

尼茲之旅發布釋疑

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：2014年2月10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，請到此與我們聯繫：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

尼茲之旅系列包括165張牌（60張普通牌，60張非普通牌，35張稀有牌，10張秘稀牌）。

售前賽：2014年4月26-27日

上市週末：2014年5月2-4日

歡樂日：2014年5月24-25日

自正式發售當日起，尼茲之旅系列便可在有認證之構組賽中使用；此日期為：2014年5月2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、天神創生以及尼茲之旅。

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。

新異能提示：星彩

尼茲星域召引著塞洛斯普羅民眾，結群星彩閃耀正代表著上天諸神。星彩屬於異能提示，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，提示每當有結界在你的操控下進戰場時，此異能便會觸發。（異能提示並無規則含義。）

凡人煞星

{四}{綠}{綠}

結界生物～元素

5/5

星彩～每當凡人煞星或另一個結界在你的操控下進戰場時，由你操控的生物獲得踐踏異能直到回合結束。

* 每當有結界由於任何原因在你的操控下進戰場時，星彩異能就會觸發。同時具有其他牌張類別的結界（比如，結界生物）也將觸發星彩異能。

* 不具神授異能的靈氣咒語，於它試圖結算時如果其目標不合法，則它會被反擊，然後被置入其擁有者的墳墓場。它將不會進入戰場，星彩異能不會觸發。具神授異能的靈氣咒語將不會以此法被反擊。它會恢復成為結界生物並結算，然後進入戰場並觸發星彩異能。

* 每當一個結界由於任何原因在你的操控下進戰場時，每個由你操控的永久物上之星彩異能都會觸發。你可以自行安排這些異能進入堆疊的順序。最後放進堆疊的異能將會最早結算。

新異能提示：積力

塞洛斯此世界的挑戰通常需要積累非凡力量才能克服。本系列中的某些瞬間和巫術能夠指定任意數量的生物為目標。這類瞬間和巫術的異能開頭會出現積力此異能提示，以斜體字的型態（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）提示此類咒語在第一個目標之外便需要支付額外費用。（異能提示並無規則含義。）

奮絕抵抗

{紅}{白}

巫術

積力～奮絕抵抗在第一個目標之外每有一個目標，便增加{紅}{白}來施放。

直到回合結束，任意數量的目標生物各得+2/+0且獲得先攻與警戒異能。

* 你於施放具積力異能的咒語時，便需宣告該咒語的目標數量與所指定的目標為何。雖然你施放此類咒語時可以不指定任何目標，但這做法通常並不可取。對於同一個積力咒語而言，你不能重複選擇某一個目標。

* 無論積力咒語所指定之目標數量多寡，該咒語的魔法力費用和總魔法力費用都不會改變。積力異能只會影響你實際支付的費用。舉例來說，奮絕抵抗的總魔法力費用一直都是2。

* 若該咒語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。如果在它試圖結算時，該咒語仍有一個或數個目標合法，則它會照常結算，並只對合法目標產生影響。它對不合法的目標沒有效應。

* 如果有玩家複製此類咒語，且複製該咒語的效應允許其選擇新的目標，則該玩家不能改變目標的數量。該玩家可以改變任意數量的目標，不論全部改變或完全不變都行。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）。

* 如果某咒語或異能允許你施放某積力咒語且不需支付其魔法力費用，則你仍須為該咒語第一個目標以外的其他目標支付額外費用。

授人苦痛的復出機制：神授與對手的生物

於塞洛斯引入的神授機制允許你將一張牌當成結界生物或靈氣結界來施放。當成靈氣施放時，塞洛斯和天神創生中具神授異能的牌會為所結附的生物帶來增益。雖然也能夠以此法將其結附在由對手操控的生物上，但這做法通常都不可取。本系列中某些具神授異能的牌會為所結附的生物帶來減益，會讓你想要將其結附在由對手操控的生物上。

髓節覆痕怪

{黑}

結界生物～牛頭怪

2/1

神授{三}{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。）

韃節覆痕怪不能進行阻擋。

所結附的生物得+2/+1且不能進行阻擋。

* 你仍然操控此靈氣，即便它結附於由其他玩家操控的生物也是如此。

* 如果所結附的生物離開戰場，此靈氣將不再是靈氣並留在戰場上。此永久物的操控權並未更改；將由你來操控由此而得的結界生物。

* 類似地，如果你指定由另一位玩家操控的生物當成具神授異能之靈氣咒語的目標，且當該咒語試圖結算時目標已不合法，則該咒語會當成結界生物咒語來完成結算。它將在你的操控下進入戰場。

