

天神創生發佈釋疑

編纂：Matt Tabak，且有 Laurie Cheers，Carsten Haese，Eli Shiffrin，Zoe Stephenson，及 Thijs van Ommen 的貢獻

此檔案最近更新日期：2013 年 11 月 14 日

本「發佈釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發佈相關之資訊，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，請到此與我們聯絡：

Wizards.com/CustomerService。

「通則釋疑」段落內含上市資訊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

上市資訊

天神創生系列包括 165 張牌（60 張普通牌，60 張非普通牌，35 張稀有牌，以及 10 張祕稀牌）。

售前賽：2014 年 2 月 1-2 日

上市週末：2014 年 2 月 7-9 日

歡樂日：2014 年 3 月 1-2 日

自正式發售當日起，天神創生系列便可在有認證之構組賽中使用；此日期為：2014 年 2 月 7 日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：再訪拉尼卡、兵臨古城、巨龍迷城、**魔法風雲會 2014**、塞洛斯以及天神創生。

請至 Wizards.com/MagicFormats 查詢各種賽制與可用牌張系列的完整清單。

請至 Wizards.com/Locator 查詢你附近的活動或販售店。

新關鍵字：致敬

某些怪物以可怕後果相威脅，要求塞洛斯的居民必須對他們表達敬意。致敬這見於生物的新關鍵字異能會迫使對手面臨艱難抉擇：是讓生物變得更大，還是讓強大的進戰場異能觸發。

奈西安迪默洛獸

{三}{綠}{綠}

生物～野獸

3/3

致敬 3（於此生物進戰場時，選擇一位對手，他可以在其上放置三個+1/+1 指示物。）

當奈西安迪默洛獸進戰場時，若未支付其致敬費用，則消滅目標非生物的永久物。

致敬的正式規則解析如下：

702.103. 致敬

702.103a 致敬屬於靜止式異能，於具有致敬異能的生物進戰場時產生作用。「致敬 N」的字樣意指「於該生物進戰場時，選擇一位對手。該玩家可以讓此生物進戰場時上面額外有 N 個+1/+1 指示物。」

702.103b 具致敬異能的物件具有會檢查「若未支付其致敬費用」的觸發式異能。如果因致敬異能所選的玩家未讓該生物進戰場時上面額外具有如其致敬異能所規定數量的+1/+1 指示物，則便會滿足該異能的觸發條件。

* 如果對手支付了致敬費用，該生物進戰場時上面便會有該規定數量的+1/+1 指示物。而不是生物先進入戰場，然後再在其上放置+1/+1 指示物。

* 決定是否要向生物致敬的時機，是於具致敬異能的生物進戰場時。此時已來不及回應此生物咒語。舉例來說，在多人遊戲中，對手在決定是否要反擊此生物咒語時，不會知道是否會支付致敬費用，也不會知道會是哪位對手會被選來支付此費用。

* 如果該觸發式異能具有目標，則於此具致敬異能的生物咒語在堆疊上時，沒人會知道此目標是什麼。

* 玩家必須等到生物進戰場之後，才有機會回應是否致敬的決定。也就是說，如果該對手未向生物致敬，則在有玩家有機會去除該生物之前，此觸發式異能就會觸發。

* 就算該觸發式異能結算時，此具致敬異能的生物已不在戰場，該異能也會照常結算。

新異能提示：啟悟

塞洛斯此時空無所不在的神聖造物、不斷湧現的英雄史詩和四處肆虐的恐怖怪物，令此地芸芸眾生隨時得到啟悟。啟悟屬於異能提示，它會以斜體字的型態（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）出現在異能開始的地方，每當具啟悟異能的生物成為未橫置時，此異能便會觸發。（異能提示並無規則含義。）

巢居朝拜者

{三}{藍}

生物～人類／僧侶

2/4

啟悟～每當巢居朝拜者成為未橫置時，你可以支付{二}{藍}。若你如此作，則將一個 2/2 藍色，具飛行異能的鳥衍生結界生物放進戰場。

* 無論使生物成為未橫置的原因為何（因重置步驟開始時的回合動作而重置，或因咒語或異能而重置），啟悟異能都會觸發。

* 如果啟悟異能在你的重置步驟中觸發，那麼該異能將會在你的維持開始時進入堆疊。如果該異能產生了一個或更多衍生生物，那麼這些生物該回合將不能攻擊（除非它們獲得敏捷異能）。

* 啟悟異能在該生物進戰場時不會觸發。

* 如果啟悟異能包括了可選擇的費用，則你是於異能結算時決定是否要支付此費用。就算該生物已因他人回應該異能而離開戰場，你也可以繼續支付該費用。

神和雙色獻力

於天神創生系列中登場的五位神均有一個檢查你雙色獻力的異能。

貪歡神謝納戈斯

{三}{紅}{綠}

傳奇結界生物～神

6/5

不滅

只要你的紅綠兩色獻力小於七，謝納戈斯便不是生物。

在你回合的戰鬥開始時，另一個目標由你操控的生物獲得敏捷異能並得+X/+X 直到回合結束，X 為該生物的力量。

* 在你操控的所有永久物上的魔法力費用當中，每個符合下列條件之一的魔法力符號便會為你這兩色的雙色獻力加一：該魔法力符號屬於第一種顏色；該魔法力符號屬於第二種顏色；該魔法力符號同時屬於這兩種顏色。需要特別指出的是，一個混血魔法力符號只會使你同時屬於該魔法力符號之兩色獻力加一。舉例來說，如果由你操控的所有非地永久物僅有貪歡神謝納戈斯和瓦礫區突擊隊（後者的魔法力費用為{一}{紅/綠}{紅/綠}{紅/綠}），則你的紅綠兩色獻力為五。

組合：典範

天神創生系列裡有一組生物，能夠在賦予由你操控的生物某個關鍵字異能的同時，確保由對手操控的所有生物均不會具有同一關鍵字異能。

勇氣典範

{一}{白}{白}

結界生物～人類／士兵

2/2

由你操控的生物具有先攻異能。

由對手操控的生物失去先攻異能，且不能具有或獲得先攻異能。

* 典範的第二個異能對由你所有對手操控的每個生物都會生效，無論該生物何時進入戰場。

* 於你操控典範期間，因咒語或異能結算而產生，且會賦予由對手操控之生物相應異能的持續性效應根本不會產生。舉例來說，如果你操控勇氣典範，則由對手施放、且讓由其操控的生物具有先攻異能的咒語並不會使該些生物具有先攻，就算勇氣典範於本回合的稍後時候離開了戰場也是一樣。（如果該咒語具有其他效應，例如增加生物的力量，那麼這些效應如常生效。）

