

塞洛斯發布釋疑

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：2013年7月19日

本篇「發布釋疑」文章包含與新上市的**魔法風雲會**系列有關的資訊，並集合該系列牌張中所有釐清與判定的文章。隨著新的機制與互動不斷增加，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。如果你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」段落包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

塞洛斯系列包括249張牌（101張普通牌，60張非普通牌，53張稀有牌，15張秘稀牌，以及20張基本牌）。

售前賽：2013年9月21-22日

上市週末：2013年9月27-29日

歡樂日：2013年10月19-20日

自正式發售當日起，**塞洛斯**系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2013年9月27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**，以及**塞洛斯**。

請至Wizards.com/MagicFormats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：諸神的魔法

威力強大的結界牌是**魔法風雲會**系列當中的常客，**塞洛斯**系列也不例外，本系列當中含有許多靈氣以及我們已十分熟悉的其他結界。同時，**塞洛斯**系列還為玩家帶來了許多前所未見的新型結界。這些全新牌張集「結界」與其他牌張類別於一身，是塞洛斯諸神及其造物的凡間具現。

這類牌張的邊框都具有獨特星空外觀，上半部分的璀璨繁星象徵著塞洛斯此界神祇所在之尼茲聖域。此邊框設計讓玩家更容易一眼看出戰場上哪些生物和神器也是結界。

在閱讀本文後續章節了解詳情之前，讓我們先來看一下三張具有代表性的牌張。

太陽神赫利歐德

{三}{白}

傳奇結界生物～神

5/6

不滅

只要你的白色獻力小於五，赫利歐德便不是生物。（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。）

由你操控的其他生物具有警戒異能。

{二}{白}{白}：將一個2/1白色僧侶衍生結界生物放進戰場。

太陽神赫利歐德屬於一組五張的傳奇結界生物牌，每種顏色各一張。請參見「新用詞：獻力」和「組合：神」，來獲取更多資訊。

赫利歐德的密使

{三}{白}

結界生物～麋鹿

3/3

神授{六}{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。）

每當赫利歐德的密使或所結附的生物攻擊時，橫置目標由對手操控的生物。

所結附的生物得+3/+3。

赫利歐德之密使是本系列另外十五個結界生物之一這些生物並非都與這五個主神有關，但是全都具有神授異能。請參見「新關鍵字：神授」，來獲取更多資訊。

赫利歐德的長矛

{一}{白}{白}

傳奇結界神器

由你操控的生物得+1/+1。

{一}{白}{白}，{橫置}：消滅目標在本回合對你造成傷害的生物。

赫利歐德之矛屬於一組五張的傳奇結界神器牌，每種顏色各一張，與這五個神的故事背景有關。

* 對同時具有結界及其他永久物類別的永久物而言，能夠影響這兩種類別之一的咒語或異能都會對其產生作用。舉例來說，註記著「放逐目標結界」的咒語將會放逐結界生物或結界神器。

* 如果某個結界生物因故變為生物（舉例來說，利用蛋白石光輝），則原本印製在其牌面上的力量和防禦力將會被「變為生物」之效應所定義的力量和防禦力蓋過。除非將其變為生物的效應特別說明會覆蓋該永久物的類別，否則它會保有其原有的超類別及副類別。

新關鍵字：神授

神授是一個新關鍵字，代表一些結界生物的異能，這些尼茲神境的子民可用此異能將其精髓融入其他生物。你可以將具神授異能的生物當作生物咒語施放，或是當作指定某生物為目標的靈氣咒語來施放。

雲雨水靈

{二}{藍}

結界生物～寧芙

2/2

神授{四}{藍}（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

所結附的生物得+2/+2並具有飛行異能。

神授的正式規則解析如下：

702.102.神授

702.102a 神授代表兩個靜止式異能，其中一個是在具神授的牌在堆疊中時生效，而另一個異能則是在堆疊和戰場上時都生效。「神授[費用]」意指「你可以施放此牌並支付[費用]，而非支付其魔法力費用。」，以及「如果你選擇支付此咒語的神授費用來施放它，則它成為靈氣結界並獲得『結附於生物』。」這兩個效應會一直持續到發生下列兩件事情之一為止：於此咒語結算時其目標不合法；或是此咒語所成的永久物成為未結附。」支付牌的神授費用時，需依照規則601.2b與規則601.2e至g之規範來支付替代性費用。

702.102b 如果咒語的操控者選擇支付其神授費用，則該玩家須依照其上「結附於生物」異能及規則601.2c之規範，為該靈氣咒語選擇一個合法目標。同時請參見規則303.4。

702.102c 除非該玩家能夠在某咒語成為靈氣咒語之後為其選擇合法目標，否則他便不能選擇支付該咒語的神授費用。

702.102d 於具神授異能的靈氣咒語開始結算時，若其目標不合法，則令其成為靈氣咒語的效應便會結束。它會繼續當作生物咒語結算，並在咒語操控者的操控下放進戰場。這是規則608.3a的例外情況。

* 在該咒語進入堆疊之前，你不需選擇該咒語是否會成為靈氣咒語。對於會影響你能施放咒語之時機的異能（例如閃現）而言，無論你是從哪個區域施放該咒語，該異能都會對此生物牌產生效果。舉例來說，某個註明「你能將生物咒語視同具有閃現異能地來施放」的效應，能讓你在你能夠施放瞬間的時機下，將具神授異能的生物牌當作靈氣咒語來施放。

* 在堆疊中，具有神授異能的咒語不是生物咒語，就是靈氣咒語。不會兩者皆是。

* 與其他靈氣咒語不同之處，在於具有神授的靈氣咒語結算時，如果其目標是不合法目標，則它不會被反擊。而是使它成為靈氣咒語的效應結束，它失去「結附於生物」，變回結界生物咒語，然後結算並當作結界生物進戰場。

* 與其他靈氣不同之處，在於如果具有神授的靈氣變成未結附，則它不會置入其擁有者的墳墓場。而是使它成為靈氣的效應結束，它失去「結附於生物」，並當作結界生物留在戰場上。如果你從你最近的回合開始便已一直操控該永久物（其為靈氣的時段也計算在內），則它在成為未結附的同一回合當中，就能夠攻擊（及起動{橫置}異能，如有的話）。

* 如果具神授異能的永久物透過施放以外的其他方法進戰場，則它將會是結界生物。你不能選擇去支付神授費用並使它成為靈氣。

* 當靈氣所結附的生物成為橫置時，該靈氣並不會一起被橫置。除了極少數的情況之外，當具神授異能的靈氣未結附於生物上而成為生物時，它仍會為未橫置的狀態。

新異能提示：勇行

在塞洛斯的壯絕世界，有時需要出眾的英雄行為才能生存。勇行屬於規則提示，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，提醒此異能會在你施放一個以具勇行異能之生物為目標的咒語時觸發。（異能提示並無規則含義。）