復出機制：神和雙色獻力

於尼茲之旅系列中登場的五位神均有一個檢查你雙色獻力的異能。

折磨神芳瑞卡

{一}{黑}{綠}

傳奇結界生物～神

5/5

不滅

只要你的黑綠兩色獻力小於七，芳瑞卡便不是生物。

{黑}{綠}：將目標生物牌從墳墓場放逐。其擁有者將一個1/1黑綠雙色，具死觸異能的蛇衍生結界生物放進戰場。

* 在由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折磨神芳瑞卡和葛加理公會法師（後者的魔法力費用為{黑/綠} {黑/綠}，則你的黑綠兩色獻力為四。

其他塞洛斯和天神創生復出主題和機制

尼茲之旅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、勇行、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。要瞭解有關啟悟的更多資訊，請參閱天神創生發佈釋疑。每個系列的發佈釋疑均可在以下網址找到：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，對尼茲之旅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」。

中文版加註

「Kruphix」的正式中譯為「克羅芬斯」。塞洛克斯系列中將之誤植為「克魯菲斯」，受影響的牌為「克羅芬斯的先知」。

在套牌構組表中「克羅芬斯的先知」與「克魯菲斯的先知」均可填寫，但以「克羅芬斯的先知」為正式名稱。

單卡解惑

白色

庇佑神使

{一}{白}

結界生物～人類／士兵

2/1

你具有辟邪異能。（你不能成為由對手所操控之咒語或異能的目標。）

* 就算對手的意圖是將造成傷害的咒語或使來源造成傷害的異能所造成之傷害轉移給某個由你操控的鵬洛客，他也無法將你指定為前述咒語或異能的目標。

尼茲戰具

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

只要所結附的生物是結界，它便具有連擊異能。若否，則防止所結附的生物將造成的所有傷害。（具連擊異能的生物能造成先攻與普通戰鬥傷害。）

* 尼茲戰具會持續檢查它所結附的生物是否為結界。「該生物原本並非結界但現為結界」與「該生物原本為結界但現已不是結界」的情況都會改變尼茲戰具的效應。

驅逐明光

{二}{白}

結界

當驅逐明光進戰場時，放逐目標由對手操控的非地永久物，直到驅逐明光離開戰場為止。（該永久物會在其擁有者的操控下移回。）

* 驅逐明光的異能會產生一個有持續時限的區域轉變。這類新式的異能與諸如遺忘輪的這類過往卡牌上異能有相似之處。但是，和遺忘輪不同，類似於驅逐明光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永久物，另一個在驅逐明光離開戰場之後立刻將所放逐的牌移回戰場。

* 如果驅逐明光在它進戰場異能結算前離開戰場，則目標非地永久物不會被放逐。

* 結附於所放逐永久物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐永久物上的武具將會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

* 如果衍生物被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在驅逐明光離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。驅逐明光和返回的牌不會同時在戰場上。

* 在多人遊戲中，如果驅逐明光的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。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。

弑神

{一}{白}

瞬間

放逐目標結界。如果所放逐的牌是神牌，則從其操控者的墳墓場、手牌及牌庫中搜尋任意數量與之同名的牌並將它們放逐，然後該玩家將其牌庫洗牌。

* 弑神會根據放逐區中的牌張狀態，而非所放逐之永久物的狀態，來判斷它是否為神。對塞洛斯環境中的神而言，你相應顏色的獻力多寡並不重要。該牌不在戰場上時都是神。

* 當你搜尋該目標操控者的墳墓場、手牌及牌庫時，你可將任何具有該名稱的牌留在其所在區域。你不一定要放逐它們。

巧辭幻靈

{二}{白}

結界生物～精靈

1/4

每位玩家每回合不能施放一個以上的咒語。

* 巧辭幻靈會檢查玩家是否在這整個回合中施放過咒語，就算該咒語施放時巧辭幻靈還不在戰場上也是一樣。具體來說，你不能在施放了巧辭幻靈的同一回合中再施放其他咒語。

承陽劍

{一}{白}{白}

傳奇神器～武具

佩帶此武具的生物得+3/+3。

每當佩帶此武具的生物阻擋一個或數個生物或被一個或數個生物阻擋時，你可以放逐後者生物之一。
對手不能施放與以承陽劍放逐之牌同名的牌。

佩帶{三}

* 無論佩帶承陽劍的生物阻擋了多少個生物，或被多少個生物阻擋，承陽劍的觸發式異能也只會觸發一次。

* 承陽劍的觸發式異能並不指定任何生物為目標。舉例來說，你可以放逐具反白保護的生物。你在該異能結算時選擇要放逐哪一個生物。

* 如果承陽劍離開戰場，且稍後另一個承陽劍進戰場，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）。新的承陽劍將不會阻止對手施放與以第一個承陽劍放逐之牌同名的牌。