* 另一方面，如果典範離開了戰場，則由靜止式異能產生的持續性效應（比如說賦予相應異能的靈氣）便會繼續生效。

* 如果你和某位對手分別操控同一個典範，則由所有玩家操控的所有生物均不會具有相應的異能。

復出的塞洛斯主題與機制

天神創生系列中包含許多於塞洛斯系列登場的機制、關鍵字和規則。要瞭解有關結界生物、「尼茲」星空邊框外觀、神授、蠻化及蠻化的生物、獻力、占卜以及神的更多資訊，請參閱塞洛斯發佈釋疑，網址：www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs。

規則變動：「鵬洛客獨一無二規則」及「傳奇規則」

隨著**魔法風雲會 2014**核心系列推出的兩個規則變更，對天神創生系列牌的運作造成影響。

根據過去的規則，如果戰場上有兩個或更多同名的傳奇永久物，或是兩個或更多具有同樣副類別（例如「傑斯」）的鵬洛客同時在戰場，他們就會因狀態動作而被置入其擁有者的墳墓場。此規則已有更動。新規則如下：

704.5j 如果某玩家同時操控兩個或更多具有共通鵬洛客類別的鵬洛客，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「鵬洛客獨一無二規則」。

704.5k 如果某玩家同時操控兩個或更多同名的傳奇永久物，則該玩家從中選擇一個，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。這稱為「傳奇規則」。

中文版勘誤

繁體中文版的盜墓蜘蛛所印製之規則敘述有誤。此牌正確的內文如下：

盜墓蜘蛛

{三}{綠}

生物～蜘蛛

2/4

延勢

{三}{黑}：盜墓蜘蛛得+X/+X 直到回合結束，X 為你墳墓場中生物牌的數量。此異能每回合只能起動一次。

其中「得+X/+X 直到回合結束」的部分，在牌上誤植為「得+X/-X 直到回合結束」。

單卡解惑

白色

侍僧的報償

{一}{白}

瞬間

於本回合中，防止接下來將對目標生物造成的 X 點傷害，X 為你的白色獻力。如果以此法防止傷害，則侍僧的報償對目標生物或玩家造成等量的傷害。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{白}，你的白色獻力就加一。）

* 侍僧的報償有兩個目標：將受到傷害的生物，以及侍僧的報償將造成傷害的生物或玩家。你於施放侍僧的報償時便需選擇這些目標。

* 防止護盾將防止的傷害數量，是根據你於侍僧的報償結算時的白色獻力決定。就算本回合稍後時段你的白色獻力改變，該數量也不會改變。

* 你不需選擇傷害來源。該防止護盾會對接下來將向第一個目標造成的 X 點生效，無論該些傷害是由什麼造成，也不論該些傷害是否是同時造成。舉例來說，如果該護盾會防止接下來將對第一個目標造成的 5 點傷害，且該生物會受到來自閃電煉擊的 3 點傷害，則這 3 點傷害被防止且侍僧的報償對第二個目標造成 3 點傷害。此防止效應依舊會對本回合中接下來將對第一個目標造成的 2 點傷害生效。

* 侍僧的報償之效應並非轉移傷害效應。如果它防止了傷害，則在執行此防止效應時，侍僧的報償（而非原始來源）會一併對第二個目標造成傷害。侍僧的報償是這份新傷害的來源，所以原始來源的特徵（例如其顏色，或是否具有繫命）都不會影響此傷害。就算原本所防止的是戰鬥傷害，這份新傷害也並非戰鬥傷害。由於你操控這份新傷害的來源，如果第二個目標是某位對手，則你可以讓侍僧的報償對此對手操控的鵬洛客造成傷害。

* 於侍僧的報償試圖結算時，如果只有第一個目標不合法，則侍僧的報償不會防止將對該生物造成的任何傷害，且因此不會對第二個目標造成傷害。如果只有第二個目標不合法，則將對第一個目標造成的傷害會被防止，但侍僧的報償不會造成傷害。如果兩個目標都不合法，則侍僧的報償會被反擊。

* 在侍僧的報償結算之後，這兩個目標是否仍是合法目標便不再重要。舉例來說，如果第二個目標是由對手操控的某個生物，且它在侍僧的報償結算之後、實際防止傷害前獲得辟邪異能，則侍僧的報償依舊能對該生物造成傷害。如果侍僧的報償不能對第二個目標造成傷害（也許因為該目標生物已離開戰場），它依舊會防止傷害；它只是無法自行造成任何傷害。

* 如果侍僧的報償防止了傷害，則在執行此防止效應之後，侍僧的報償會一併對該目標生物或玩家造成傷害。這會在執行狀態動作之前發生，並且也是在有玩家能夠施放咒語或起動異能之前發生。如果原本的傷害來源是咒語或異能，則這會在該咒語或異能結算完畢之前發生。

* 如果第一個目標將受到的傷害數量超出了侍僧的報償能防止之數量，則未能為第一個目標防止之多出部分的傷害，會在防止的時候同時造成。然後侍僧的報償造成傷害。

* 侍僧的報償是依照「它在堆疊上結算時的狀態」造成傷害，而不是「在造成傷害時它當前的狀態」。也就是說，對於關心是否有瞬間咒語造成傷害的異能而言（例如舞火羊蹄人的異能，其上註記著「每當由你操控的一個瞬間或巫術咒語向對手造成傷害時」字樣），這仍算作「瞬間咒語造成的傷害」。

* 如果第一個目標將受到多個生物造成的戰鬥傷害，則由你決定要防止哪些傷害。（舉例來說，如果該些生物之一具有死觸異能，則你能夠選擇專門防止該生物造成的傷害。）在這些生物將要造成傷害的時候，你才需要作出決定。

俄瑞忒獅王布黎瑪

{一}{白}{白}

傳奇生物～貓／士兵

3/4

警戒

每當俄瑞忒獅王布黎瑪攻擊時，將一個 1/1 白色，具警戒異能的貓／士兵衍生物放進戰場且正進行攻擊。

每當布黎瑪阻擋一個生物時，將一個 1/1 白色，具警戒異能的貓／士兵衍生物放進戰場且阻擋該生物。

* 對於第一個觸發式異能而言，你將此衍生物放進戰場時，得宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與布黎瑪可以不一樣。