瑟特薩戰鬥僧侶

{一}{白}

生物～人類／僧侶

1/3

勇行～每當你施放一個以瑟特薩戰鬥僧侶為目標的咒語時，你獲得2點生命。

* 勇行異能將比觸發它們的咒語更早結算。

* 每個咒語僅會觸發一次勇行異能，即使該咒語多次以具勇行異能的生物為目標也是一樣。

* 當某效應在堆疊上產生咒語的複製品時，或是當某效應將咒語的目標更改為包括具勇行異能的生物時，勇行異能不會觸發。

新關鍵字動作：蠻化

神話怪物在塞洛斯四處潛行，即使最堅強的勇者也會感到恐懼。蠻化是新的關鍵字動作，能在生物上放置+1/+1指示物，且可能會觸發其他異能，帶來更多的加成。

念贈蛇髮妖

{三}{黑}{黑}

生物～蛇髮妖

2/5

死觸

{五}{黑}{黑}：蠻化1。（如果此生物未蠻化，則在其上放置一個+1/+1指示物且它蠻化。）

當念贈蛇髮妖蠻化時，消滅目標由對手操控的非蛇髮妖生物。

蠻化的正式規則解析如下：

701.28.蠻化

701.28a 「蠻化N」意指「如果此永久物未蠻化，則在其上放置N個+1/+1指示物且它蠻化。」「已蠻化」屬於永久物的狀況之一，可為其他異能所提及。

701.28b 如果某永久物的異能指示玩家「蠻化X」，則該永久物的其他異能也可能會提及X。後者異能中的X值等同於該永久物蠻化時的X值。

* 一旦生物已蠻化，它就不能再次蠻化。如果此生物在蠻化異能結算時已經蠻化，則不會有任何效應。

* 「已蠻化」並不是生物所具有的異能。而只是該生物目前的樣子。如果該生物不再是生物或失去了所有異能，則它仍是已蠻化狀態。

* 對於會在某生物蠻化時觸發的異能而言，如果該生物在其蠻化異能結算時不在戰場上，則此異能不會觸發。

新用詞：獻力

天界眾神以壯麗奇觀獎賞凡人的效忠。獻力是一個新規則用詞，它計算有色魔法力符號的數量以決定效應的強度。

倪勒婭的信徒

{二}{綠}{綠}

生物～半人馬／弓箭手

3/3

當倪勒婭的信徒進戰場時，你獲得若干生命，數量等同於你的綠色獻力。（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。）

獻力的正式規則解析如下：

700.5.玩家的[顏色]獻力等同於由該玩家操控的永久物之魔法力費用中該色魔法力符號的數量。

* 由你操控的永久物之魔法力費用中的數字魔法力符號（{零}，{一}等等）不會增加你的顏色獻力。

* 由你操控的永久物文字欄中的魔法力符號不會增加你的顏色獻力。

* 混血魔法力符號、單色的混血魔法力符號和非瑞克西亞魔法力符號會增加你相應顏色的獻力。

* 如果某起動式異能或觸發式異能的效應取決於你的某色獻力，則於該異能結算時計算由你操控的永久物之魔法力費用中該色魔法力符號的總數量。如果具有該異能的永久物此時仍在戰場上，則將此永久物計算在內。

復出關鍵字動作：占卜

占卜是復出的關鍵字動作，可以让你瞥視未來，並可能將其一手改寫。它最近曾在**魔法風雲會2011**核心系列出現。

火花濺射

{紅}

瞬間

火花濺射對目標生物或玩家造成1點傷害。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

占卜的正式規則解析如下：

701.18.占卜

701.18a 「占卜N」的字樣意指檢視你牌庫頂的N張牌，然後將其中任意數量的牌以任意順序置於你的牌庫底，其餘則以任意順序置於你牌庫頂。

* 當你占卜時，你可以將所有看過的牌放回你的牌庫頂，或是可以將所有這些牌放到你的牌庫底，或是可以將這些牌部分放到牌庫頂，部分放到牌庫底。

* 不論你要將這些牌放到何處，都由你選擇其順序。

* 你依照牌上所述的順序來執行各項動作。對某些咒語與異能來說，這代表了你將最後才占卜。而對其他的來說，這代表了你將先占卜、然後才執行其他動作。

* 占卜會出現在一些具有一個或多個目標的咒語與異能上。若該咒語或異能試圖結算時所有目標均不合法，則它會被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會占卜。

組合：神

塞洛斯諸神是飄渺出塵、以星辰為家的神靈。倘若凡人對其的信仰足夠虔誠，他們就會顯靈與世人並肩作戰。

獵神倪勒婭

{三}{綠}

傳奇結界生物～神

6/6

不滅

只要你的綠色獻力小於五，倪勒婭便不是生物。（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。）

由你操控的其他生物具有踐踏異能。

{三}{綠}：目標生物得+2/+2直到回合結束。

* 這個使神不是生物的類別更改異能只在戰場上產生作用。無論你的該色獻力是多少，神在其他區域當中始終都是生物牌。

* 如果有神進戰場，則會利用你對該神顏色之獻力（包括神本身魔法力費用當中的魔法力符號）來判斷是否有生物進入戰場，從而確定會在「每當一個生物進戰場時」觸發的異能是否觸發。

* 如果神不再是生物，它將會失去生物此類別以及所有生物副類別。它仍然是傳奇結界。

* 只要神在戰場上，其異能即會生效，無論它們是否為生物。

* 如果神正在攻擊或阻擋，而它因故不再是生物，則它將被移出戰鬥。

* 如果神受到傷害，隨後不再是生物，然後在該回合稍後時段再次成為生物，該傷害將仍然標記在其上。對於在神原本是生物時作用於其上的所有效應也同樣適用。（注意，在大多數情況下，由於神具有不滅異能，所以標記其上的傷害將不會造成影響。）

組合：眾神的試煉

塞洛斯系列包含與每種顏色相對應的一個靈氣，各代表諸神之一的挑戰。

厄睿柏斯的試煉

{一}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

每當所結附的生物攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。然後如果該生物上有三個或更多+1/+1指示物，則犧牲厄睿柏斯的試煉。

當你犧牲厄睿柏斯的試煉時，目標玩家棄兩張牌。

* +1/+1指示物將在宣告阻擋者及造成戰鬥傷害前放置在生物上。

* 檢查所結附的生物上是否有三個或更多+1/+1指示物的時機，是在該攻擊時觸發的異能結算的過程當中。如果你是通過其他方法在所結附的生物上放置第三個+1/+1指示物，則你要等到該生物下一次攻擊時才能犧牲試煉。

* 如果你以其他方法犧牲試煉，它最後一個異能將會觸發。

組合：具有進戰場異能的靈氣

天譴印記

{一}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

當天譴印記進戰場時，抽一張牌。

所結附的生物得+1/+0。

* 塞洛克斯系列中有五個靈氣含有「當[此靈氣]進戰場時，抽一張牌」的異能。如果在這些靈氣咒語試圖結算時，其目標已經是不合法目標，則它將被反擊。此靈氣將不會進入戰場，你也不會因此抽牌。

規則變動：「鵬洛客獨一無二規則」與「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，對塞洛克斯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。這些規則已經變更。新規則如下：

704.5j 如果某玩家同時操控兩個或更多具有共同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」。

單卡解惑

白色

飛馬坐騎

{一}{白}

生物～飛馬

1/1

飛行

每當飛馬坐騎攻擊時，每個進行攻擊的人類均獲得飛行異能直到回合結束。

* 一旦該觸發式異能結算後，即使飛馬坐騎離開戰場，進行攻擊的人類也會繼續具有飛行異能。

* 進行攻擊的人類會在宣告阻擋者之前獲得飛行異能。

鏈鎖岩上

{白}

結界～靈氣

結附於由你操控的山脈

當鏈鎖岩上進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，直到鏈鎖岩上離開戰場為止。（該生物會在其擁有者的操控下移回。）