* 如果承陽劍放逐了一張地牌（可能是因為該地變成了生物，之後阻擋了佩帶此武具的生物或被佩帶此武具的生物阻擋），對手仍然能使用與所放逐之牌同名的地牌。承陽劍只阻止咒語的施放。

艦隊啟航

{白}

巫術

積力~艦隊啟航在第一個目標之外每有一個目標，便增加{一}來施放。

直到回合結束，任意數量的目標生物各獲得「每當此生物攻擊時，將一個1/1白色士兵衍生物橫置放進戰場且正進行攻擊。」

* 你將這些衍生物放進戰場時，得分別宣告它所攻擊的玩家或鵬洛客。它攻擊的對象與原版生物可以不一樣。

* 雖然這些衍生物正進行攻擊，但它們從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，註記於「每當一個生物攻擊時」觸發的異能便會檢查生物是否宣告為攻擊者）。

凡塵執念

{白}

結界~靈氣

結附於由你操控的生物

所結附的生物得+1/+1。

每當所結附的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以犧牲凡塵執念。若你如此作，則消滅目標結界。

* 你決定是否要犧牲凡塵執念的時機，是於其觸發式異能結算時。如果此時它已不在戰場上，則你不能犧牲它並消滅目標結界。

* 如果其他玩家獲得了所結附之生物的操控權，則凡塵執念會被置入其擁有者的墳墓場。

壓迫射線

{白}

結界~靈氣

結附於生物

除非所結附之生物的操控者支付{三}，否則它不能進行攻擊或阻擋。

所結附之生物的起動式異能增加{三}來起動。

* 就算所結附的生物若能進行攻擊（或阻擋）就必須如此作，該生物的操控者仍能選擇不以該生物攻擊（或阻擋）。在需要支付費用才能攻擊時，不會強迫玩家支付該費用。

* 起動式異能的格式為「費用：效應。」不符合上述格式（費用與效應之間以冒號隔開）的異能便不會受到影響。

採石場巨像
{五}{白}{白}
生物～巨人
5/6

當採石場巨像進戰場時，將目標生物置於其擁有者的牌庫頂第X張牌正下面，X為由你操控的平原數量。

* 採石場巨像的異能為強制性。如果於該異能結算時只有你操控生物，那麼你必須選擇由你操控的某個生物（可以是採石場巨像本身）作為目標。

* X的數值於異能結算時決定。如果你此時沒有操控平原，則將該生物置於該牌庫的頂部。

* 如果該玩家牌庫中的牌少於X張，則將該生物置於該牌庫的底部。

盲目喧嘩兵
{一}{白}
結界生物～人類／戰士
3/2

神授{四}{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。）

盲目喧嘩兵不能單獨進行攻擊。

所結附的生物得+3/+2且不能單獨進行攻擊。

* 盲目喧嘩兵或它所結附的生物只能與其他生物同時被宣告為攻擊者。

* 如果你操控數個不能單獨進行攻擊的生物，則它們可以一起攻擊，即使沒有其他生物攻擊也是一樣。

* 儘管盲目喧嘩兵或它所結附的生物不能單獨進行攻擊，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，盲目喧嘩兵可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。

* 如果某個生物同時為「不能單獨進行攻擊」及「若能攻擊則必須攻擊」，則其操控者若能以該生物與另一個生物進行攻擊，就必須如此作。

* 在雙頭巨人遊戲（或其他採用隊友共享回合玩法的賽制）中，盲目喧嘩兵（或它所結附的生物）可以與由你隊友操控的生物一起攻擊，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊也是一樣。

藍色

戰場奇術師

{一}{藍}

生物～人類／魔法師

2/1

對你施放的每個瞬間與巫術咒語而言，該咒語每指定一個生物為目標，便減少{一}來施放。

勇行～每當你施放一個以戰場奇術師為目標的咒語時，戰場奇術師獲得辟邪異能直到回合結束。

* 戰場奇術師的第一個異能不會更改該咒語的魔法力費用或總魔法力費用。它只更改你實際支付的費用（該咒語的「總費用」）。

* 要計算你所施放的瞬間或巫術咒語的總費用，先從該咒語的魔法力費用（或替代性費用，如果適用）開始，加上費用增加（包括諸如積力異能增加的額外費用）的數量，再減去費用減少（比如，由戰場奇術師的第一個異能產生的費用減少）的數量。