* 如果布黎瑪因故阻擋了兩個或更多生物（注意，它本身無法如此做），則其最後一個異能會觸發同樣次數。

* 雖然這些衍生物以進行攻擊或阻擋的狀態進入戰場，但它們從未宣告為進行攻擊或阻擋的生物。註記於「每當一個生物攻擊或阻擋時」觸發的異能不會觸發。

晨昏交替

{二}{白}{白}

巫術

選擇一項或都選～將目標結界牌從你的墳墓場移回你手上；和／或消滅目標結界。

* 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。

* 晨昏交替不會影響在它試圖結算時已為不合法的目標。如果決定兩個模式都選，並且此時這兩個目標均不合法，則晨昏交替會被反擊。

百戰幻靈

{一}{白}{白}

結界生物～精靈

0/0

神授{二}{白}{白}（如果你支付此牌的神授費用來施放它，則它便是具「結附於生物」的靈氣咒語。如果它未結附於生物上，就會再度成為生物。）

對百戰幻靈與所結附的生物而言，你每操控一個生物，它們便各得+1/+1，且你每操控一個靈氣，它們便各得+1/+1。

* 百戰幻靈的最後一個異能只在戰場上產生作用。在其他區域，它是一張 0/0 的結界生物牌。

* 具神授異能的永久物不是生物就是靈氣，不會兩者都是（雖然這兩種情況下它都是結界）。每個此類永久物只會讓百戰幻靈賦予的加成得+1/+1。

瞥視太陽神

{X}{白}

瞬間

橫置 X 個目標生物。占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 如果你選擇零個目標，則你在該異能結算時將只占卜 1。但是，如果你選擇至少一個目標，而且於瞥視太陽神試圖結算時，其所有目標都已成為不合法，則該咒語會被反擊，且其所有效應都不會生效。在這情況下，你將不占卜。

伊洛安斯的英雄

{一}{白}

生物～人類／士兵

2/2

你施放的靈氣咒語減少{一}來施放。

勇行～每當你施放一個以伊洛安斯的英雄為目標的咒語時，在伊洛安斯的英雄上放置一個+1/+1 指示物。

* 如果你支付神授費用來施放牌，則伊洛安斯的英雄的第一個異能會生效。

忠誠飛馬

{白}

生物～飛馬

2/1

飛行

忠誠飛馬不能單獨進行攻擊或阻擋。

* 忠誠飛馬只能與其他生物同時被宣告為攻擊者。同樣，忠誠飛馬只能與其他生物同時被宣告為阻擋者。

* 如果你操控數個忠誠飛馬，則它們可以一起攻擊或阻擋，即使沒有其他生物攻擊或阻擋也是一樣。

* 儘管忠誠飛馬不能單獨進行攻擊，但其他進行攻擊的生物不一定要與它攻擊同一玩家或鵬洛客。舉例來說，忠誠飛馬可以攻擊某位對手，而另一個生物則可以攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。

* 在雙頭巨人遊戲（或其他採用隊友共用回合玩法的賽制）中，忠誠飛馬可以與由你隊友操控的生物一起攻擊或阻擋，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊或阻擋也是一樣。

沉靜哨衛

{五}{白}{白}

生物～統領

4/6

飛行

每當沉靜哨衛攻擊時，你可以將目標結界牌從你的墳墓場移回戰場。

* 如果你將一張具有神授異能的結界生物牌移回戰場，則你不能支付其神授費用。它不會成為靈氣，也不能結附於生物上。

* 如果該結界牌是靈氣，則你於該靈氣進戰場時，為其選擇一個可合法結附之玩家或物件。這並未指定該玩家或物件為目標，所以你能以此法將靈氣結附於由對手操控且具辟邪異能的生物上。如果沒有該靈氣能夠合法結附於其上的玩家或物件，則它留在墳墓場中。

迷宮精靈

{一}{白}

結界生物～精靈

3/1

每位玩家每回合不能抽一張以上的牌。

* 你在每位玩家的回合中最多只能抽一張牌。忽略後續的抽牌效應。

* 如果你在某回合中未抽過牌，且有咒語或異能將使你抽數張牌，則你只抽一張牌。

* 如果你抽了一張牌，然後迷宮精靈進戰場，則你在該回合中便不能再抽牌。

* 如果某替代性效應將試圖要替代你不能抽的某張牌，則該效應不會生效。

旭日羈絆

{三}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物具有「每當你獲得生命時，在此生物上放置等量的+1/+1 指示物。」

* 在一些不尋常的情況下，即使你的總生命實際上減少了，你也能獲得生命。舉例來說，如果有兩個 3/3 的生命攻擊你，且你用一個具繫命異能的 2/2 生物阻擋其中一個攻擊者，則儘管你的總生命將減少 1，你也獲得了 2 點生命。你將在所結附的生物上放置兩個+1/+1 指示物。

* 在雙頭巨人遊戲中，儘管由你隊友獲得的生命也能增加隊伍的總生命，但這不會觸發此異能。

藍色

理念仲裁者

{四}{藍}{藍}

生物～史芬斯

4/5

飛行

啟悟～每當理念仲裁者成為未橫置時，展示你的牌庫頂牌。如果它是神器、生物或地牌，你可以將之放進戰場且上面有一個具現指示物。該永久物額外具有「結界」此類別。

* 具現指示物僅用於輔助記憶。即使該指示物被移除，該永久物依舊額外具有「結界」此類別。

* 如果你選擇不將該牌放進戰場，或者如果該牌並非所列類別，則它仍留在你的牌庫頂。（注意，展示牌是強制的。）

保護色

{一}{藍}

瞬間

目標由你操控的生物獲得反由對手操控的生物之保護異能直到回合結束。將之重置。

* 由對手擁有且不在戰場上之生物牌的異能不能指定此生物為目標，且這類牌將對此生物造成的所有傷害均會被防止。

* 如果其他玩家在保護色結算之後獲得該生物的操控權，則該生物將具有針對由其新操控者之對手所操控生物的保護異能。

命定迷醉

{藍}{藍}{藍}

瞬間

將一個衍生物放進戰場，此衍生物為目標由你操控的生物之複製品。如果是在你的回合中，則占卜 2。（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

* 此衍生物只會複製原版生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：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。

* 如果所複製之生物的法力費用中包含{X}，則 X 視為零。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是仿生妖），則此衍生物進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所複製的生物是個衍生物，則命定迷醉所產生的衍生物會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「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。