* 如果鏈鎖岩上所結附的地不再是山脈或另一位玩家獲得其操控權，則鏈鎖岩上將於檢查狀態動作時置入其擁有者的墳墓場。

* 鏈鎖岩上的異能會產生一個有持續時限的區域轉變，這類隨**魔法風雲會2014**引入的新式異能與諸如遺忘輪這類舊卡牌上的異能有相似之處。但是，和遺忘輪不同，類似於鏈鎖岩上這樣的牌只有一個異能，產生兩個一次性效應：一個在該異能結算時放逐生物，另一個在鏈鎖岩上離開戰場之後立刻將所放逐的牌移回戰場。

* 如果鏈鎖岩上在它的觸發式異能結算前離開戰場，則目標生物不會被放逐。

* 結附在被放逐的生物上的靈氣，將會置入其擁有者的墳墓場（除非它們具有神授）。已裝備在被放逐的生物上的武具，將會卸裝並留在戰場上。被放逐的生物上的任何指示物都會消失。

* 如果衍生生物被放逐，它將會消失。它將不會被移回戰場。

* 被放逐的牌會在鏈鎖岩上離開戰場後立即移回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

* 在多人遊戲中，如果鏈鎖岩上的擁有者離開遊戲，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。

永生贈禮

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

當所結附的生物死去時，將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。在下一個結束步驟開始時，將永生贈禮移回戰場並結附於該生物上。

* 如果此生物在被移回戰場後的下一個結束步驟開始時已不在戰場上，則永生贈禮將留在其擁有者的墳墓場中。

* 如果所結附的生物是衍生物，則它和永生贈禮都將無法移回戰場。

眾神意旨

{白}

瞬間

選擇一種顏色，目標由你操控的生物獲得反該色保護異能直到回合結束。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 你於眾神意旨結算時選擇顏色。一旦選擇了顏色，玩家就已來不及作任何回應。

拉苟那族長老

{二}{白}

生物～半人馬／參謀

3/2

當拉苟那族長老進戰場時，若你操控結界，則你獲得3點生命。

* 如果當拉苟那族長老進戰場時你未操控任何結界，則其異能將不觸發。如果此異能觸發，但在該異能試圖結算時你未操控任何結界，則你不會獲得生命。

嚙氣

{一}{白}

瞬間

放逐目標力量小於或等於2的生物。其操控者獲得4點生命。

* 如果當嚙氣試圖結算時，此生物已經是不合法的目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。目標生物的操控者將不會獲得4點生命。

瑟特薩獅鷲

{四}{白}

生物～獅鷲

3/2

飛行

{二}{綠}{綠}：瑟特薩獅鷲得+2/+2直到回合結束。此異能每回合只能起動一次。

* 如果某位玩家起動過瑟特薩獅鷲的異能，然後另一位玩家在同一回合中獲得其操控權，則第二位玩家在該回合中不可起動此異能。

萬神殿衛

{白}

生物～人類／士兵

2/1

反多色保護

每當任一對手施放多色咒語時，你獲得1點生命。

* 萬神殿衛不能被多色靈氣結附，不能佩帶多色武具，不能被多色生物阻擋，不能成為多色咒語或多色來源的異能之目標，且會防止多色來源對它造成的所有傷害。

* 大多數混血咒語和永久物，包括再訪拉尼卡環境內的，全部都為多色，即使你僅支付單色魔法力來施放它們也是如此。

藍色

幽形工匠

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

1/1

勇行～每當你施放一個以幽形工匠為目標的咒語時，你可以令幽形工匠成為目標生物之複製品且獲得此異能。

* 當此異能放入堆疊時，你選擇該觸發式異能的目標。當此異能結算時，你選擇幽形工匠是否要成為該生物的複製品。

* 幽形工匠所複製的是該生物上所印製的各項值，以及所有已經對它生效的複製效應。它不會複製改變該生物力量、防禦力及顏色等等的任何其他效應。幽形工匠不會複製該生物上的指示物，但是幽形工匠上已有的指示物不會受到影響。

* 如果幽形工匠成為一個衍生生物的複製品，則它會複製將該衍生物放進戰場的效應原本所註明的特徵。它不會成為衍生生物。

* 此複製效應會一直持續下去。通常來說，它會持續到本身被另一個複製效應蓋過為止（可能是由於它在之後的回合複製了另一個生物）。

* 如果在此異能試圖結算前，該生物已經是不合法目標，則它將被反擊。幽形工匠不會成為該生物的複製品。它會維持目前的樣子。

* 當幽形工匠成為某生物的複製品時，它既沒有進戰場也沒有離開戰場。任何進戰場異能或離開戰場異能都不會觸發。

* 如果另一個生物成為幽形工匠的複製品，則它會變成幽形工匠目前正複製的對象（如果有的話），並獲得幽形工匠的觸發式異能。

塔薩的雙叉戟

{二}{藍}{藍}

傳奇結界神器

每當一個由你操控的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以抽一張牌。

{一}{藍}，{橫置}：由對手操控的生物本回合若能攻擊，則必須攻擊。

* 每個攻擊生物之操控者依舊得為該生物選擇要攻擊哪位玩家或鵬洛客。

* 如果在某玩家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；或其操控者並未在他最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

海岸蓋美拉
{三}{藍}
生物～蓋美拉
1/5
飛行

{一}{白}：海岸蓋美拉本回合可以額外多阻擋一個生物。

* 海岸蓋美拉的起動式異能可以累加。第二次起動它將可以讓它阻擋三個生物，以此類推。

野豬之咒
{X}{藍}{藍}
巫術

放逐X個目標生物。每以此法放逐一個生物，其操控者便將一個2/2綠色野豬衍生生物放進戰場。

* 在指揮官遊戲中，如果某指揮官的操控者選擇將指揮官改為置入統帥區，而非被野豬之咒放逐，則他依然會得到一個野豬指示物。

波濤大師
{三}{藍}
生物～人魚／魔法師
2/1

反紅保護

由你操控的元素生物得+1/+1。

當波濤大師進戰場時，將若干1/0藍色元素衍生生物放進戰場，其數量等同於你的藍色獻力。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{藍}，你的藍色獻力就加一。）

* 在第一個觸發式異能結算時，利用你的藍色獻力來決定將多少衍生物放進戰場。如果波濤大師此時仍在戰場上，則其魔法力費用將增加你的藍色獻力。

* 不考慮其他效應影響的情況下，該些元素衍生物進戰場時都是2/1生物。

* 如果波濤大師離開戰場，且沒有其他東西將元素衍生物的防禦力提高到0以上，則元素衍生物將死去然後消失。

邁勒提斯幻術師
{二}{藍}
生物～人類／魔法師
2/3

{二}{藍}，{橫置}：目標瞬間或巫術咒語的操控者複製該咒語。該玩家可以為該複製品選擇新的目標。

* 邁勒提斯幻術師的異能可以指定任何瞬間或巫術咒語為目標，而不是只能選擇具有目標者，也不是只能選擇由你所操控者。

* 當該異能結算時，它會產生該咒語的複製品。原版咒語的操控者會操控該複製品。該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被「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，該複製品如常結算。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非其操控者選擇新的目標。該玩家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，該玩家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）。

* 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），則複製品的模式會與原版咒語相同。其操控者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（例如野豬之咒這類），則此複製品的X數值與原版咒語相同。

