一回合当中，就能够攻击（及起动{横置}异能，如有的话）。

* 如果具神授异能的永久物透过施放以外的其他方法进战场，则它将会是结界生物。你不能选择去支付神授费用并使它成为灵气。

* 当灵气所结附的生物成为横置时，该灵气并不会一起被横置。除了极少数的情况之外，当具神授异能的灵气未结附于生物上而成为生物时，它仍会为未横置的状态。

----- 新异能提示：勇行

在塞洛斯的壮绝世界，有时需要出众的英雄行为才能生存。勇行属于规则提示，它会以斜体字的形态（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，提醒此异能会在你施放一个以具勇行异能之生物为目标的咒语时触发。（异能提示并无规则含义。）

瑟特萨战斗僧侣

{一}{白}

生物~人类/僧侣

1/3

勇行~每当你施放一个以瑟特萨战斗僧侣为目标的咒语时，你获得2点生命。

* 勇行异能将比触发它们的咒语更早结算。

* 每个咒语仅会触发一次勇行异能，即使该咒语多次以具勇行异能的生物为目标也是一样。

* 当某效应在堆叠上产生咒语的复制品时，或是当某效应将咒语的目标更改为包括具勇行异能的生物时，勇行异能不会触发。

新关键字动作：蛮化

神话怪物在塞洛斯四处潜行，即使最坚强的勇者也会感到恐惧。蛮化是新的关键字动作，能在生物上放置+1/+1指示物，且可能会触发其他异能，带来更多的加成。

念赠蛇发妖

{三}{黑}{黑}

生物～蛇发妖

2/5

死触

{五}{黑}{黑}：蛮化1。（如果此生物未蛮化，则在其上放置一个+1/+1指示物且它蛮化。）

当念赠蛇发妖蛮化时，消灭目标由对手操控的非蛇发妖生物。

蛮化的正式规则解析如下：

701.28.蛮化

701.28a 「蛮化N」意指「如果此永久物未蛮化，则在其上放置N个+1/+1指示物且它蛮化。」「已蛮化」属于永久物的状况之一，可为其他异能所提及。

701.28b 如果某永久物的异能指示牌手「蛮化X」，则该永久物的其他异能也可能会提及X。后者异能中的X值等同于该永久物蛮化时的X值。

* 一旦生物已蛮化，它就不能再次蛮化。如果此生物在蛮化异能结算时已经蛮化，则不会有任何效应。

* 「已蛮化」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。如果该生物不再是生物或失去了所有异能，则它仍是已蛮化状态。

* 对于会在某生物蛮化时触发的异能而言，如果该生物在其蛮化异能结算时不在战场上，则此异能不会触发。

新用词：献力

天界众神以壮丽奇观奖赏凡人的效忠。献力是一个新规则用词，它计算有色法术力符号的数量以决定效应的强度。

倪勒娅的信徒

{二}{绿}{绿}

生物～半人马／弓箭手

3/3

当倪勒娅的信徒进战场时，你获得若干生命，数量等同于你的绿色献力。（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。）

献力的正式规则解析如下：

700.5.牌手的[颜色]献力等同于由该牌手操控的永久物之法术力费用中该色法术力符号的数量。

* 由你操控的永久物之法术力费用中的数字法术力符号（{零}，{一}等等）不会增加你的颜色献力。

* 由你操控的永久物文字栏中的法术力符号不会增加你的颜色献力。

* 混血法术力符号、单色的混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号会增加你相应颜色的献力。

* 如果某起动式异能或触发式异能的效应取决于你的某色献力，则于该异能结算时计算由你操控的永久物之法术力费用中该色法术力符号的总数量。如果具有该异能的永久物此时仍在战场上，则将此永久物计算在内。

复出关键字动作：占卜

占卜是复出的关键字动作，可以让你瞥视未来，并可能将其一手改写。它最近曾在万智牌2011核心系列出现。

火花溅射

{红}

瞬间

火花溅射对目标生物或牌手造成1点伤害。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

占卜的正式规则解析如下：

701.18. 占卜

701.18a 「占卜N」的字样意指检视你牌库顶的N张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你的牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

* 当你占卜时，你可以将所有看过的牌放回你的牌库顶，或是可以将所有这些牌放到你的牌库底，或是可以将这些牌部分放到牌库顶，部分放到牌库底。

* 不论你要将这些牌放到何处，都由你选择其顺序。

* 你依照牌上所述的顺序来执行各项动作。对某些咒语与异能来说，这代表了你将最后才占卜。而对其他的来说，这代表了你将先占卜、然后才执行其他动作。

* 占卜会出现在一些具有一个或多个目标的咒语和异能上。若该咒语或异能试图结算时所有目标均不合法，则它会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会占卜。

组合：神

塞洛斯诸神是飘渺出尘、以星辰为家的神灵。倘若凡人对其的信仰足够虔诚，他们就会显灵与世人并肩作战。

猎神倪勒娅

{三}{绿}

传奇结界生物~神

6/6

不灭

只要你的绿色献力小于五，倪勒娅便不是生物。（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。）

由你操控的其他生物具有践踏异能。

{三}{绿}：目标生物得+2/+2直到回合结束。

* 这个使神不是生物类别更改异能只在战场上产生作用。无论你的该色献力是多少，神在其他区域当中始终都是生物牌。

* 如果有神进战场，则会利用你对该神颜色之献力（包括神本身法术力费用当中的法术力符号）来判断是否有生物进入战场，从而确定会在「每当一个生物进战场时」触发的异能是否触发。

* 如果神不再是生物，它将会失去生物此类别以及所有生物副类别。它仍然是传奇结界。

* 只要神在战场上，其异能即会生效，无论它们是否为生物。

* 如果神正在攻击或阻挡，而它因故不再是生物，则它将被移出战斗。

* 如果神受到伤害，随后不再是生物，然后在该回合稍后时段再次成为生物，该伤害将仍然标记在

其上。对于在神原本是生物时作用于其上的所有效应也同样适用。（注意，在大多数情况下，由于神具有不灭异能，所以标记其上的伤害将不会造成影响。）

组合：众神的试炼

塞洛斯系列包含与每种颜色相对应的一个灵气，各代表诸神之一的挑战。

厄睿柏斯的试炼

{一}{黑}

结界～灵气

结附于生物

每当所结附的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。然后如果该生物上有三个或更多+1/+1指示物，则牺牲厄睿柏斯的试炼。