潮汛巨蛇

{四}{藍}

生物～巨蛇

4/4

除非你將由你操控的一個結界移回其擁有者手上，否則潮汛巨蛇不能攻擊。（於宣告攻擊者時支付此費用。）

* 在每次戰鬥中，你都必須將一個由你操控的結界移回其擁有者手上，才能用潮汛巨蛇攻擊。

海峽巨海獸

{五}{藍}{藍}

生物～巨海獸

6/6

力量小於由你操控之海島數量的生物不能阻擋海峽巨海獸。

* 於宣告阻擋者時計算由你操控的海島數量。此時，力量小於由你操控之海島數量的生物不能阻擋海峽巨海獸。一旦宣告了阻擋者，進行阻擋之生物的力量及由你操控的海島數量便不重要了。

裂靈師

{藍}{藍}

生物～人類／魔法師

2/1

勇行～每當你施放一個以裂靈師為目標的咒語時，放逐目標玩家牌庫頂的三張牌。

{藍}{藍}，犧牲裂靈師：反擊目標咒語，且該咒語之名稱須與以裂靈師放逐的某張牌相同。

* 這些牌會牌面朝上被放逐。所有玩家都可以檢視它們。

* 如果裂靈師離開戰場，且稍後另一個裂靈師進戰場，則後者會是一個全新的物件（即便這兩者都是以同一張牌來表示也一樣）。第二個裂靈師的最後一個異能不會和第一個裂靈師放逐的任何牌發生關係。

擾志蓋美拉

{四}{藍}

結界生物～蓋美拉

3/3

每當任一對手施放咒語時，你可以交換擾志蓋美拉與該咒語的操控權。若你如此作，則你可以為該咒語選擇新的目標。（如果該咒語成為永久物，則你操控該永久物。）

* 你可以交換擾志蓋美拉與由對手施放的任一咒語的操控權，而不僅限於具有目標者。

* 你是於該觸發式異能結算時決定是否要交換擾志蓋美拉與該咒語的操控權。

* 如果在該觸發式異能結算之前，擾志蓋美拉便已離開戰場或咒語已離開堆疊，則無法進行交換。

* 擾志蓋美拉與該咒語都未改變各自所在的區域。交換的只有這兩者的操控權。

* 在此異能結算後，該咒語將由你操控。該咒語上任何「你(you)」的字樣，現在都是指你；而「對手(opponent)」則是指你的對手，其餘依此類推。此般操控權的轉變會在你選擇新目標前發生，所以諸如「目標對手」或「目標由你操控的生物」之類的目標限制，現在均以你為參考基準，而非該咒語的原操控者。你可以將這些目標改為以你為參考基準下的合法目標；而如果該咒語只能選擇這些目標，則該咒語結算時會因沒有合法目標而被反擊。當該咒語結算時，它將無法影響任何不合法的目標，並且執行該咒語的效應時都由你來作決定。

* 你可以更改該咒語的任何目標。如果你改變了其中一個，便必須為該咒語選擇一個合法的目標。如果你改不了，則必須維持現有目標（就算該目標現已不合法也是一樣）。

* 獲得咒語的操控權並更改其目標，將不會觸發新目標的勇行異能。

* 如果你獲得瞬間或巫術咒語的操控權，則於它結算或被反擊時將之放進其擁有者的墳墓場。

* 在一些不尋常的情況下，可能會出現當擾志蓋美拉的觸發式異能結算時你未操控它的情形（可能是因為在原本異能仍在堆疊上時，此觸發式異能再度觸發並結算）。在此類情形中，你仍能交換擾志蓋美拉與使該異能觸發的咒語之操控權，即使這兩者都不由你操控也是一樣。若你如此做，則你將能夠更改該咒語的目標，而非該咒語的新操控者。

突降暴雨

{三}{藍}

瞬間

橫置至多兩個目標生物。這些生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 對於受突降暴雨影響之生物而言，如果於其原先操控者的下一個重置步驟開始前，此生物已經由其他玩家操控，則突降暴雨會使它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 此咒語可以指定已橫置的生物為目標。如果在此咒語結算時，任一目標生物已橫置，則該生物會持續橫置，並且於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 如果你選擇了兩個目標，且其中一個目標於突降暴雨結算時已不合法，則該生物不被橫置，且它於其操控者的下一個重置步驟中仍能如常重置。它不會受到突降暴雨的任何影響。

* 如果你選擇零個目標，則你在該異能結算時將只占卜 1。但是，如果你選擇至少一個目標，且於突降暴雨試圖結算時，其所有目標都已成為不合法的目標，則該咒語會被反擊，且其所有效應都不會生效。在這情況下，你將不占卜。

卓莫克雷提
{五}{藍}{藍}
傳奇生物～巨海獸
8/8

除非它正進行攻擊或阻擋，否則卓莫克雷提便具有辟邪異能。

除非由防禦玩家操控的所有生物均阻擋之，否則卓莫克雷提便不能被阻擋。（如果由該玩家操控的任一生物不阻擋此生物，則它便不能被阻擋。）

* 防禦玩家可以用其操控的所有生物來阻擋卓莫克雷提。如果該玩家無法如此作，可能是因為其中某個生物已橫置，或者其選擇不如此作，則卓莫克雷提不能被阻擋。

* 直到戰鬥結束步驟完畢為止，卓莫克雷提（像所有進行攻擊和阻擋的生物一樣）一直都是進行攻擊或阻擋生物。值得一提的是，它在戰鬥傷害步驟中還是進行攻擊或阻擋生物，所以由對手操控、且在某生物因戰鬥傷害而死去時觸發的異能可以指定卓莫克雷提為目標。

漩渦元素
{藍}
生物～元素
0/1

{藍}：將漩渦元素與阻擋它或它所阻擋的每個生物分別置於其擁有者的牌庫頂，然後這些玩家將其牌庫洗牌。

{三}{藍}{藍}：目標生物本回合若能阻擋漩渦元素，則須阻擋之。

* 如果於其第一個異能結算時，漩渦元素並未阻擋任何生物或未被任何生物阻擋，則只有它會被置於其擁有者的牌庫頂，且只有該牌庫需要洗牌。你可以在戰鬥之外起動第一個異能。

* 如果於其第一個異能結算時，漩渦元素不在戰場上，則它離開戰場時，當時阻擋它或被它阻擋的任何生物都會被置於各自擁有者的牌庫頂，且需將該些牌庫洗牌。

* 於宣告阻擋者步驟開始時，除非該生物能阻擋漩渦元素，才必須如此作。如果此時它處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能的影響而不能阻擋；或漩渦元素未攻擊其操控者或該玩家所操控的鵬洛客，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。如果未支付該費用，則該生物便不能阻擋。