預知蓋美拉

{三}{藍}{藍}

生物～蓋美拉

3/4

飛行

每當你施放一個瞬間或巫術咒語時，占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 在該瞬間或巫術咒語結算之前，此觸發式異能便會結算並讓你占卜。

先知史芬斯

{三}{藍}{藍}

生物～史芬斯

3/5

飛行

棄一張牌：先知史芬斯獲得辟邪異能直到回合結束。將之橫置。

每當先知史芬斯攻擊時，占卜3。（檢視你牌庫頂的三張牌，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。）

即使先知史芬斯已經橫置，你仍可以起動它的異能。

海神的復仇

{五}{藍}

巫術

將至多三個目標由對手操控的生物分別移回其擁有者手上。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 你可以在未指定目標的情況下施放海神的復仇。若你如此作，當它結算時，你將占卜1。如果你選擇了至少一個目標，且當海神的復仇結算時，其所有目標都已經是不合法目標，則海神的復仇將被反擊，且其所有效應都不會生效。

* 在多人遊戲中，這三個目標生物可以由不同對手操控。

海牢怪

{三}{藍}{藍}

生物～章魚

5/5

除非防禦玩家操控海島，否則海牢怪不能攻擊。

{五}{藍}{藍}：蠻化3。（如果此生物未蠻化，則在其上放置三個+1/+1指示物且它蠻化。）

當海牢怪蠻化時，目標地額外具有海島此類別。

* 使地變為海島的效應未註明持續時限，因此將會一直持續。該地會保有原有的地類別和異能。海島具有異能「{橫置}：加{藍}到你的魔法力池中。」

裂船巨海獸

{四}{藍}{藍}

生物～巨海獸

6/6

{六}{藍}{藍}：蠻化4。（如果此生物未蠻化，則在其上放置四個+1/+1指示物且它蠻化。）

當裂船巨海獸蠻化時，橫置至多四個目標生物。只要你操控裂船巨海獸，這些生物於其操控者的重置步驟中便不能重置。

* 在裂船巨海獸最後一個異能觸發之後、且尚未結算的時段中，如果你失去了裂船巨海獸的操控權，則目標生物會被橫置。但是，它們不會受到另一效應的影響，於其操控者的重置步驟將會如常重置。

* 如果其他玩家獲得裂船巨海獸之操控權，這些生物將不再受到「不能重置」異能的影響；就算你稍後重新獲得裂船巨海獸之操控權也是一樣。

* 如果你獲得那某個受影響而不能重置的生物之操控權，則只要你操控裂船巨海獸，該生物於你的重置步驟中便不能重置。

* 此異能可以選擇已橫置的生物為目標。如果在異能結算時，目標生物已橫置，則該生物會繼續橫置，並且於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

希望破滅

{一}{藍}

瞬間

除非目標咒語的操控者支付{一}，否則反擊該咒語。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 如果希望破滅結算，則無論目標咒語的操控者是否支付{一}，你都將占卜。

天鵝絕唱

{藍}

瞬間

反擊目標結界，瞬間或巫術咒語。其操控者將一個2/2藍色，具飛行異能的鳥衍生物放進戰場。

* 天鵝絕唱可以指定不能被反擊之咒語為目標。當天鵝絕唱結算時，該咒語不會被反擊，但其操控者仍會獲得鳥衍生物。

海神塔薩

{二}{藍}

傳奇結界生物～神

5/5

不滅

只要你的藍色獻力小於五，塔薩便不是生物。（由你操控之永久物的魔法力費用當中每含有一個{藍}，你的藍色獻力就加一。）

在你的維持開始時，占卜1。

{一}{藍}：目標由你操控的生物本回合不能被阻擋。

* 在該目標生物被成功阻擋後才起動塔薩的最後一個異能，也將不會改變或撤銷阻擋。

塔薩的恩賜

{五}{藍}

巫術

抽三張牌。目標玩家將其牌庫頂的三張牌置入其墳墓場。

* 如果在塔薩的恩賜試圖結算時，該目標玩家已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會因此抽三張牌。

* 依照牌上指示的順序依次執行：如果你以自己為目標，則你將先抽三張牌，然後將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場。

裂波屈東

{二}{藍}

生物～人魚／魔法師

1/4

勇行～每當你施放一個以裂波屈東為目標的咒語時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

* 裂波屈東的異能可以選擇已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中依舊不能重置。

* 裂波屈東的異能追蹤的是生物，而非其操控者。如果生物於其原先操控者的下一個重置步驟前改變了操控者，則它於其新任操控者的下一個重置步驟中不能重置。

黑色

乖戾督軍

{五}{黑}{黑}

生物～惡魔

6/6

飛行

當乖戾督軍進戰場時，將若干1/1黑色，具飛行異能的哈痞衍生生物放進戰場，其數量等同於你的黑色獻力。

（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。）

在你的維持開始時，犧牲一個生物。

* 於第一個觸發式異能結算時，才會計算你的黑色獻力，並以此來決定要將多少個哈痞衍生物放進戰場。如果乖戾督軍此時仍在戰場上，則其魔法力費用將增加你的黑色獻力。

* 當其第二個觸發式異能結算時，如果乖戾督軍是唯一一個由你操控的生物，則你必須犧牲之。

厄睿柏斯的恩澤

{黑}

瞬間

目標生物得+2/+0直到回合結束。將它重生。你失去2點生命。

* 失去生命是該咒語效應的一部分。它並非該咒語的額外費用。如果厄睿柏斯的恩澤被反擊，你將不會失去生命。

斐納克的信徒

{二}{黑}{黑}

生物～人類／僧侶

1/3

當斐納克的信徒進戰場時，目標玩家從手上展示若干牌，其數量等同於你的黑色獻力。你從中選擇一張。該玩家棄掉該牌。（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。）

* 於該觸發式異能結算時，才會計算你的黑色獻力，並以此來決定要展示多少張牌。如果斐納克的信徒此時仍在戰場上，則其魔法力費用將增加你的黑色獻力。

惡憎牛身妖瞳

{五}{黑}

生物～野獸

3/3

{二}{綠}：惡憎牛身妖瞳本回合若能被阻擋，則須如此作。

當惡憎牛身妖瞳死去時，目標由對手操控的生物得-3/-3直到回合結束。

* 如果惡憎牛身妖瞳正進行攻擊、其起動式異能已經結算完畢，且防禦玩家操控了能阻擋它的生物，則他在宣告阻擋者步驟中必須為之至少分配一個阻擋者。

* 該起動式異能不指定任何生物為目標，也不會令某個特定生物必須進行阻擋。在一個回合中多次起動該異能並不會獲得額外好處。

墨癸斯的劫掠者

{二}{黑}

生物～人類／狂戰士

2/2

當墨癸斯的劫掠者進戰場時，至多X個目標生物各獲得威嚇與敏捷異能直到回合結束，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。）

* 與大多數利用獻力來決定效應強度的異能不同，墨癸斯的劫掠者會利用獻力來決定其異能所具有的目標數量。於你將異能放進堆疊時便計算你的黑色獻力。墨癸斯的劫掠者的魔法力費用一定會計入你的黑色獻力。一旦目標已確定，就算你的黑色獻力於此異能在堆疊上的期間發生了改變，也不重要。目標的數量已鎖定。