当你牺牲厄睿柏斯的试炼时，目标牌手弃两张牌。

* +1/+1指示物将在宣告阻挡者及造成战斗伤害前放置在生物上。

* 检查所结附的生物上是否有三个或更多+1/+1指示物的时机，是在该攻击时触发的异能结算的过程当中。如果你是通过其他方法在所结附的生物上放置第三个+1/+1指示物，则你要等到该生物下一次攻击时才能牺牲试炼。

* 如果你以其他方法牺牲试炼，它最后一个异能将会触发。

组合：具有进战场异能的灵气

天谴印记

{一}{黑}

结界～灵气

结附于生物

当天谴印记进战场时，抓一张牌。

所结附的生物得+1/+0。

* 塞洛斯系列中有五个灵气含有「当[此灵气]进战场时，抓一张牌」的异能。如果在这些灵气咒语试图结算时，其目标已经是不合法目标，则它将被反击。此灵气将不会进入战场，你也不会因此抓牌。

规则变动：「鹏洛客独一无二规则」与「传奇规则」

随着万智牌2014核心系列推出的两个规则变更，对塞洛斯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。这些规则已经变更。新规则如下：

704.5j 如果某牌手同时操控两个或更多具有共同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

白色

飞马坐骑

{一}{白}

生物~飞马

1/1

飞行

每当飞马坐骑攻击时，每个进行攻击的人类均获得飞行异能直到回合结束。

* 一旦该触发式异能结算后，即使飞马坐骑离开战场，进行攻击的人类也会继续具有飞行异能。

* 进行攻击的人类会在宣告阻挡者之前获得飞行异能。

链锁岩上

{白}

结界~灵气

结附于由你操控的山脉

当链锁岩上进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到链锁岩上离开战场为止。（该生物会在其拥有者的操控下移回。）

* 如果链锁岩上所结附的地不再是山脉或另一位牌手获得其操控权，则链锁岩上将于检查状态动作时置入其拥有者的坟墓场。

* 链锁岩上的异能会产生一个有持续时限的区域转变，这类随万智牌2014引入的新式异能与诸如遗忘轮这类旧卡牌上的异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于链锁岩上这样的牌只有一个异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐生物，另一个在链锁岩上离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果链锁岩上在它的触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附在被放逐的生物上的灵气，将会置入其拥有者的坟墓场（除非它们具有神授）。已装备在被放逐的生物上的武具，将会卸装并留在战场上。被放逐的生物上的任何指示物都会消失。

* 如果衍生生物被放逐，它将会消失。它将不会被移回战场。

* 被放逐的牌会在链锁岩上离开战场后立即移回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果链锁岩上的拥有者离开游戏，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。

永生赠礼

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

当所结附的生物死去时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。在下一个结束步骤开始时，将永生赠礼移回战场并结附于该生物上。

* 如果此生物在被移回战场后的下一个结束步骤开始时已不在战场上，则永生赠礼将留在其拥有者的坟墓场中。

* 如果所结附的生物是衍生物，则它和永生赠礼都将无法移回战场。

众神意旨

{白}

瞬间

选择一种颜色，目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 你于众神意旨结算时选择颜色。一旦选择了颜色，牌手就已来不及作任何回应。

拉苟那族长老

{二}{白}

生物~半人马/参谋

3/2

当拉苟那族长老进战场时，若你操控结界，则你获得3点生命。

* 如果当拉苟那族长老进战场时你未操控任何结界，则其异能将不触发。如果此异能触发，但在该异能试图结算时你未操控任何结界，则你不会获得生命。

咽气

{一}{白}

瞬间

放逐目标力量小于或等于2的生物。其操控者获得4点生命。

* 如果当咽气试图结算时，此生物已经是不合法的目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。目标生物的操控者将不会获得4点生命。

瑟特萨狮鹫

{四}{白}

生物~狮鹫

3/2

飞行

{二}{绿}{绿}：瑟特萨狮鹫得+2/+2直到回合结束。此异能每回合只能起动一次。

* 如果某位牌手起动过瑟特萨狮鹫的异能，然后另一位牌手在同一回合中获得其操控权，则第二位牌手在该回合中不可起动此异能。

万神殿卫

{白}

生物~人类/士兵

2/1

反多色保护

每当任一对对手施放多色咒语时，你获得1点生命。

* 万神殿卫不能被多色灵气结附，不能佩带多色武具，不能被多色生物阻挡，不能成为多色咒语或多色来源的异能之目标，且会防止多色来源对它造成的所有伤害。

* 大多数混血咒语和永久物，包括再访拉尼卡环境内的，全部都为多色，即使你仅支付单色法术力来施放它们也是如此。

蓝色

幽形工匠

{一}{蓝}

生物～人类／法术师

1/1

勇行～每当你施放一个以幽形工匠为目标的咒语时，你可以令幽形工匠成为目标生物之复制品且获得此异能。

* 当此异能放入堆叠时，你选择该触发式异能的目标。当此异能结算时，你选择幽形工匠是否要成为该生物的复制品。

* 幽形工匠所复制的是该生物上所印制的各项值，以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制改变该生物力量、防御力及颜色等等的任何其他效应。幽形工匠不会复制该生物上的指示物，但是幽形工匠上已有的指示物不会受到影响。

* 如果幽形工匠成为一个衍生生物的复制品，则它会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特徵。它不会成为衍生生物。

* 此复制效应会一直持续下去。通常来说，它会持续到本身被另一个复制效应盖过为止（可能是由于它在之后的回合复制了另一个生物）。

* 如果在此异能试图结算前，该生物已经是不合法目标，则它将被反击。幽形工匠不会成为该生物的复制品。它会维持目前的样子。

* 当幽形工匠成为某生物的复制品时，它既没有进战场也没有离开战场。任何进战场异能或离开战场异能都不会触发。

* 如果另一个生物成为幽形工匠的复制品，则它会变成幽形工匠目前正复制的对象（如果有的话），并获得幽形工匠的触发式异能。

塔萨的双叉戟

{二}{蓝}{蓝}

传奇结界神器

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

{一}{蓝}，{横置}：由对手操控的生物本回合若能攻击，则必须攻击。

* 每个攻击生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在某牌手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；或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫该牌手必须支付该费用，所以这情况下，该生物也不至于必须要攻击。