黑色

枯膽惡疾

{黑}{黑}

瞬間

目標生物及所有與其同名的其他生物各得-3/-3 直到回合結束。

* 枯膽惡疾只有一個目標。其他同名的生物並非其目標。舉例來說，如果某個具辟邪異能的生物與目標生物同名，那麼它仍會得-3/-3。

* 如果於枯膽惡疾試圖結算時，該目標生物已經是不合法目標，則枯膽惡疾將被反擊，且其所有效應均不會生效。沒有生物會得-3/-3。

* 除非該衍生物為其它生物的複製品，或產生該衍生物的效應特別賦予它其他名稱，否則衍生生物的名稱與其生物類別相同。舉例來說，1/1 貓／士兵衍生生物的名稱為「貓士兵」。

俄渡諾陵黑橡樹妖

{二}{黑}

生物～殭屍／樹妖

0/5

守軍

{黑}，橫置另一個由你操控且未橫置的生物：俄渡諾陵黑橡樹妖得+1/+1 直到回合結束。

* 你可以橫置在你最近一個回合開始時並未持續操控之生物來起動最後一個異能。

孤魂鬥士

{四}{黑}{黑}

生物～骷髏妖／戰士

4/4

{三}{黑}{黑}，{橫置}，犧牲 X 個其他生物：將 X 張目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。

{五}{黑}{黑}：將孤魂鬥士從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

* 你為第一個異能選擇目標的時機，是於你起動該異能，但尚未支付任何費用之前。你不能指定你犧牲的任一生物為目標。

* 最後一個異能只能於孤魂鬥士在你的墳墓場中時才可以起動。

陷入悲痛

{一}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-2/-2 直到回合結束。占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 只有在陷入悲痛結算時在戰場上的生物才會得-2/-2。於該回合稍後時段才進戰場的生物則不會受影響。

鑿眼

{黑}

瞬間

目標生物得-1/-1 直到回合結束。如果它是獨眼巨人，則消滅之。

* 如果目標生物是獨眼巨人，則它會先得-1/-1，然後被消滅。

命定歸返

{四}{黑}{黑}{黑}

瞬間

將目標生物牌在你的操控下從墳墓場放進戰場。它獲得不滅異能。如果是在你的回合中，則占卜 2。（檢視你牌庫頂的兩張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。）

* 使該生物獲得不滅異能的效應並未註明持續時限。它會持續到該生物離開戰場為止。

* 由命定歸返賦予的不滅異能不屬於該生物的可複製特徵值之一。如果複製該生物，則該複製品不具有不滅異能（除非該生物以其他方式具有不滅異能）。

驚怖喧嘩兵

{一}{黑}

生物～牛頭怪

2/2

除非你操控另一個牛頭怪，否則驚怖喧嘩兵不能進行阻擋。

* 只有於你宣告阻擋者時，才會檢查你是否操控另一個牛頭怪。另一個牛頭怪不一定要阻擋。

化金

{三}{黑}

巫術

放逐目標生物。將一個名稱為黃金的無色衍生神器放進戰場。它具有「犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

* 你將操控該衍生物，不管目標生物的操控者是誰。

* 如果於化金試圖結算時，該生物已是不合法的目標，則該咒語將會被反擊，且其所有效應都不會生效。不會產生衍生物。

劫令惡魔

{一}{黑}{黑}

結界生物～惡魔

3/3

神授{三}{黑}{黑}（如果你支付此牌的神授費用來施放它，則它便是具「結附於生物」的靈氣咒語。如果它未結附於生物上，就會再度成為生物。）

飛行

在你的維持開始時，你失去 1 點生命。
所結附的生物得+3/+3 且具有飛行異能。

* 無論劫令惡魔是生物還是靈氣，讓你失去生命的觸發式異能都會生效。該異能中的「你」指的是劫令惡魔的操控者。如果你操控劫令惡魔，且它作為靈氣結附於由其他玩家操控的生物，則該異能將在你的維持開始時觸發，且會使你失去 1 點生命值。

沼霧泰坦
{六}{黑}
生物～巨人
4/5

沼霧泰坦減少{X}來施放，X 為你的黑色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{黑}，你的黑色獻力就加一。）

* 你的黑色獻力會在你確定沼霧泰坦總費用時計算，且在支付任何費用之前此費用便已鎖定。舉例，如果你操控一個魔法力費用中有黑色魔法力符號的生物，且能犧牲它產生魔法力，則該生物魔法力費用中的魔法力符號將計入你的黑色獻力。然後你可以犧牲該生物來產生魔法力以支付減少的總費用。

* 如果你的黑色獻力大於六，則施放沼霧泰坦的費用為{黑}。不會減少有色魔法力的需求。

苦痛預言師
{一}{黑}
生物～人類／魔法師
2/2

啟悟～每當苦痛預言師成為未橫置時，展示你的牌庫頂牌，並將該牌置於你手上。你失去等同於該牌之總魔法力費用的生命。

* 如果所展示牌的魔法力費用包括{X}，則 X 視為 0。

* 如果所展示的牌沒有魔法力費用（例如，由於它是地牌），則其總魔法力費用為 0。

* 你牌庫中的連體牌有兩個總魔法力費用，一邊一個。如果你以此法展示一張連體牌，則你失去等同於該牌兩邊總魔法力費用加總的生命。

提瑪瑞的僕從
{二}{黑}
生物～殭屍
1/3

啟悟～每當提瑪瑞的僕從成為未橫置時，每位對手各失去 1 點生命。你獲得若干生命，其數量等同於以此法失去的生命總和。

{二}{黑}：重生提瑪瑞的僕從。

* 生物會在其重生護盾被用掉時被橫置，而不是在產生護盾時。值得一提的是，除非提瑪瑞的僕從將被消滅，否則你不能利用其最後一個異能來將之橫置好觸發其啟悟異能。

鉤嘴哈痞

{三}{黑}{黑}

生物～哈痞

2/2

飛行

致敬 2（於此生物進戰場時，選擇一位對手，他可以在其上放置兩個+1/+1 指示物。）

當鉤嘴哈痞進戰場時，若未支付其致敬費用，則目標對手犧牲一個生物。

* 你指定作為該觸發式異能的目標之對手與你讓其選擇是否支付致敬費用的對手不一定非得是同一位玩家。

紅色

阿喀洛斯徵兵員

{四}{紅}

生物～人類／祭師

3/2

勇行～每當你施放一個以阿喀洛斯徵兵員為目標的咒語時，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。

* 該異能可以指定阿喀洛斯徵兵員之外任一生物為目標，包括未橫置者或已經由你操控者。

* 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。值得注意的是，如果該生物上結附有具神授異能的靈氣，且於你操控期間死去，則該靈氣的操控者將繼續操控由該靈氣所變成的生物。