夜嚎怪

{一}{黑}{黑}

結界生物～驚懼獸

0/0

神授{二}{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。*）

夜嚎怪與所結附的生物各得+X/+X，X為所有墳墓場中生物牌的數量。

* 夜嚎者的最後一個異能只在戰場上產生作用。在其他區域，夜嚎者是一個0/0結界生物。

芳瑞卡的醫治

{黑}{黑}

瞬間

芳瑞卡的醫治對目標生物造成2點傷害，且你獲得2點生命。

* 如果芳瑞卡的醫治試圖結算時，該生物已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會獲得生命。另一方面來說，如果芳瑞卡的醫治結算，但是傷害被防止，則你仍然獲得生命。

解讀骨卦

{二}{黑}

巫術

占卜2，然後抽兩張牌。你失去2點生命。（*占卜2的流程是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。*）

* 失去生命是該咒語效應的一部分。它並非該咒語的額外費用。如果解讀骨卦被反擊，你將不會失去生命。

冥界救援

{四}{黑}

瞬間

犧牲一個生物，以作為施放冥界救援的額外費用。

選擇目標在你墳墓場中的生物牌。在你的下一個維持開始時，將該牌和所犧牲的牌在你的操控下移回戰場。放逐冥界救援。

* 只要你宣告施放冥界救援，便沒有玩家可以設法移除你想要犧牲的生物來試圖阻止你施放該咒語。

* 如果你犧牲衍生生物來施放冥界救援，則該衍生生物不會返回戰場，但目標生物牌依然會被移回。

* 對於所犧牲的生物或目標生物牌而言，如果該延遲觸發式異能於你的下個維持中結算之前，它已離開墳墓場，則不會將其移回戰場。

* 但是，如果所犧牲的生物被改為置入墳墓場之外的公開區域（也許是因為它是你的指揮官，或是因為其他替代性效應之故），則會將該牌從其所前往的區域移回戰場。

* 冥界救援會在其結算時被放逐，而不是在其延遲觸發式異能結算時放逐。

啜飲劇毒

{四}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物。其操控者失去2點生命。

* 如果在啜飲劇毒試圖結算時，此生物已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。此生物的操控者將不會失去2點生命。然而，如果啜飲劇毒結算，但此生物未被消滅（也許由於它已重生了或具有不滅異能），則此生物的操控者仍將失去2點生命。

攫取思緒

{黑}

巫術

目標玩家展示其手牌。你選擇其中一張非地的牌。該玩家棄掉該牌。你失去2點生命。

* 失去生命是該咒語效應的一部分。它並非該咒語的額外費用。如果攫取思緒被反擊，你將不會失去生命。

厄睿柏斯的神鞭

{二}{黑}{黑}

傳奇結界神器

由你操控的生物具有繫命異能。

{二}{黑}{黑}，{橫置}：將目標生物牌從你的墳墓場移回戰場。它獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。如果它將離開戰場，則改為將它放逐，而非置入其他區域。你只可以於你能施放巫術的時機下啟動此異能。

* 在下一個結束步驟開始時，因厄睿柏斯的神鞭而移回戰場的生物將被放逐。這屬於延遲觸發式異能。如果此異能被反擊，則該生物將留在戰場上，且該延遲觸發式異能不會再次觸發。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。

* 厄睿柏斯的神鞭會將敏捷異能賦與移回戰場的生物。然而，它並未將這兩個「放逐」異能賦與該生物。如果該生物失去其所有異能，則於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。

* 如果因厄睿柏斯的神鞭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（例如鏈鎖岩上），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。由厄睿柏斯的神鞭產生的效應將不再對它生效。

* 被放逐的生物從未被置入墳墓場。該生物上會在其死去時觸發的異能都不會觸發。

紅色

眾神之怒

{一}{紅}{紅}

巫術

眾神之怒對每個生物各造成3點傷害。如果本回合中曾以此法受到傷害的生物將死去，則改為將它放逐。

* 生物不一定要受到眾神之怒的致命傷害才會被放逐。這些生物在受到傷害之後，如果本回合中因故將死去，就會改為將之放逐。

競技選手

{一}{紅}

生物～人類

2/1

勇行～每當你施放一個以競技選手為目標的咒語時，目標由對手操控的生物本回合不能進行阻擋。

* 勇行異能不會使已經進行阻擋的生物停止阻擋或被移出戰鬥。

巨石墜落

{六}{紅}{紅}

瞬間

巨石墜落對任意數量的目標生物和／或玩家造成共5點傷害，你可以任意分配。

* 巨石墜落之目標數量最少為一，最多為五。你分配此傷害的時機，是於此咒語進入堆疊時，而不是於其結算時。每個目標至少要分配1點傷害。

* 如果巨石墜落的部分目標（並非全部）不合法，則你不能改變傷害的分配方式。本該對不合法目標造成的傷害根本不會生效。

* 你不能用巨石墜落同時對某位玩家及由該玩家操控的某個鵬洛客造成傷害。你也不能對由同一位玩家操控的多個鵬洛客造成傷害。如果你選擇將對某位玩家造成的傷害轉移給鵬洛客，你必須將傷害全部轉移給單個鵬洛客。

* 如果某個效應產生巨石墜落的複製品，則複製品的傷害分配及目標數量無法更改。不過，產生該複製品的效應可能允許你更改目標。

亡嘯谷突擊兵

{一}{紅}

生物～牛頭怪／狂戰士

2/3

亡嘯谷突擊兵每回合若能攻擊，則必須攻擊。

{二}{黑}：重生亡嘯谷突擊兵。

* 你依然得為亡嘯谷突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，亡嘯谷突擊兵處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊；或你並未在最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支

付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

吞燼怪

{二}{紅}{紅}

生物～元素

4/5

{五}{紅}{紅}：蠻化3。（如果此生物未蠻化，則在其上放置三個+1/+1指示物且它蠻化。）

當吞燼怪蠻化時，每位玩家各犧牲三個地。

* 當最後一個異能結算時，主動玩家首先選擇由其操控的三個地，然後其他每位玩家按照回合順序依次作出選擇。然後所有玩家同時犧牲該些地。

飲火羊蹄人

{紅}

生物～羊蹄人／祭師

2/1

每當飲火羊蹄人受到傷害時，它對你造成等量的傷害。

{一}{紅}：飲火羊蹄人得+1/+0直到回合結束，且對你造成1點傷害。

* 即使飲火羊蹄人師受到了致命傷害，它的第一個異能也將觸發。舉例來說，如果飲火羊蹄人阻擋了一個7/7生物，則它的異能會觸發，且飲火羊蹄人對你造成7點傷害。

* 飲火羊蹄人因其第一個異能造成的傷害不屬於戰鬥傷害，就算此異能是因戰鬥傷害而觸發也是一樣。

焰語專家

{二}{紅}

生物～人類／祭師

2/3

每當你占卜時，焰語專家得+2/+0且獲得先攻異能直到回合結束。

* 無論要占卜多少張牌，每個「占卜」字樣都只會觸發一次焰語專家的異能。

岩峰爆發

{二}{紅}

巫術

消滅目標山脈。岩峰爆發對該地的操控者造成3點傷害。

* 岩峰爆發能以任何副類別為山脈的地為目標，而不僅限於名稱為「山脈」者。它不能以不具有該副類別的地為目標，即使該地能橫置以產生{紅}。

* 如果在岩峰爆發試圖結算時，該目標山脈已經是不合法目標，則它將被反擊，且其所有效應都不會生效。不會因此造成傷害。但是，如果岩峰爆發成功結算，並且此山脈未被消滅（可能是由於它具有不滅異能），則會造成傷害。