海岸盖美拉

{三}{蓝}

生物～盖美拉

1/5

飞行

{一}{白}：海岸盖美拉本回合可以额外多阻挡一个生物。

* 海岸盖美拉的起动式异能可以累加。第二次起动它将可以让它阻挡三个生物，以此类推。

野猪之咒

{X}{蓝}{蓝}

法术

放逐X个目标生物。每以此法放逐一个生物，其操控者便将一个2/2绿色野猪衍生生物放进战场。

* 在指挥官游戏中，如果某指挥官的操控者选择将指挥官改为置入统帅区，而非被野猪之咒放逐，则他依然会得到一个野猪指示物。

波涛大师

{三}{蓝}

生物~人鱼/法术师

2/1

反红保护

由你操控的元素生物得+1/+1。

当波涛大师进战场时，将若干1/0蓝色元素衍生生物放进战场，其数量等同于你的蓝色献力。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{蓝}，你的蓝色献力就加一。）

* 在第一个触发式异能结算时，利用你的蓝色献力来决定将多少衍生物放进战场。如果波涛大师此时仍在战场上，则其法术力费用将增加你的蓝色献力。

* 不考虑其他效应影响的情况下，这些元素衍生物进战场时都是2/1生物。

* 如果波涛大师离开战场，且没有其他东西将元素衍生物的防御力提高到0以上，则元素衍生物将死去然后消失。

迈勒提斯幻术师

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

2/3

{二}{蓝}，{横置}：目标瞬间或法术咒语的操控者复制该咒语。该牌手可以为该复制品选择新的目标

。

* 迈勒提斯幻术师的异能可以指定任何瞬间或法术咒语为目标，而不是只能选择具有目标者，也不是只能选择由你所操控者。

* 当该异能结算时，它会产生该咒语的复制品。原版咒语的操控者会操控该复制品。该复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「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，该复制品如常结算。

* 复制品的目标将与原版咒语相同，除非其操控者选择新的目标。该牌手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，该牌手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）。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项~」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。其操控者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（例如野猪之咒这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

预知盖美拉

{三}{蓝}{蓝}

生物～盖美拉

3/4

飞行

每当你施放一个瞬间或法术咒语时，占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 在该瞬间或法术咒语结算之前，此触发式异能便会结算并让你占卜。

先知史芬斯

{三}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

3/5

飞行

弃一张牌：先知史芬斯获得辟邪异能直到回合结束。将之横置。

每当先知史芬斯攻击时，占卜3。（检视你牌库顶的三张牌，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。）

即使先知史芬斯已经横置，你仍可以起动它的异能。

海神的复仇

{五}{蓝}

法术

将至多三个目标由对手操控的生物分别移回其拥有者手上。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 你可以在未指定目标的情况下施放海神的复仇。若你如此作，当它结算时，你将占卜1。如果你选择了至少一个目标，且当海神的复仇结算时，其所有目标都已经是不合法目标，则海神的复仇将被反击，且其所有效应都不会生效。

* 在多人游戏中，这三个目标生物可以由不同对手操控。

海牢怪

{三}{蓝}{蓝}

生物～章鱼

5/5

除非防御牌手操控海岛，否则海牢怪不能攻击。

{五}{蓝}{蓝}：蛮化3。（如果此生物未蛮化，则在其上放置三个+1/+1指示物且它蛮化。）

当海牢怪蛮化时，目标地额外具有海岛此类别。

* 使地变为海岛的效应未注明持续时限，因此将会一直持续。该地会保有原有的地类别和异能。海岛具有异能「{横置}：加{蓝}到你的法术力池中。」

裂船巨海兽

{四}{蓝}{蓝}

生物～巨海兽

6/6

{六}{蓝}{蓝}：蛮化4。（如果此生物未蛮化，则在其上放置四个+1/+1指示物且它蛮化。）

当裂船巨海兽蛮化时，横置至多四个目标生物。只要你操控裂船巨海兽，这些生物于其操控者的重置步骤中便不能重置。

* 在裂船巨海兽最后一个异能触发之后、且尚未结算的时段中，如果你失去了裂船巨海兽的操控权，则目标生物会被横置。但是，它们不会受到另一效应的影响，于其操控者的重置步骤将会如常重置。

* 如果其他牌手获得裂船巨海兽之操控权，这些生物将不再受到「不能重置」异能的影响；就算你稍后重新获得裂船巨海兽之操控权也是一样。

* 如果你获得那某个受影响而不能重置的生物之操控权，则只要你操控裂船巨海兽，该生物于你的重置步骤中便不能重置。

* 此异能可以选择已横置的生物为目标。如果在异能结算时，目标生物已横置，则该生物会继续横置，并且于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

希望破灭

{一}{蓝}

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{一}，否则反击该咒语。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 如果希望破灭结算，则无论目标咒语的操控者是否支付{一}，你都将占卜。

天鹅绝唱

{蓝}

瞬间

反击目标结界，瞬间或法术咒语。其操控者将一个2/2蓝色，具飞行异能的鸟衍生生物放进战场。

* 天鹅绝唱可以指定不能被反击之咒语为目标。当天鹅绝唱结算时，该咒语不会被反击，但其操控者仍会获得鸟衍生物。

海神塔萨

{二}{蓝}

传奇结界生物～神

5/5

不灭

只要你的蓝色献力小于五，塔萨便不是生物。（由你操控之永久物的法术力费用当中每含有一个{蓝}，你的蓝色献力就加一。）

在你的维持开始时，占卜1。

{一}{蓝}：目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。

* 在该目标生物被成功阻挡后才起动塔萨的最后一个异能，也将不会改变或撤销阻挡。

塔萨的恩赐

{五}{蓝}

法术

抓三张牌。目标牌手将其牌库顶的三张牌置入其坟墓场。

* 如果在塔萨的恩赐试图结算时，该目标牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓三张牌。

* 依照牌上指示的顺序依次执行：如果你以自己为目标，则你将先抓三张牌，然后将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。

裂波屈东

{二}{蓝}

生物~人鱼/法术师

1/4

勇行~每当你施放一个以裂波屈东为目标的咒语时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 裂波屈东的异能可以选择已横置的生物为目标。该生物于其操控者的下一个重置步骤中依旧不能重置。