* 如果你已操控一個傳奇生物，同時又獲得了另一個與之同名的傳奇生物之操控權，則由你來選擇一個要留在戰場上的，並將另一個置入其擁有者的墳墓場。

永火幻靈

{一}{紅}

結界生物～精靈

1/1

神授{二}{紅}（如果你支付此牌的神授費用來施放它，則它便是具「結附於生物」的靈氣咒語。如果它未結附於生物上，就會再度成為生物。）

{紅}：永火幻靈得+1/+0 直到回合結束。如果它是靈氣，則改為所結附的生物得+1/+0 直到回合結束。

所結附的生物得+1/+1。

* 於永火幻靈的異能結算時，便已確定此加成是對永火幻靈（若其是生物）生效，還是對其所結附的生物（若其是靈氣）生效。如果所結附的生物獲得了此加成，則這份加成便不會對永火幻靈生效，即使永火幻靈在該回合的稍後時段成為生物也是一樣。

天降錘擊

{一}{紅}

瞬間

目標由你操控的生物對另一個目標生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 於天降錘擊試圖結算時，如果只有其中一個目標為合法目標，那麼天降錘擊會照常結算，但不會產生效應；如果第一個目標生物不合法，則它無法造成傷害。如果第二個目標生物不合法，則它不會受到傷害。

* 所造成的傷害數量，是根據天降錘擊結算時，第一個目標生物的力量來決定。

可怖怒氣

{二}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+2/+2 且具有「{二}{紅}：目標生物本回合不能阻擋此生物。」

* 由可怖怒氣賦予的起動式異能不能更改或取消已經發生的阻擋。要想讓此異能有效果，你起動它的時機不能晚於宣告攻擊者步驟。

* 目標生物仍然能夠阻擋其他進行攻擊的生物。

驚怖通靈師

{三}{紅}

生物～牛頭怪／祭師

3/4

啟悟～每當驚怖通靈師成為未橫置時，你可以支付{一}{紅}。若你如此作，則將一個衍生物放進戰場，該衍生物為另一個目標生物之複製品，但額外具有「結界」此類別。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。

* 該衍生物所複製的，就只有原版生物（複製品也是結界的情況除外）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：該生物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量、防禦力、類別、顏色等等的非複製效應。

* 如果所複製之生物的魔法力費用中包含{X}，則 X 視為零。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的生物是仿生妖），則此衍生物進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所複製的生物是個衍生物，則驚怖通靈師所產生的衍生物會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所複製的生物上面任何「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。

* 如果其他生物成為該衍生物的複製品或作為該衍生物的複製品進入戰場，則該生物將不具有敏捷異能，且你不需放逐它。不過，如果驚怖通靈師由於替代性效應之故（比如，倍產旺季所產生者）產生了數個衍生物，那麼這些衍生物都會具有敏捷異能，且你需放逐所有此類衍生物。

鍛焰巨龍

{四}{紅}{紅}

生物～龍

5/4

飛行

{一}{紅}：鍛焰巨龍對目標生物造成 1 點傷害。該生物本次戰鬥中不能進行阻擋。只能於鍛焰巨龍進行攻擊時啟動此異能。

* 鍛焰巨龍的起動式異能可以指定任何生物為目標，而不僅限於由防禦玩家操控或能夠進行阻擋者。

* 如果你不希望目標生物能夠阻擋，則必須在宣告攻擊者步驟中啟動鍛焰巨龍的起動式異能。

急切逐日者

{一}{紅}

生物～人類／士兵

1/1

飛行，敏捷

急切逐日者每回合若能攻擊，則必須攻擊。

* 除非在宣告攻擊者步驟開始時能夠宣告急切逐日者為攻擊者，才需要如此作。如果此時它處於以下狀況：它已橫置；或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它攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用。如果未支付該費用，則急切逐日者便不能攻擊。

* 你得為急切逐日者選擇要攻擊哪位玩家或哪個鵬洛客。

頭骨先知

{二}{紅}{紅}

生物～牛頭怪／祭師

3/1

敏捷

致敬 2（於此生物進戰場時，選擇一位對手，他可以在其上放置兩個+1/+1 指示物。）

當頭骨先知進戰場時，若未支付其致敬費用，你可以從你手上施放一張瞬間或巫術牌，且不需支付其魔法力費用。

* 如果你要以此法施放牌，則你是在此觸發式異能結算時如此作。不會受到牌張類別（例如巫術）的施放時機限制。其他的施放限制則不會被忽略（例如「只能於宣告攻擊者之前施放[此牌]」）。

* 如果該牌的魔法力費用中包含了{X}，則你必須將其值選為 0。

* 如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付例如超載費用的替代性費用。不過，你可以支付額外費用，例如增幅費用。如果該牌有強制的額外費用，則你必須支付之。

* 如果你選擇施放一張具有融咒異能的連體牌且不支付其魔法力費用，則你可以一同施放兩邊。

怒火天頂

{四}{紅}{紅}

巫術

怒火天頂對兩個目標生物和／或玩家各造成 3 點傷害。

* 你必須選擇兩個合法目標才能施放怒火天頂。

* 如果其中一個目標為玩家，則你可以將怒火天頂造成的傷害轉移給由該玩家操控的某個鵬洛客。但你不能用怒火天頂來同時對玩家及其所操控的某個鵬洛客造成傷害。

炙熱鮮血

{紅}{紅}

瞬間

炙熱鮮血對目標生物造成 2 點傷害。當該生物於本回合中死去時，炙熱鮮血對該生物的操控者造成 3 點傷害。

* 如果目標生物在該回合死去，炙熱鮮血將會對該生物死去時的操控者造成 3 點傷害，這位玩家不一定是在炙熱鮮血結算時操控它的玩家。是什麼導致該生物死去並不重要。

命運無常

{五}{紅}

巫術

由你開始，每位玩家將由他操控的所有永久物分成三堆。然後每位玩家各從自己的牌堆中隨機選擇一堆並犧牲該些永久物。（牌堆可以是空的。）

* 在隨機選擇牌堆時，需確保每個牌堆被選中的機率相等。達成此舉的方式眾多，包括為每個牌堆編上號碼，然後擲骰子決定。

* 你可以將靈氣或武具分成一堆，然後將它們所結附（裝備）的生物分成另外一堆。

* 如果你將由你操控的所有永久物放進同一個牌堆，則你將有三分之二的機率不需要犧牲任何永久物，但有三分之一的機率必須犧牲全部永久物。

綠色

多頭龍外貌

{綠}

瞬間

目標生物得+X/+X 直到回合結束，X 為你的綠色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{綠}，你的綠色獻力就加一。）