背叛徵兆

{三}{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。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 背叛徵兆可以選擇任何生物為目標，即使是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，不過這些永久物依然會結附（裝備）於其上。

普羅烽斯之怒

{四}{紅}

巫術

普羅烽斯之怒對目標生物造成4點傷害。它於本回合中不能重生。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 如果普羅烽斯之怒結算，但該傷害被轉移到其他生物或某位玩家上，則目標生物本回合中依舊不能重生。如果傷害被防止也是一樣。

撼岩巨人

{三}{紅}{紅}

生物～巨人

5/4

{六}{紅}{紅}：蠻化3。（如果此生物未蠻化，則在其上放置三個+1/+1指示物且它蠻化。）

當撼岩巨人蠻化時，由對手操控且不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

* 如果在撼岩巨人的最後一個異能結算時已宣告阻擋者，則這些阻擋將不會改變或被撤銷。

* 該回合中，你的對手不能指派不具飛行異能的生物來進行阻擋，就算是在撼岩巨人的異能結算時仍具有飛行異能的生物，或是那時並不在戰場上由任一對手操控的生物也是一樣。

嵐息巨龍

{三}{紅}{紅}

生物～龍

4/4

飛行，敏捷，反白保護

{五}{紅}{紅}：蠻化3。（如果此生物未蠻化，則在其上放置三個+1/+1指示物且它蠻化。）

當嵐息巨龍蠻化時，它向每位對手各造成傷害，其數量等同於該玩家手牌的數量。

* 當最後一個異能結算時，才會分別計算每位對手的手牌數量，並以此決定要對每位對手造成傷害的數量。

綠色

地平線密探

{二}{綠}

生物～人類／浪客

3/2

{二}{藍}：地平線密探本回合不能被阻擋。

* 在地平線密探已經被阻擋後再起動其異能，將不會改變或撤銷本次阻擋。

瑟特薩英雄安陶莎

{三}{綠}{綠}

傳奇生物～人類／戰士

4/5

勇行～每當你施放一個以瑟特薩英雄安陶莎為目標的咒語時，至多三個目標由你操控的地各成為2/2戰士生物直到回合結束。它們仍然是地。

* 如果你並未在最近的一回合開始便持續操控某個變成生物的地，則該地便不能攻擊，其上{橫置}的異能也不能起動。值得一提的是，你在該回合中也不能橫置它來產生魔法力。

工匠之哀

{三}{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。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。）

* 當你占卜時，除非該神器或結界已重生或具有不滅異能，否則便已不在戰場上。

倪勒婭的神弓

{一}{綠}{綠}

傳奇結界神器

由你操控且進行攻擊的生物具有死觸異能。

{一}{綠}，{橫置}：選擇一項～在目標生物上放置一個+1/+1指示物；或倪勒婭的神弓對目標具飛行異能的生物造成2點傷害；或你獲得3點生命；或將至多四張目標牌自你的墳墓場以任意順序置入你的牌庫底。

* 你於起動此異能時選擇要利用哪個模式。

獵人遭獵

{綠}

巫術

目標由你操控的綠色生物得+2/+2直到回合結束。它與目標由對手操控的綠色生物互鬥。

* 你必須能夠同時選擇由你操控的某個綠色生物和由對手操控的某個綠色生物為目標，才能施放獵人遭獵。

* 如果當獵人遭獵試圖結算時，由對手操控的綠色生物為不合法目標，但由你操控的綠色生物仍然是合法目標，則由你操控的那個生物將得+2/+2，但彼此不會互鬥。沒有生物會造成或受到傷害。

卡拉美特拉的侍僧

{三}{綠}

生物～人類／德魯伊

1/4

{橫置}：加若干{綠}到你的魔法力池中，其數量等同於你的綠色獻力。（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。）

* 此起動式異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

破霧多頭龍

{X}{綠}

生物～多頭龍

0/0

破霧多頭龍不能被反擊。

敏捷，反藍保護

破霧多頭龍進戰場時上面有X個+1/+1指示物。

* 不能被反擊的咒語仍然可以被選擇為試圖反擊它們的咒語或異能的目標。儘管該咒語將不會被反擊，但是試圖反擊它的咒語或異能仍會結算，後者的其他效應都會生效。

生靈宿敵

{四}{綠}{綠}

生物～蛇

5/5

你墳墓場中每有一張生物牌，生靈宿敵便減少{一}來施放。

{七}{綠}{綠}：蠻化5。你墳墓場中每有一張生物牌，此異能便減少{一}來起動。（如果此生物未蠻化，則在其上放置五個+1/+1指示物且它蠻化。）

* 對於生靈宿敵的魔法力費用與其蠻化異能的起動費用而言，其上減少費用的異能及其蠻化異能的條件均不能減少該些費用當中的有色魔法力需求。

* 一旦你宣告施放生靈宿敵或起動其異能，玩家就已經來不及嘗試更改你墳墓場中的生物牌數量來影響這麼做所需的費用。

倪勒婭的風采

{一}{綠}

結界～靈氣

結附於地

當倪勒婭的風采進戰場時，抽一張牌。

所結附的地額外具有所有基本地類別。

* 所結附的地會具有以下的地類別：平原，海島，沼澤，山脈，樹林。它也會具有每個基本地類別所固有的魔法力異能（舉例來說，樹林可以橫置來產生{綠}）。它依舊保有其他的副類別與異能。

* 讓地獲得額外的基本地類別，並不會改變其名稱，也不會改變它是否為傳奇或基本。

吞世客波祿卡諾斯

{二}{綠}{綠}

傳奇生物～多頭龍

5/5

{X}{X}{綠}：蠻化X。（如果此生物未蠻化，則在其上放置X個+1/+1指示物且它蠻化。）

當吞世客波祿卡諾斯蠻化時，它對任意數量之目標由對手操控的生物造成共X點傷害，你可以任意分配。這些生物各對波祿卡諾斯造成等同於前者力量的傷害。

* 波祿卡諾斯最後一個異能中X的數值，等同於你起動它的起動式異能時為X選擇的數值。

* 該觸發式異能的目標數量至少為一（如果X不為0），至多為X。於你將此異能放入堆疊時（而不是結算時），便要分配這些傷害。每個目標至少要分配1點傷害。在多人遊戲中，你可以選擇由不同對手操控的生物。

* 如果該異能的部分目標（並非全部）不合法，則你不能更改傷害的分配方式。本該對不合法目標造成的傷害根本不會生效。

* 於波祿卡諾斯的觸發式異能結算時，會由波祿卡諾斯首先造成傷害，然後才輪到目標生物造成。雖然要等到異能完成結算之後才會有生物死去，但如果波祿卡諾斯具有乾枯或侵染異能，此順序便很重要。