* 裂波屈东的异能追踪的是生物，而非其操控者。如果生物于其原先操控者的下一个重置步骤前改变了操控者，则它于其新任操控者的下一个重置步骤中不能重置。

黑色

乖戾督军

{五}{黑}{黑}

生物~恶魔

6/6

飞行

当乖戾督军进战场时，将若干1/1黑色，具飞行异能的哈痞衍生物放进战场，其数量等同于你的黑色献力。（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。）

在你的维持开始时，牺牲一个生物。

* 于第一个触发式异能结算时，才会计算你的黑色献力，并以此来决定要将多少个哈痞衍生物放进战场。如果乖戾督军此时仍在战场上，则其法术力费用将增加你的黑色献力。

* 当其第二个触发式异能结算时，如果乖戾督军是唯一一个由你操控的生物，则你必须牺牲之。

厄睿柏斯的恩泽

{黑}

瞬间

目标生物得+2/+0直到回合结束。将它重生。你失去2点生命。

* 失去生命是该咒语效应的一部分。它并非该咒语的额外费用。如果厄睿柏斯的恩泽被反击，你将不会失去生命。

斐纳克的信徒

{二}{黑}{黑}

生物~人类/僧侣

1/3

当斐纳克的信徒进战场时，目标牌手从手上展示若干牌，其数量等同于你的黑色献力。你从中选择一张。该牌手弃掉该牌。（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。）

* 于该触发式异能结算时，才会计算你的黑色献力，并以此来决定要展示多少张牌。如果斐纳克的信徒此时仍在战场上，则其法术力费用将增加你的黑色献力。

恶憎牛身妖瞳

{五}{黑}

生物~野兽

3/3

{二}{绿}：恶憎牛身妖瞳本回合若能被阻挡，则须如此作。

当恶憎牛身妖瞳死去时，目标由对手操控的生物得-3/-3直到回合结束。

* 如果恶憎牛身妖瞳正进行攻击、其起动式异能已经结算完毕，且防御牌手操控了能阻挡它的生物，则他在宣告阻挡者步骤中必须为之至少分配一个阻挡者。

* 该起动式异能不指定任何生物为目标，也不会令某个特定生物必须进行阻挡。在一个回合中多次起动该异能并不会获得额外好处。

墨癸斯的劫掠者

{二}{黑}

生物~人类/狂战士

2/2

当墨癸斯的劫掠者进战场时，至多X个目标生物各获得威吓与敏捷异能直到回合结束，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。）

* 与大多数利用献力来决定效应强度的异能不同，墨癸斯的劫掠者会利用献力来决定其异能所具有的目标数量。于你将异能放进堆叠时便计算你的黑色献力。墨癸斯的劫掠者的法术力费用一定会计入你的黑色献力。一旦目标已确定，就算你的黑色献力于此异能在堆叠上的期间发生了改变，也不重要。目标的数量已锁定。

夜嚎怪

{一}{黑}{黑}

结界生物~惊惧兽

0/0

神授{二}{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。）

夜嚎怪与所结附的生物各得+X/+X，X为所有坟墓场中生物牌的数量。

* 夜嚎者的最后一个异能只在战场上产生作用。在其他区域，夜嚎者是一个0/0结界生物。

芳瑞卡的医治

{黑}{黑}

瞬间

芳瑞卡的医治对目标生物造成2点伤害，且你获得2点生命。

* 如果芳瑞卡的医试试图结算时，该生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得生命。另一方面来说，如果芳瑞卡的医治结算，但是伤害被防止，则你仍然获得生命。

解读骨卦

{二}{黑}

法术

占卜2，然后抓两张牌。你失去2点生命。（占卜2的流程是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。）

* 失去生命是该咒语效应的一部分。它并非该咒语的额外费用。如果解读骨卦被反击，你将不会失去生命。

冥界救援

{四}{黑}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放冥界救援的额外费用。

选择目标在你坟墓场中的生物牌。在你的下一个维持开始时，将该牌和所牺牲的牌在你的操控下移回战场。放逐冥界救援。

* 只要你宣告施放冥界救援，便没有牌手可以设法移除你想要牺牲的生物来试图阻止你施放该咒语。

* 如果你牺牲衍生生物来施放冥界救援，则该衍生生物不会返回战场，但目标生物牌依然会被移回。

* 对于所牺牲的生物或目标生物牌而言，如果该延迟触发式异能于你的下个维持中结算之前，它已离开坟墓场，则不会将其移回战场。

* 但是，如果所牺牲的生物被改为置入坟墓场之外的公开区域（也许是因为它是你的指挥官，或是因为其他替代性效应之故），则会将其牌从其所前往的区域移回战场。

* 冥界救援会在其结算时被放逐，而不是在其延迟触发式异能结算时放逐。

啜饮剧毒

{四}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物。其操控者失去2点生命。

* 如果在啜饮剧毒试图结算时，此生物已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。此生物的操控者将不会失去2点生命。然而，如果啜饮剧毒结算，但此生物未被消灭（也许由于它已重生了或具有不灭异能），则此生物的操控者仍将失去2点生命。

攫取思绪

{黑}

法术

目标牌手展示其手牌。你选择其中一张非地的牌。该牌手弃掉该牌。你失去2点生命。

* 失去生命是该咒语效应的一部分。它并非该咒语的额外费用。如果攫取思绪被反击，你将不会失去生命。

厄睿柏斯的神鞭

{二}{黑}{黑}

传奇结界神器

由你操控的生物具有系命异能。

{二}{黑}{黑}，{横置}：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。如果它将离开战场，则改为将它放逐，而非置入其他区域。你只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

* 在下一个结束步骤开始时，因厄睿柏斯的神鞭而移回战场的生物将被放逐。这属于延迟触发式异能。如果此异能被反击，则该生物将留在战场上，且该延迟触发式异能不会再次触发。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。

* 厄睿柏斯的神鞭会将敏捷异能赋与移回战场的生物。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋与该生物。如果该生物失去其所有异能，则于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。

* 如果因厄睿柏斯的神鞭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（例如链锁岩上），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。由厄睿柏斯的神鞭产生的效应将不再对它生效。