* X 的數值是於多頭龍外貌結算時確定。就算你的綠色獻力於本回合的稍後時段發生改變，該加成也不會改變。

克羅芬斯的駿馬

{一}{綠}{綠}

結界生物～半人馬

2/4

你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲。

如果你的牌庫頂牌是地牌，你可以使用之。

每當一個地在他的操控下進戰場時，你獲得 1 點生命。

* 克羅芬斯的駿馬不會改變你使用地的時機。你能於你回合的行動階段中，且你擁有優先權、堆疊為空的時候使用地。

* 藉由第二個異能使用地，會算進你每回合能下的地裡面。如果你在回合中從手上使用一個地，則除非有其他效應允許你額外使用地，否則你便不能從你的牌庫頂使用地。

* 每當一個地由於任何原因在他的操控下進戰場時，就會觸發最後一個異能。每當你正常地使用一個地，以及每當有咒語或異能（例如徒長）使得你將一個地在他的操控下放進戰場時，它都會觸發。它甚至會因為某咒語或異能使得另一位玩家將地放進戰場並由你操控而觸發（舉例來說，由於亞維馬雅樹靈的異能）。

* 當你以展示牌庫頂牌的方式進行遊戲時，如果某效應要你抽數張牌，則在抽起每張牌之前都要先展示之。

牲祭印記

{二}{綠}

巫術

目標生物本回合若能進行阻擋，則必須阻擋。

* 除非在宣告阻擋者步驟開始時能夠宣告該生物為阻擋者，才需要如此作。如果此時它處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋；或沒有生物攻擊該玩家或該玩家所操控的鵬洛客，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。如果未支付該費用，則該生物便不能阻擋。

* 該生物的操控者選擇該生物要阻擋的攻擊生物。

* 如果一回合中有數個戰鬥階段，則該生物只有在第一個能攻擊或阻擋的戰鬥階段中才必須如此作。

盜墓蜘蛛

{三}{綠}

生物～蜘蛛

2/4

延勢

{三}{黑}：盜墓蜘蛛得+X/+X 直到回合結束，X 為你墳墓場中生物牌的數量。此異能每回合只能起動一次。

* 只會於此異能結算時計算你墳墓場中生物牌的數量。此異能結算之後，即使你墳墓場中生物牌的數量在該回合稍後時段中改變，此加成也不會改變。

萊納塔英雄

{綠}

生物～人類／戰士

1/1

勇行～每當你施放一個以萊納塔英雄為目標的咒語時，你可以支付{X}。若你如此作，則在萊納塔英雄上放置 X 個+1/+1 指示物。

* 你是於勇行異能結算時決定 X 的數值並選擇是否要支付{X}。

遊歷

{三}{綠}

巫術

從你的牌庫中搜尋至多兩張基本牌，展示這些牌，然後將一張橫置進戰場，另一張則置於你手上。將你的牌庫洗牌，然後占卜 1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 你可以選擇只以遊歷搜尋一張基本牌。若你如此作，你將該牌橫置放進戰場。

斯柯拉河谷禍害

{二}{綠}

生物～多頭龍

0/0

踐踏

斯柯拉河谷禍害進戰場時上面有兩個+1/+1 指示物。

{T}，犧牲另一個生物：在斯柯拉河谷禍害上放置若干+1/+1 指示物，其數量等同於所犧牲之生物的防禦力。

* 使用所犧牲生物最後在戰場時的防禦力來決定將多少+1/+1 指示物放置在斯柯拉河谷禍害上。

崩離乙太

{一}{綠}

瞬間

選擇目標神器或結界。其擁有者將它洗入其牌庫。

* 如果在崩離乙太試圖結算時，該神器或結界已經是不合法的目標，則崩離乙太會被反擊，且其所有效應都不會生效。沒有牌庫將被洗牌。

* 如果該神器或結界是衍生物，則它將會在崩離乙太結算時洗入其擁有者的牌庫中，然後將會消失。基於實際操作的考量，雖然任何代表衍生物的物件不應實際放入牌庫中，但依舊要洗牌。

多色

城邦神厄芳拉

{二}{白}{藍}

傳奇結界生物～神

6/5

不滅

只要你的白藍兩色獻力小於七，厄芳拉便不是生物。

在每個維持開始時，若上回合中有另一個生物在你的操控下進戰場，則抽一張牌。

* 在每個維持開始時，厄芳拉的最後一個異能都會檢查上個回合是否有其他生物在你的操控下進入戰場。如果有，此異能便會觸發；若否，則不會。只要曾有一個生物於該回合中在你的操控下進過戰場，該異能便會觸發，且無論有多少個此類生物，均只會觸發一次。。

* 無論在前一個回合中進入戰場的生物發生了什麼情況，最後一個異能都會觸發。它現在是否還在你的操控下，或它現在是否還在戰場則都不重要。

* 如果由你操控的某個非生物의永久物（例如具神授異能的靈氣）成為生物，則該生物不會使厄芳拉的最後一個異能在下一個回合觸發。即使該非生物의永久物是在其進入戰場的同一回合成為生物也是一樣。

厄芳拉的啟蒙

{一}{白}{藍}

結界～靈氣

結附於生物

當厄芳拉的啟蒙進戰場時，在所結附的生物上放置一個+1/+1 指示物。

所結附的生物具有飛行異能。

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以將厄芳拉的啟蒙移回其擁有者手上。

* 厄芳拉的啟蒙的最後一個異能只會於其在戰場期間，當該生物在你的操控下進戰場時觸發。只有在該異能結算時厄芳拉的啟蒙仍在戰場上，你才需將之移回。

* 如果當厄芳拉的啟蒙的進戰場異能結算時，厄芳拉的啟蒙已不在戰場上，則會在它離開戰場前最後結附的生物上放置一個+1/+1 指示物。

豐收神卡拉美特拉

{三}{綠}{白}

傳奇結界生物～神

6/7

不減

只要你的綠白兩色獻力小於七，卡拉美特拉便不是生物。

每當你施放生物咒語時，你可以從你的牌庫中搜尋一張樹林或平原牌，將之橫置進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果你支付神授費用來施放具神授異能的生物牌，則它會變成靈氣咒語，而不是生物咒語。卡拉美特拉的最後一個異能不會觸發。