貪歡羊蹄人

{一}{綠}

生物～羊蹄人

2/1

{紅}，犧牲貪歡羊蹄人：加{紅}{紅}{紅}到你的魔法力池中。

* 貪歡羊蹄人的異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

羊蹄人吹笛手

{二}{綠}

生物～羊蹄人／浪客

2/1

{三}{綠}：目標生物本回合若能被阻擋，則須如此作。

* 在宣告阻擋者步驟中，如果防禦玩家操控能阻擋的生物，則該玩家必須為每個必須被阻擋的生物指派至少一個阻擋者。

* 如果有數個進行攻擊的生物同時必須被阻擋，則防禦玩家在分配阻擋者時，須盡可能多地阻擋這類進行攻擊的生物。

凶蠻翻騰

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。重置該生物。

* 凶蠻翻騰可以指定任何未橫置生物為目標。

進食時刻

{二}{綠}

巫術

選擇目標由對手操控的生物。當該生物於本回合死去時，你獲得3點生命。目標由你操控的生物與該生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

* 進食時刻有兩個目標：由對手操控的生物及由你操控的生物。如果當進食時刻試圖結算時，這些生物中只有一個為合法目標，則這些生物不會進行互鬥，兩者均不會造成或受到傷害。但是，當未由你操控的那個生物在此回合死去時，你仍將獲得3點生命，即使它在進食時刻結算時為不合法目標也是如此。

* 當進食時刻試圖結算時，如果這兩個生物都是不合法的目標，則進食時刻將會被反擊，且其所有效應都不會生效。

* 如果第一個目標生物於該回合中死去，則不論它是因何而死，或是它死去時的操控者是誰，你都會獲得3點生命。

多色

阿喀洛斯重裝步兵

{紅}{白}

生物～人類／士兵

1/2

每當阿喀洛斯重裝步兵攻擊時，它得+X/+0直到回合結束，X為由你操控且進行攻擊的生物數量。

* 當此異能結算時，才會計算由你操控且進行攻擊的生物數量，並以此來決定X的數值。

* 一旦此異能結算，則就算由你操控且進行攻擊的生物數量發生變化，也不會改變此加成的大小。

阿那克斯與賽美狄

{一}{紅}{白}

傳奇生物～人類／士兵

3/2

先攻，警戒

勇行～每當你施放一個以阿那克斯與賽美狄為目標的咒語時，由你操控的生物得+1/+1且獲得踐踏異能直到回合結束。

* 只有於勇行異能結算時正由你操控的生物才會得到加成。該回合稍後時段中才由你操控的生物都不會受到影響。

織魔師安梭苛

{一}{藍}{黑}

鵬洛客～安梭苛

3

+2：放逐目標對手牌庫頂的三張牌。

-X：將一張以織魔師安梭苛放逐且總魔法力費用為X的生物牌在你的操控下放進戰場。該生物額外具有「夢魘」此類別。

-10：放逐所有對手手上與墳墓場中的所有牌。

* 安梭苛的第二個異能指的是所有因其第一個或第三個異能而被放逐的生物牌。

* 安梭苛的第二個異能不指定任何生物牌為目標。你在該異能結算時，決定要將哪張生物牌移回，但該牌的總魔法力費用必須與你啟動該異能時為X所選的值相等。

* 如果安梭苛離開戰場，且稍後另一個安梭苛進戰場，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）。新安梭苛的第二個異能無法將以原安梭苛放逐的生物牌放進戰場。

* 如果你將一張具有神授異能的生物牌放進戰場，它在戰場上將是生物，而不是靈氣。

* 如果你將魔法力費用中包含{X}的生物牌放進戰場，則X的值為0。

英雄年代史家

{一}{綠}{白}

生物～半人馬／魔法師

3/3

當英雄年代史家進戰場時，如果你操控其上有+1/+1指示物的生物，則抽一張牌。

* 僅當該異能結算時，才會檢查你是否操控其上有+1/+1指示物的生物。值得一提的是，如果英雄年代史家進入戰場時會觸發進化異能，則你可以讓進化異能先結算，然後抽一張牌。

邁勒提斯的達克斯斯

{一}{白}{藍}

傳奇生物～人類／士兵

2/2

邁勒提斯的達克斯斯不能被力量大於或等於3的生物阻擋。

每當邁勒提斯的達克斯斯對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐該玩家的牌庫頂牌。你獲得等同於該牌之總魔法力費用的生命。直到回合結束，你可以施放該牌，且你可以將魔法力視同任意顏色的魔法力來支付施放該牌的費用。

* 如果某個生物阻擋了達克斯斯被，將此生物的力量增加到3或更多也不會更改或撤銷本次阻擋。

* 如果所放逐的牌是地牌，則你不會獲得任何生命，也不能使用該地。

* 你必須支付所放逐之牌的全部費用才能施放之。你可以支付替代性費用或額外費用。如果該牌有強制的額外費用，則你必須支付之。

* 達克斯斯不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐不具閃現的生物牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。

壞滅歡宴

{紅}{綠}

瞬間

消滅目標神器或結界。壞滅歡宴對該永久物的操控者造成2點傷害。

* 你必須能夠選擇一個神器或結界為目標，才能施放壞滅歡宴。如果在壞滅歡宴試圖結算時，該神器或結界已經是不合法目標，則壞滅歡宴將被反擊，且其所有效應都不會生效。不會因此造成傷害。但是，如果壞滅歡宴成功結算，並且此神器或結界未被消滅（可能是由於它具有不滅異能），則會造成傷害。

遠揚蓋美拉

{二}{綠}{藍}

生物～蓋美拉

3/2

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

飛行，踐踏

每當你抽一張牌時，你獲得1點生命。

* 如果你抽數張牌，則遠揚蓋美拉的異能將觸發同樣次數。每個異能都將引發一個單獨的獲得生命事件。

永生者墨冬邁

{四}{白}{藍}

傳奇生物～史芬斯

4/4

飛行

每當永生者墨冬邁對任一玩家造成戰鬥傷害時，於本回合後進行額外的一個回合。

在額外的回合中，永生者墨冬邁不能攻擊。

* 「額外的回合」是由咒語或異能創造的回合。需要指出的是，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。

* 是誰的回合並不重要。在極少數情況下，對手可能進行額外回合並獲得墨冬邁的操控權。墨冬邁在該回合中不能攻擊。

城邦破壞人

{二}{紅}{綠}

生物～獨眼巨人

4/4

踐踏，反結界保護

{四}{紅}{綠}：蠻化3。（如果此生物未蠻化，則在其上放置三個+1/+1指示物且它蠻化。）

每當城邦破壞人對任一玩家造成戰鬥傷害時，若城邦破壞人已蠻化，則消滅目標由該玩家操控的結界。

* 「反結界保護」意指城邦破壞人不能被結附，不能成為靈氣咒語或結界之異能的目標，防止所有結界將對它造成的傷害，並且不能被結界生物阻擋。值得一提的是，它不會具有針對已被結附之生物的保護異能（除非該些生物同時也是結界）。

* 於城邦破壞人對任一玩家造成戰鬥傷害時，它必須已蠻化，才會讓其最後一個異能觸發。一旦該異能觸發，則就算結算時城邦破壞人已不在戰場上，該異能也會結算。

克魯菲斯的先知

{三}{綠}{藍}

生物～人類／魔法師

2/3

於其他玩家的重置步驟中，重置所有由你操控的生物和地。

你可以將生物牌視同具有閃現異能地來施放。

* 由你操控的生物和地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「由你操控的生物或地於你的重置步驟中不能重置」的效應，於其他玩家的重置步驟中不會生效。