* 被放逐的生物从未被置入坟墓场。该生物上会在其死去时触发的异能都不会触发。

红色

众神之怒

{一}{红}{红}

法术

众神之怒对每个生物各造成3点伤害。如果本回合中曾以此法受到伤害的生物将死去，则改为将它放逐。

* 生物不一定要受到众神之怒的致命伤害才会被放逐。这些生物在受到伤害之后，如果本回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

竞技选手

{一}{红}

生物～人类

2/1

勇行～每当你施放一个以竞技选手为目标的咒语时，目标由对手操控的生物本回合不能进行阻挡。

* 勇行异能不会使已经进行阻挡的生物停止阻挡或被移出战斗。

巨石坠落

{六}{红}{红}

瞬间

巨石坠落对任意数量的目标生物和／或牌手造成共5点伤害，你可以任意分配。

* 巨石坠落之目标数量最少为一，最多为五。你分配此伤害的时机，是于此咒语进入堆叠时，而不是于其结算时。每个目标至少要分配1点伤害。

* 如果巨石坠落的部分目标（并非全部）不合法，则你不能改变伤害的分配方式。本该对不合法目标造成的伤害根本不会生效。

* 你不能用巨石坠落同时对某位牌手及由该牌手操控的某个鹏洛客造成伤害。你也不能对由同一位牌手操控的多个鹏洛客造成伤害。如果你选择将对某位牌手造成的伤害转移给鹏洛客，你必须将伤害全部转移给单个鹏洛客。

* 如果某个效应产生巨石坠落的复制品，则复制品的伤害分配及目标数量无法更改。不过，产生该复制品的效应可能允许你更改目标。

亡啸谷突击兵

{一}{红}

生物～牛头怪／狂战士

2/3

亡啸谷突击兵每回合若能攻击，则必须攻击。

{二}{黑}：重生亡啸谷突击兵。

* 你依然得为亡啸谷突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，亡啸谷突击兵处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

吞烬怪

{二}{红}{红}

生物～元素

4/5

{五}{红}{红}：蛮化3。（如果此生物未蛮化，则在其上放置三个+1/+1指示物且它蛮化。）

当吞烬怪蛮化时，每位牌手各牺牲三个地。

* 当最后一个异能结算时，主动牌手首先选择由其操控的三个地，然后其他每位牌手按照回合顺序依次作出选择。然后所有牌手同时牺牲该些地。

饮火羊蹄人

{红}

生物～羊蹄人／祭师

2/1

每当饮火羊蹄人受到伤害时，它对你造成等量的伤害。

{一}{红}：饮火羊蹄人得+1/+0直到回合结束，且对你造成1点伤害。

* 即使饮火羊蹄人受到了致命伤害，它的第一个异能也将触发。举例来说，如果饮火羊蹄人阻挡

了一个7/7生物，则它的异能会触发，且饮火羊蹄人对你造成7点伤害。

* 饮火羊蹄人因其第一个异能造成的伤害不属于战斗伤害，就算此异能是因战斗伤害而触发也是一样。

焰语专家

{二}{红}

生物~人类/祭师

2/3

每当你占卜时，焰语专家得+2/+0且获得先攻异能直到回合结束。

* 无论要占卜多少张牌，每个「占卜」字样都只会触发一次焰语专家的异能。

岩峰爆发

{二}{红}

法术

消灭目标山脉。岩峰爆发对该地的操控者造成3点伤害。

* 岩峰爆发能以任何副类别为山脉的地为目标，而不仅限于名称为「山脉」者。它不能以不具有该副类别的地为目标，即使该地能横置以产生{红}。

* 如果在岩峰爆发试图结算时，该目标山脉已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。不会因此造成伤害。但是，如果岩峰爆发成功结算，并且此山脉未被消灭（可能是由于它具有不灭异能），则会造成伤害。

背叛徵兆

{三}{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。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 背叛徵兆可以选择任何生物为目标，即使是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，不过这些永久物依然会结附（装备）于其上。

普罗烽斯之怒

{四}{红}

法术

普罗烽斯之怒对目标生物造成4点伤害。它于本回合中不能重生。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 如果普罗烽斯之怒结算，但该伤害被转移到其他生物或某位牌手上，则目标生物本回合中依旧不能重生。如果伤害被防止也是一样。

撼岩巨人

{三}{红}{红}

生物~巨人

5/4

{六}{红}{红}: 蛮化3。(如果此生物未蛮化, 则在其上放置三个+1/+1指示物且它蛮化。)

当撼岩巨人蛮化时, 由对手操控且不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

* 如果在撼岩巨人的最后一个异能结算时已宣告阻挡者, 则这些阻挡将不会改变或被撤销。

* 该回合中, 你的对手不能指派不具飞行异能的生物来进行阻挡, 就算是在撼岩巨人的异能结算时仍具有飞行异能的生物, 或是那时并不在战场上由任一对手操控的生物也是一样。

岚息巨龙

{三}{红}{红}

生物~龙

4/4

飞行, 敏捷, 反白保护

{五}{红}{红}: 蛮化3。(如果此生物未蛮化, 则在其上放置三个+1/+1指示物且它蛮化。)

当岚息巨龙蛮化时, 它向每位对手各造成伤害, 其数量等同于该牌手手牌的数量。

* 当最后一个异能结算时, 才会分别计算每位对手的手牌数量, 并以此决定要对每位对手造成伤害的数量。

绿色

地平线密探

{二}{绿}

生物~人类/浪客

3/2

{二}{蓝}: 地平线密探本回合不能被阻挡。

* 在地平线密探已经被阻挡后再起动其异能, 将不会改变或撤销本次阻挡。

瑟特萨英雄安陶莎

{三}{绿}{绿}

传奇生物~人类/战士

4/5

勇行~每当你施放一个以瑟特萨英雄安陶莎为目标的咒语时, 至多三个目标由你操控的地各成为2/2战士生物直到回合结束。它们仍然是地。

* 如果你并未在最近的一回合开始便持续操控某个变成生物的地, 则该地便不能攻击, 其上{横置}的异能也不能起动。值得一提的是, 你在该回合中也不能横置它来产生法术力。

工匠之哀

{三}{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。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。)