* 由戰場奇術師第一個異能產生的費用減少只能減少該咒語總費用中一般魔法力的部分。有色魔法力需求不受影響。

* 該咒語每指定一個生物為目標就會減少{一}，就算該咒語多次指定同一個生物為目標也是如此。

勒令撤銷

{二}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語。其操控者將其牌庫頂的四張牌置入其墳墓場。

* 當勒令撤銷試圖結算時，如果目標咒語已成為不合法目標，則勒令撤銷將被反擊，且其所有效應都不會生效。此目標咒語的操控者不用將其牌庫頂任何牌置入其墳墓場。

* 你可以指定一個不能被勒令撤銷反擊的咒語為目標。若你如此作，則當勒令撤銷結算時，目標咒語不會被反擊，但是其操控者仍將其牌庫頂四張牌置入其墳墓場。

晶澈鸚鵡螺

{二}{藍}

結界生物～鸚鵡螺

4/4

神授{三}{藍}{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。）

當晶澈鸚鵡螺成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。

所結附的生物得+4/+4且具有「當此生物成為咒語或異能的目標時，將它犧牲。」

* 只要晶澈鸚鵡螺在戰場上，無論它是生物還是靈氣，其第二個異能都會有作用。

達克拉秘教徒

{藍}

生物～人魚／魔法師

1/1

{藍}，{橫置}：每位玩家各展示其牌庫頂牌。你可以將展示出的所有牌分別置入其擁有者的墳墓場。如果你未如此作，則每位玩家各抽一張牌。

* 你是在所有牌都展示之後再作決定。如果你決定不將這些牌置入各自擁有者的墳墓場，則每位玩家會抽起所展示的牌。

大膽的竊賊

{二}{藍}

生物～人類／浪客

2/3

啟悟～每當大膽的竊賊成為未橫置時，選擇目標由你操控之非地永久物，以及目標由對手操控、且與前者有共通牌類別之永久物。你可以交換兩者的操控權。

* 操控權的交換會一直持續。當大膽的竊賊離開戰場時，此交換也不會終止。

* 獲得靈氣或武具的操控權並不能將之移動，不過獲得武具的操控權之後，你便可以於稍後起動該武具的佩帶異能將其裝備在由你操控的生物上。

* 有關的牌類別（即永久物可能具有的類別）為神器、生物、結界、鵬洛客和部族。

* 如果整個交換無法進行（可能是因為於啟悟異能試圖結算時，其中某個目標已是不合法目標），則什麼都不會發生。沒有永久物會改變操控權。

* 如果其他咒語或異能讓你更改此異能的目標（或者可能是複製該異能並為複製品選擇新的目標），則你只有在最終選定的目標組合法的情況下，才能對這些目標進行更改。舉例來說，如果該異能指定由你操控的生物及由對手操控的生物為目標，則你不能只把該異能的第二個目標更改為同一位對手操控的非生物永久物。不過你可以只將第二個目標更改為由其他對手操控的生物。兩個新目標之間所共通的牌類別可以與兩個原目標之間所共通的類別不同。

* 雖然你不能為「由你操控的永久物」這部分選擇地，但只要另一個目標與第一個目標有共通的牌類別，你就可以將地選為該部分的目標。舉例來說，你可以指定由你操控的神器和由對手操控的神器地為目標。

捕神章魚

{五}{藍}

生物～章魚

5/5

除非防禦玩家操控結界或被結附的永久物，否則捕神章魚不能攻擊。

* 只有於你宣告攻擊者時，才會檢查防禦玩家是否操控結界或被結附的永久物。一旦捕神章魚被宣告為攻擊者之後，就算防禦玩家失去了所有由其操控的結界及所結附的永久物之操控權，捕神章魚仍將繼續攻擊。

危急關頭

{二}{藍}

瞬間

積力～危急關頭在第一個目標之外每有一個目標，便增加{一}{藍}來施放。

放逐任意數量的目標生物。每以此法放逐一個生物，其操控者便將一個4/4藍色，具飛行異能的史芬斯衍生生物放進戰場。

* 在指揮官遊戲中，如果改為將指揮官置入統帥區，而非被危急關頭放逐，則其操控者依然會得到一個史芬斯衍生物。

催眠塞連

{藍}

結界生物～塞連

1/1

神授{五}{藍}{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

你操控所結附的生物。

所結附的生物得+1/+1且具有飛行異能。

* 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。

解讀預兆

{五}{藍}

巫術

占卜3，然後展示你的牌庫頂牌。抽若干牌，其數量等同於該牌的總魔法力費用。（占卜3的流程是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。）