* 你可以利用最後一個異能將任何副類別為樹林或平原的地牌放進戰場，而不僅限於名稱為「樹林」或「平原」者。

破浪奇奧拉

{二}{綠}{藍}

鵬洛客～奇奧拉

2

+1：直到你的下一個回合，防止目標由對手操控的永久物將受到與造成的所有傷害。

-1：抽一張牌。你本回合可以額外使用一個地。

-5：你獲得具有「在你的結束步驟開始時，將一個 9/9 藍色巨海獸衍生生物放進戰場」的徽記。

* 奇奧拉的第一個異能可以指定由對手操控的任一永久物為目標，而不僅限於能造成或受到傷害者。

* 一旦第一個異能結算，即使該永久物改變了操控者，該傷害防止效應仍將繼續生效。

* 奇奧拉的第二個異能讓你在你的行動階段中可以額外使用一個地。你仍需遵循使用地的一般時機規則。特別是，你並不是於該異能結算的同時就能夠使用一個地。該異能會先完全結算（並且你會抽一張牌，說不定這張牌會是你稍後要使用的地）。

* 第二個異能的效應會與其他讓你額外使用地的效應累加，例如茁壯儀式。

* 如果在起動奇奧拉的第二個異能之後，但在該異能結算前奇奧拉便已離開戰場，則你仍能在該異能結算後額外使用一個地。

屠戮神墨癸斯

{二}{黑}{紅}

傳奇結界生物～神

7/5

不減

只要你的黑紅兩色獻力小於七，墨癸斯便不是生物。

在每位對手的維持開始時，除非該玩家犧牲一個生物，否則墨癸斯對他造成 2 點傷害。

* 如果該玩家不能犧牲生物（通常因為他未操控任何生物），則墨癸斯將對他造成 2 點傷害。

欺瞞神斐納克

{三}{藍}{黑}

傳奇結界生物～神

4/7

不減

只要你的藍黑兩色獻力小於七，斐納克便不是生物。

由你操控的生物具有「{橫置}：目標玩家將其牌庫頂的 X 張牌置入其墳墓場，X 為此生物的防禦力。」

* 如果你起動斐納克賦予由你操控的生物之異能，則於該異能結算時計算該生物的防禦力。如果此時該生物已不在戰場上，則使用其最後在戰場上時的防禦力。

* 如果斐納克是生物，則他也會獲得自己賦予的起動式異能。

* 如果你橫置斐納克起動其賦予自己的異能，且於該異能結算時斐納克已不是生物但仍在戰場上，則沒有牌會被置入目標玩家的墳墓場。同樣，如果於該異能結算時斐納克已不在戰場，且在它離開戰場時已不是生物，則沒有牌會被置入該墳墓場。

煽怒祭師

{一}{黑}{紅}

生物～牛頭怪／祭師

2/3

你施放的牛頭怪咒語減少{黑}{紅}來施放。此效應僅減少你支付的有色魔法力數量。（舉例來說，如果你施放魔法力費用為{二}{紅}的牛頭怪咒語，則你支付{二}便可施放。）

* 如果你操控數個煽怒祭師，則此減少費用的效應會累計。

* 由於是在其他調整費用的效應生效之後，才輪到減少費用的效應生效，所以如果牛頭怪咒語的額外費用或替代性費用中包含{黑}和／或{紅}，煽怒祭師的異能也可以減少這部分的費用。。

* 如果某咒語的魔法力費用中有混血魔法力符號，則在確定咒語的總費用之前，你需要先確定你要支付哪一半。如果你決定以{黑}或{紅}來支付此類費用，則煽怒祭師也可以減少這部分費用。

豐足收穫

{一}{綠}{白}

瞬間

在至多三個目標生物上各放置一個+1/+1 指示物。

* 豐足收穫不能多次以同一個生物為目標。它將只在其每個目標上放置一個+1/+1 指示物。

貪歡神謝納戈斯

{三}{紅}{綠}

傳奇結界生物～神

6/5

不滅

只要你的紅綠兩色獻力小於七，謝納戈斯便不是生物。

在你回合的戰鬥開始時，另一個目標由你操控的生物獲得敏捷異能並得+X/+X 直到回合結束，X 為該生物的力量。

* X 的數值只於異能結算時計算一次。

神器

星幽羊角

{X}{X}{X}

神器

星幽羊角進戰場時上面有 X 個充電指示物。

{橫置}：選擇一種顏色。星幽羊角上每有一個充電指示物，便加一點該色魔法力到你的魔法力池中。

* 如果你選擇 X 值為 1，則施放星幽羊角的費用便為{三}，且其進戰場時上面有一個充電指示物。如果你選擇 X 值為 2，則施放其的費用為{六}，且其進戰場時上面有兩個充電指示物，以此類推。

* 最後一個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

英雄榮壇

{五}

傳奇神器

對每個由你操控的傳奇生物而言，你每操控一個其他傳奇生物，它便得+1/+1。

{X}，{橫置}：檢視你牌庫頂的 X 張牌。你可以展示其中的一張傳奇生物牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 英雄榮壇所給予的加成只計算傳奇生物。它不會將本身計算在內。

* 英雄榮壇將給予每個由你操控的傳奇生物加成，即使獲得其中某個傳奇生物的操控權會使「傳奇規則」生效也是一樣。舉例來說，如果你操控俄瑞忒獅王布黎瑪（3/4 的傳奇生物），並且獲得另一個俄瑞忒獅王布黎瑪的操控權，那麼當你將其中之一置入其擁有者的墳墓場時，它們都是 4/5。然後留下來的另一個將變回 3/4。

好戰雕柱

{三}

神器生物～魔像

3/3

守軍

只要好戰雕柱上結附了靈氣，它便能視同不具守軍異能地進行攻擊。

* 守軍異能只會在要將好戰雕柱宣告為攻擊生物的時候才有意義。如果好戰雕柱已經進行攻擊，則它成為未結附並不會將它從戰鬥中移除。

春葉鼓

{一}

神器

{橫置}，橫置一個由你操控且未橫置的生物：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

* 你可以橫置在你最近一個回合開始時並未持續操控之生物來起動此異能。

魔法風雲會、Magic、天神創生、塞洛斯、再訪拉尼卡、兵臨古城，以及巨龍迷城，不論在美國或其他國家中，均為威世智的商標。©2014 威世智。