* 当你占卜时, 除非该神器或结界已重生或具有不灭异能, 否则便已不在战场上。

倪勒娅的神弓

{一}{绿}{绿}

传奇结界神器

由你操控且进行攻击的生物具有死触异能。

{一}{绿}, {横置}: 选择一项~在目标生物上放置一个+1/+1指示物; 或倪勒娅的神弓对目标具飞行异能的生物造成2点伤害; 或你获得3点生命; 或将至多四张目标牌自你的坟墓场以任意顺序置入你的牌库底。

* 你于起动此异能时选择要利用哪个模式。

猎人遭猎

{绿}

法术

目标由你操控的绿色生物得+2/+2直到回合结束。它与目标由对手操控的绿色生物互斗。

* 你必须能够同时选择由你操控的某个绿色生物和由对手操控的某个绿色生物为目标, 才能施放猎人遭猎。

* 如果当猎人遭猎试图结算时, 由对手操控的绿色生物为不合法目标, 但由你操控的绿色生物仍然是合法目标, 则由你操控的那个生物将得+2/+2, 但彼此不会互斗。没有生物会造成或受到伤害。

卡拉美特拉的侍僧

{三}{绿}

生物~人类/德鲁伊

1/4

{横置}: 加若干{绿}到你的法术力池中, 其数量等同于你的绿色献力。(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。)

* 此起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠, 且不能被回应。

破雾多头龙

{X}{绿}

生物~多头龙

0/0

破雾多头龙不能被反击。

敏捷, 反蓝保护

破雾多头龙进战场时上面有X个+1/+1指示物。

* 不能被反击的咒语仍然可以被选择为试图反击它们的咒语或异能的目标。尽管该咒语将不会被反击, 但是试图反击它的咒语或异能仍会结算, 后者的其他效应都会生效。

生灵宿敌

{四}{绿}{绿}

生物~蛇

5/5

你坟墓场中每有一张生物牌, 生灵宿敌便减少{一}来施放。

{七}{绿}{绿}：蛮化5。你坟墓场中每有一张生物牌，此异能便减少{一}来起动。（如果此生物未蛮化，则在其上放置五个+1/+1指示物且它蛮化。）

* 对于生灵宿敌的法术力费用与其蛮化异能的起动费用而言，其上减少费用的异能及其蛮化异能的条件均不能减少该些费用当中的有色法术力需求。

* 一旦你宣告施放生灵宿敌或起动其异能，牌手就已经来不及尝试更改你坟墓场中的生物牌数量来影响这么做所需的费用。

倪勒娅的风采

{一}{绿}

结界～灵气

结附于地

当倪勒娅的风采进战场时，抓一张牌。

所结附的地额外具有所有基本地类别。

* 所结附的地会具有以下的地类别：平原，海岛，沼泽，山脉，树林。它也会具有每个基本地类别所固有的法术力异能（举例来说，树林可以横置来产生{绿}）。它依旧保有其他的副类别与异能。

* 让地获得额外的基本地类别，并不会改变其名称，也不会改变它是否为传奇或基本。

吞世客波禄卡诺斯

{二}{绿}{绿}

传奇生物～多头龙

5/5

{X}{X}{绿}：蛮化X。（如果此生物未蛮化，则在其上放置X个+1/+1指示物且它蛮化。）

当吞世客波禄卡诺斯蛮化时，它对任意数量之目标由对手操控的生物造成共X点伤害，你可以任意分配。这些生物各对波禄卡诺斯造成等同于前者力量的伤害。

* 波禄卡诺斯最后一个异能中X的数值，等同于你起动它的起动式异能时为X选择的数值。

* 该触发式异能的目标数量至少为一（如果X不为0），至多为X。于你将此异能放入堆叠时（而不是结算时），便要分配这些伤害。每个目标至少要分配1点伤害。在多人游戏中，你可以选择由不同对手操控的生物。

* 如果该异能的部分目标（并非全部）不合法，则你不能更改伤害的分配方式。本该对不合法目标造成的伤害根本不会生效。

* 于波禄卡诺斯的触发式异能结算时，会由波禄卡诺斯首先造成伤害，然后才轮到目标生物造成。虽然要等到异能完成结算之后才会有生物死去，但如果波禄卡诺斯具有乾枯或侵染异能，此顺序便很重要。

贪欢羊蹄人

{一}{绿}

生物～羊蹄人

2/1

{红}，牺牲贪欢羊蹄人：加{红}{红}{红}到你的法术力池中。

* 贪欢羊蹄人的异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

羊蹄人吹笛手

{二}{绿}

生物~羊蹄人/浪客

2/1

{三}{绿}: 目标生物本回合若能被阻挡, 则须如此作。

* 在宣告阻挡者步骤中, 如果防御牌手操控能阻挡的生物, 则该牌手必须为每个必须被阻挡的生物指派至少一个阻挡者。

* 如果有数个进行攻击的生物同时必须被阻挡, 则防御牌手在分配阻挡者时, 须尽可能多地阻挡这类进行攻击的生物。

凶蛮翻腾

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。重置该生物。

* 凶蛮翻腾可以指定任何未横置生物为目标。

进食时刻

{二}{绿}

法术

选择目标由对手操控的生物。当该生物于本回合死去时, 你获得3点生命。目标由你操控的生物与该生物互斗。(它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。)

* 进食时刻有两个目标: 由对手操控的生物及由你操控的生物。如果当进食时刻试图结算时, 这些生物中只有一个为合法目标, 则这些生物不会进行互斗, 两者均不会造成或受到伤害。但是, 当未由你操控的那个生物在此回合死去时, 你仍将获得3点生命, 即使它在进食时刻结算时为不合法目标也是如此。

* 当进食时刻试图结算时, 如果这两个生物都是不合法的目标, 则进食时刻将会被反击, 且其所有效应都不会生效。

* 如果第一个目标生物于该回合中死去, 则不论它是因何而死, 或是它死去时的操控者是谁, 你都会获得3点生命。

多色

阿喀洛斯重装步兵

{红}{白}

生物~人类/士兵

1/2

每当阿喀洛斯重装步兵攻击时, 它得+X/+0直到回合结束, X为由你操控且进行攻击的生物数量。

* 当此异能结算时, 才会计算由你操控且进行攻击的生物数量, 并以此来决定X的数值。

* 一旦此异能结算, 则就算由你操控且进行攻击的生物数量发生变化, 也不会改变此加成的大小。

阿那克斯与赛美狄

{一}{红}{白}

传奇生物~人类/士兵

3/2

先攻，警戒

勇行~每当你施放一个以阿那克斯与赛美狄为目标的咒语时，由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能直到回合结束。