* 就算你操控數個克魯菲斯的先知，你在同一個重置步驟中也只會讓永久物重置一次。

* 你可以將具有神授異能的生物牌當作靈氣並視同具有閃現異能來施放。

* 最後一個異能對在任何區域的生物牌均會生效，只要有其他的東西允許你施放便可。舉例來說，如果你操控殭屍，則你便可以將墓場匍屍（註記著「只要你操控殭屍，你便可以從你的墳墓場中施放墓場匍屍」的生物）視同具有閃現異能地來從你的墳墓場中施放。

蠻荒奪命妖

{二}{黑}{綠}

生物～蛇髮妖

4/5

每當另一個生物死去時，占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

{黑}：蠻荒奪命妖獲得死觸異能直到回合結束。

{一}{綠}：蠻荒奪命妖獲得辟邪異能直到回合結束。

* 蠻荒奪命妖的第一個異能會分別對每個生物觸發。舉例來說，如果五個生物同時死去，則你將占卜1五次。你不會占卜5。

* 如果蠻荒奪命妖與另一個生物同時死去，則另一個生物會觸發此異能。

海難歌手

{藍}{黑}

生物～塞連

1/2

飛行

{一}{藍}：目標由對手操控的生物本回合若能攻擊，則必須攻擊。

{一}{黑}，{橫置}：進行攻擊的生物得-1/-1直到回合結束。

* 每個攻擊生物之操控者依舊得為該生物選擇要攻擊哪位玩家或鵬洛客。

* 如果在某玩家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；或其操控者並未在他最近的一回合開始時持續操控它（且它不具敏捷），則它便不能攻擊。如果要支付費用才能讓某生物攻擊，則這並不會強迫該玩家必須支付該費用，所以這情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

* 最後一個異能會影響當它結算時已經進行攻擊的生物。在戰鬥前起動它將不會影響於該回合稍後時段攻擊的生物。

咒心蓋美拉
{一}{藍}{紅}
生物～蓋美拉

*3

飛行，踐踏

咒心蓋美拉的力量等同於你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量加總。

* 設定咒心蓋美拉的力量之異能會在所有區域生效，而不是只在戰場上生效。

氾形預示
{二}{藍}{紅}

瞬間

展示你牌庫頂的五張牌，並分成兩堆。由一位對手選擇其中一堆。將該堆牌置於你手上，另一堆則置入你的墳墓場。

* 氾形預示不選擇任何對手為目標。在多人遊戲中，你於該咒語結算時選擇對手。

* 如果其中一堆為空，則該對手會選擇是要將另一堆中的牌置於你手上還是置入你的墳墓場。

命運三人組
{二}{白}{黑}
傳奇生物～人類／魔法師

3/3

{一}，{橫置}：在另一個目標生物上放置一個命運指示物。

{白}，{橫置}：放逐目標其上有命運指示物的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

{黑}，{橫置}：放逐目標其上有命運指示物的生物。其操控者抽兩張牌。

* 在命運三人組第二個異能結算過程中移回戰場的生物回來時是一個全新的物件，與先前的存在狀況並無關聯。它上面沒有命運指示物。

謀殺王提瑪瑞
{黑}{紅}
傳奇生物～殭屍／戰士

2/2

{一}{紅}，犧牲另一個生物：謀殺王提瑪瑞對目標玩家造成2點傷害。

{一}{黑}，犧牲一個生物：將提瑪瑞從你的墳墓場移回你手上。

* 只能於提瑪瑞在你的墳墓場時，才能起動提瑪瑞的最後一個異能。值得一提的是，你不能犧牲提瑪瑞來將其自己移回。

冥界獄犬

{三}{黑}{紅}

生物～獵犬

6/6

冥界獄犬只能被三個或更多生物阻擋。

墳墓場中的牌不能成為咒語或異能的目標。

當冥界獄犬死去時，將它放逐且每位玩家將其墳墓場中所有生物牌移回其手上。

* 如果你在冥界獄犬的最後一個異能結算時無法將其放逐（可能是由於它已經被其他咒語或異能放逐），則每位玩家仍要將其墳墓場中所有生物牌移回其手上。

* 如果兩個冥界獄犬同時死去，則它們的最後一個異能均會觸發。如果每位玩家各操控了一個冥界獄犬，則非主動玩家的異能將先結算。由該玩家操控的冥界獄犬將被放逐，而所有墳墓場中的所有其他生物牌（包括由主動玩家操控的冥界獄犬）將分別移回其擁有者手上。然後該主動玩家的異能將結算。他的冥界獄犬不會被放逐，但此時在墳墓場中的任何生物牌（也許是因為回應該異能而讓它們死去）都會被移回其擁有者手上。

貪歡者謝納戈斯

{二}{紅}{綠}

鵬洛客～謝納戈斯

3

+1：加X點魔法力到你的魔法力池中，其顏色為{紅}和／或{綠}的任意組合，X為由你操控的生物數量。

0：將一個2/2，紅綠雙色，具敏捷異能的羊蹄人衍生生物放進戰場。

-6：放逐你牌庫頂的七張牌。你可以將其中任意數量的生物和／或地牌放進戰場。

* 謝納戈斯的第一個異能不屬於魔法力異能。它會用到堆疊，且可以被回應。於該異能結算時，才會計算由你操控的生物的數量，並以此來決定要將多少魔法力加到你的魔法力池中。你也是在此時決定這份魔法力當中紅色魔法力與綠色魔法力的數量。

* 因第三個異能放進戰場且具有神授異能的生物牌，在戰場上將是生物，而不是靈氣。

神器

阿喀洛斯木馬

{四}

神器生物～馬

0/4

守軍

當阿喀洛斯木馬進戰場時，任一對手獲得其操控權。

在你的維持開始時，每位對手各將一個1/1白色士兵衍生生物放進戰場。

* 阿喀洛斯木馬的進戰場異能並不指定任何對手為目標。在多人遊戲中，你於該異能結算時選擇對手。

* 在最後一個異能中，「每位對手」意指阿喀洛斯木馬操控者的對手。在大多數雙人遊戲當中，會是由你的對手操控阿喀洛斯木馬，而由你將士兵衍生物放進戰場。

阿喀洛斯巨像

{八}

神器生物～魔像

10/10

守軍，不減

{十}：蠻化10。（如果此生物未蠻化，則在其上放置十個+1/+1指示物且它蠻化。）

只要阿喀洛斯巨像已蠻化，它便具有踐踏異能且能視同不具守軍異能地進行攻擊。

* 阿喀洛斯巨像蠻化之後不會失去守軍異能。它只是能夠攻擊。

魔異盒

{一}

神器

{橫置}：每位玩家面朝下地放逐其牌庫頂牌。

{七}，{橫置}，犧牲魔異盒：每位玩家將由其擁有，且以魔異盒放逐的所有牌翻回正面，然後將其中的所有永久物牌放進戰場。

* 在這些牌翻回正面之前，沒有玩家能夠檢視以魔異盒放逐的牌。

* 如果魔異盒離開戰場，且稍後另一個魔異盒進戰場，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）。新魔異盒不能將以原魔異盒放逐的牌翻回正面或放進戰場。

地

夜天神殿尼索斯

傳奇地

{橫置}：加{一}到你的魔法力池中。

{二}，{橫置}：選擇一種顏色。加若干該色魔法力到你的魔法力池中，其數量等同於你的該色獻力。（你的某色獻力，便是由你操控的所有永久物之魔法力費用中，該色魔法力符號的總數量。）

* 第二個異能屬於魔法力異能。它不用到堆疊，且不能被回應。

魔法風雲會、Magic、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。© 2013威世智。