* 只有于勇行异能结算时正由你操控的生物才会得到加成。该回合稍后时段中才由你操控的生物都不会受到影响。

织魔师安梭苛

{一}{蓝}{黑}

鹏洛客~安梭苛

3

+2: 放逐目标对手牌库顶的三张牌。

-X: 将一张以织魔师安梭苛放逐且总法术力费用为X的生物牌在你的操控下放进战场。该生物额外具有「梦魇」此类别。

-10: 放逐所有对手手上与坟墓场中的所有牌。

* 安梭苛的第二个异能指的是所有因其第一个或第三个异能而被放逐的生物牌。

* 安梭苛的第二个异能不指定任何生物牌为目标。你在该异能结算时，决定要将哪张生物牌移回，但该牌的总法术力费用必须与你起动该异能时为X所选的值相等。

* 如果安梭苛离开战场，且稍后另一个安梭苛进战场，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）。新安梭苛的第二个异能无法将以原安梭苛放逐的生物牌放进战场。

* 如果你将一张具有神授异能的生物牌放进战场，它在战场上将是生物，而不是灵气。

* 如果你将法术力费用中包含{X}的生物牌放进战场，则X的值为0。

英雄年代史家

{一}{绿}{白}

生物~半人马/法术师

3/3

当英雄年代史家进战场时，如果你操控其上有+1/+1指示物的生物，则抓一张牌。

* 仅当该异能结算时，才会检查你是否操控其上有+1/+1指示物的生物。值得一提的是，如果英雄年代史家进入战场时会触发进化异能，则你可以让进化异能先结算，然后抓一张牌。

迈勒提斯的达克索斯

{一}{白}{蓝}

传奇生物~人类/士兵

2/2

迈勒提斯的达克索斯不能被力量大于或等于3的生物阻挡。

每当迈勒提斯的达克索斯对任一牌手造成战斗伤害时，放逐该牌手的牌库顶牌。你获得等同于该牌之总法术力费用的生命。直到回合结束，你可以施放该牌，且你可以将法术力视同任意颜色的法术力来支付施放该牌的费用。

* 如果某个生物阻挡了达克索斯被，将此生物的力量增加到3或更多也不会更改或撤销本次阻挡。

* 如果所放逐的牌是地牌，则你不会获得任何生命，也不能使用该地。

* 你必须支付所放逐之牌的全部费用才能施放之。你可以支付替代性费用或额外费用。如果该牌有强制的额外费用，则你必须支付之。

* 达克索斯不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐不具闪现的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

坏灭欢宴

{红}{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。坏灭欢宴对该永久物的操控者造成2点伤害。

* 你必须能够选择一个神器或结界为目标，才能施放坏灭欢宴。如果在坏灭欢宴试图结算时，该神器或结界已经是不合法目标，则坏灭欢宴将被反击，且其所有效应都不会生效。不会因此造成伤害。但是，如果坏灭欢宴成功结算，并且此神器或结界未被消灭（可能是由于它具有不灭异能），则会造成伤害。

远扬盖美拉

{二}{绿}{蓝}

生物～盖美拉

3/2

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

飞行，践踏

每当你抓一张牌时，你获得1点生命。

* 如果你抓数张牌，则远扬盖美拉的异能将触发同样次数。每个异能都将引发一个单独的获得生命事件。

永生者墨冬迈

{四}{白}{蓝}

传奇生物～史芬斯

4/4

飞行

每当永生者墨冬迈对任一牌手造成战斗伤害时，于本回合后进行额外的一个回合。

在额外的回合中，永生者墨冬迈不能攻击。

* 「额外的回合」是由咒语或异能创造的回合。需要指出的是，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。

* 是谁的回合并不重要。在极少数情况下，对手可能进行额外回合并获得墨冬迈的操控权。墨冬迈在该回合中不能攻击。

城邦破坏人

{二}{红}{绿}

生物～独眼巨人

4/4

践踏，反结界保护

{四}{红}{绿}：蛮化3。（如果此生物未蛮化，则在其上放置三个+1/+1指示物且它蛮化。）

每当城邦破坏人对任一牌手造成战斗伤害时，若城邦破坏人已蛮化，则消灭目标由该牌手操控的结界。

* 「反结界保护」意指城邦破坏人不能被结附，不能成为灵气咒语或结界之异能的目标，防止所有结界将对它造成的伤害，并且不能被结界生物阻挡。值得一提的是，它不会具有针对已被结附之生物的保护异能（除非该些生物同时也是结界）。

* 于城邦破坏人对任一牌手造成战斗伤害时，它必须已蛮化，才会让其最后一个异能触发。一旦该异能触发，则就算结算时城邦破坏人已不在战场上，该异能也会结算。

克鲁菲斯的先知

{三}{绿}{蓝}

生物～人类／魔法师

2/3

于其他牌手的重置步骤中，重置所有由你操控的生物和地。

你可以将生物牌视同具有闪现异能地来施放。

* 由你操控的生物和地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。

* 注记着「由你操控的生物或地于你的重置步骤中不能重置」的效应，于其他牌手的重置步骤中不会生效。

* 就算你操控数个克鲁菲斯的先知，你在同一个重置步骤中也只会让永久物重置一次。

* 你可以将具有神授异能的生物牌当作灵气并视同具有闪现异能来施放。

* 最后一个异能对在任何区域的生物牌均会生效，只要有其他的东西允许你施放便可。举例来说，如果你操控灵俑，则你便可以将墓场匍尸（注记着「只要你操控灵俑，你便可以从你的坟墓场中施放墓场匍尸」的生物）视同具有闪现异能地来从你的坟墓场中施放。

蛮荒夺命妖

{二}{黑}{绿}

生物～蛇发妖

4/5

每当另一个生物死去时，占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

{黑}：蛮荒夺命妖获得死触异能直到回合结束。

{一}{绿}：蛮荒夺命妖获得辟邪异能直到回合结束。

* 蛮荒夺命妖的第一个异能会分别对每个生物触发。举例来说，如果五个生物同时死去，则你将占卜1五次。你不会占卜5。

* 如果蛮荒夺命妖与另一个生物同时死去，则另一个生物会触发此异能。

海难歌手

{蓝}{黑}

生物～塞连

1/2

飞行

{一}{蓝}: 目标由对手操控的生物本回合若能攻击, 则必须攻击。

{一}{黑}, {横置}: 进行攻击的生物得-1/-1直到回合结束。

* 每个攻击生物之操控者依旧得为该生物选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在某牌手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; 或其操控者并未在他最近的一回合开始时持续操控它(且它不具敏捷), 则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击, 则这并不会强迫该牌手必须支付该费用, 所以这情况下, 该生物也不至于必须要攻击。

* 最后一个异能会影响当它结算时已经进行攻击的生物。在战斗前起动它将不会影响于该回合稍后时段攻击的生物。

咒心盖美拉

{一}{蓝}{红}

生物~盖美拉

*/3

飞行, 践踏

咒心盖美拉的力量等同于你坟墓场中瞬间和法术牌的数量加总。

* 设定咒心盖美拉的力量之异能会在所有区域生效, 而不是只在战场上生效。

氩形预示

{二}{蓝}{红}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌, 并分成两堆。由一位对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上, 另一堆则置入你的坟墓场。

* 氩形预示不选择任何对手为目标。在多人游戏中, 你于该咒语结算时选择对手。

* 如果其中一堆为空, 则该对手会选择是要将另一堆中的牌置于你手上还是置入你的坟墓场。

命运三人组

{二}{白}{黑}

传奇生物~人类/法术师

3/3

{一}, {横置}: 在另一个目标生物上放置一个命运指示物。

{白}, {横置}: 放逐目标其上有命运指示物的生物, 然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

{黑}, {横置}: 放逐目标其上有命运指示物的生物。其操控者抓两张牌。

* 在命运三人组第二个异能结算过程中移回战场的生物回来时是一个全新的物件, 与先前的存在状况并无关联。它上面没有命运指示物。

谋杀王提玛瑞

{黑}{红}

传奇生物~灵俑/战士

2/2

{一}{红}, 牺牲另一个生物: 谋杀王提玛瑞对目标牌手造成2点伤害。

{一}{黑}, 牺牲一个生物: 将提玛瑞从你的坟墓场移回你手上。

* 只能于提玛瑞在你的坟墓场时, 才能启动提玛瑞的最后一个异能。值得一提的是, 你不能牺牲提玛瑞来将其自己移回。

冥界狱犬

{三}{黑}{红}

生物~猎犬

6/6

冥界狱犬只能被三个或更多生物阻挡。

坟墓场中的牌不能成为咒语或异能的目标。

当冥界狱犬死去时, 将它放逐且每位牌手将其坟墓场中所有生物牌移回其手上。

* 如果你在冥界狱犬的最后一个异能结算时无法将其放逐(可能是由于它已经被其他咒语或异能放逐), 则每位牌手仍要将其坟墓场中所有生物牌移回其手上。

* 如果两个冥界狱犬同时死去, 则它们的最后一个异能均会触发。如果每位牌手各操控了一个冥界狱犬, 则非主动牌手的异能将先结算。由该牌手操控的冥界狱犬将被放逐, 而所有坟墓场中的所有其他生物牌(包括由主动牌手操控的冥界狱犬)将分别移回其拥有者手上。然后该主动牌手的异能将结算。他的冥界狱犬不会被放逐, 但此时在坟墓场中的任何生物牌(也许是因为回应该异能而让它们死去)都会被移回其拥有者手上。

贪欢者谢纳戈斯

{二}{红}{绿}

鹏洛客~谢纳戈斯

3

+1: 加X点法术力到你的法术力池中, 其颜色为{红}和/或{绿}的任意组合, X为由你操控的生物数量。

0: 将一个2/2, 红绿双色, 具敏捷异能的羊蹄人衍生生物放进战场。

-6: 放逐你牌库顶的七张牌。你可以将其中任意数量的生物和/或地牌放进战场。

* 谢纳戈斯的第一个异能不属于法术力异能。它会用到堆叠, 且可以被回应。于该异能结算时, 才会计算由你操控的生物的数量, 并以此来决定要将多少法术力加到你的法术力池中。你也是在此时决定这份法术力当中红色法术力与绿色法术力的数量。

* 因第三个异能放进战场且具有神授异能的生物牌, 在战场上将是生物, 而不是灵气。

神器

阿喀洛斯木马

{四}

神器生物~马

0/4

守军

当阿喀洛斯木马进战场时, 任一对手获得其操控权。

在你的维持开始时, 每位对手各将一个1/1白色士兵衍生生物放进战场。

* 阿喀洛斯木马的进战场异能并不指定任何对手为目标。在多人游戏中, 你于该异能结算时选择对

手。

* 在最后一个异能中，「每位对手」意指阿喀洛斯木马操控者的对手。在大多数双人游戏当中，会是由你的对手操控阿喀洛斯木马，而由你将士兵衍生物放进战场。

阿喀洛斯巨像

{八}

神器生物~魔像

10/10

守军，不灭

{十}: 蛮化10。（如果此生物未蛮化，则在其上放置十个+1/+1指示物且它蛮化。）

只要阿喀洛斯巨像已蛮化，它便具有践踏异能且能视同不具守军异能地进行攻击。

* 阿喀洛斯巨像蛮化之后不会失去守军异能。它只是能够攻击。

魔异盒

{一}

神器

{横置}: 每位牌手面朝下地放逐其牌库顶牌。

{七}, {横置}, 牺牲魔异盒: 每位牌手将由其拥有，且以魔异盒放逐的所有牌翻回正面，然后将其中的所有永久物牌放进战场。

* 在这些牌翻回正面之前，没有牌手能够检视以魔异盒放逐的牌。

* 如果魔异盒离开战场，且稍后另一个魔异盒进战场，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）。新魔异盒不能将以原魔异盒放逐的牌翻回正面或放进战场。

地

夜天神殿尼索斯

传奇地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{二}, {横置}: 选择一种颜色。加若干该色法术力到你的法术力池中，其数量等同于你的该色献力。

（你的某色献力，便是由你操控的所有永久物之法术力费用中，该色法术力符号的总数量。）

* 第二个异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

万智牌、Magic、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。© 2013威世智。