* 如果你展示出總魔法力費用為0的牌，比如一張地牌，則你抽不了牌。若否，你展示的牌將是你抽的第一張牌。

幻型湧現

{二}{藍}

瞬間

積力～幻型湧現在第一個目標之外每有一個目標，便增加{一}{藍}來施放。

選擇戰場上的一個生物。直到回合結束，任意數量目標由你操控的生物成為該生物的複製品。

* 幻型湧現並未將要複製的原版生物指定為目標。你是於咒語結算時才選中該生物。你可以將該生物指定為幻型湧現的目標之一。生物能夠以此法成為本身的複製品，但通常這不會產生任何明顯效應。

* 目標生物所複製的就只有所選之原版生物上所印製的東西，加上已對該生物生效的其他複製效應。該些生物不會複製原版生物上面的指示物，也不會複製改變了該生物之力量、防禦力、類別、顏色等等的效應。

* 如果所選的原版生物已經複製了其他生物，則目標生物會變成所選之原版生物已經複製的樣子。

* 此效應能讓該些目標變為不是生物。舉例來說，如果這些生物分別成為已變成生物之地的複製品，則他們不會複製將該生物變為地的效應。該些目標生物將成為非生物的地。

* 已經對目標生物生效的效應會持續對它們生效。舉例來說，如果在本回合稍早時段當中，變巨術已經為其中某個生物+3/+3，然後幻型湧現使它成為沉思牛頭怪（一個2/3生物）的複製品，則它會成為5/6的沉思牛頭怪。

急流蓋美拉
{二}{藍}
結界生物～蓋美拉
3/4

飛行

在你的維持開始時，將一個由你操控的結界移回其擁有者手上。

* 如果在急流蓋美拉異能結算時，它是唯一一個由你操控的結界，則你必須將它移回其擁有者手上。

* 如果在急流蓋美拉的異能結算時，你並未操控任何結界（可能因為急流蓋美拉因故不再是結界），則什麼都不會發生。

時光智者
{一}{藍}
生物～人類／魔法師
1/1

勇行～每當你施放一個以時光智者為目標的咒語時，在時光智者上放置一個+1/+1指示物。

從時光智者上移去所有+1/+1指示物：每以此法移去五個指示物，便於本回合後進行額外的一個回合。

* 你必須從時光智者上移去所有+1/+1指示物才能起動其異能，即使指示物的數量不是五的倍數也是一樣。舉例來說，如果你移去了十二個指示物來起動此異能，則你便能額外進行兩個回合。如果你移去三個指示物，那麼你將不會進行額外回合。

船艦禍害
{五}{藍}{藍}
生物～巨海獸
6/6

當船艦禍害進戰場時，將由對手操控且防禦力等於或小於X的所有生物移回其擁有者手上，X為由你操控的海島數量。

* X的數值於異能結算時決定。

黑色

厄睿柏斯的密探
{三}{黑}
結界生物～殭屍
2/2

星彩～每當厄睿柏斯的密探或另一個結界在你的操控下進戰場時，放逐目標玩家墳墓場中的所有牌。

* 此星彩異能為強制性。如果你是唯一的合法目標（可能因為對手具有辟邪異能），則你必須以自己為目標，並將你墳墓場中的所有牌放逐。

血狂重裝步兵

{一}{黑}

生物～人類／士兵

2/1

勇行～每當你施放一個以血狂重裝步兵為目標的咒語時，在血狂重裝步兵上放置一個+1/+1指示物。

每當在血狂重裝步兵上放置一個+1/+1指示物時，從目標由對手操控的生物上移去一個+1/+1指示物。

* 血狂重裝步兵最後一個異能會於在其上放置任何+1/+1指示物的時候觸發，而不僅限於因勇行異能而放置在其上者。

* 如果數個+1/+1指示物同時放置在血狂重裝步兵上，則每有一個此類指示物，它的最後一個異能就會觸發一次。

* 如果血狂重裝步兵進戰場時上面有+1/+1指示物，則每有一個此類指示物，它的最後一個異能就會觸發一次。

壞腦蛆

{一}{黑}

結界生物～昆蟲

1/1

當壞腦蛆進戰場時，目標對手展示其手牌且你選擇其中一張非地牌。放逐該牌，直到壞腦蛆離開戰場為止。

* 壞腦蛆的異能會產生一個有持續時限的區域轉變。這類新式的異能與諸如潮窟渡船夫的這類過往卡牌上異能有相似之處。但是，和潮窟渡船夫不同，壞腦蛆只有一個異能，產生兩個一次性效應：一個在該異能結算時放逐非地牌，另一個在壞腦蛆離開戰場之後立刻將所放逐的牌移回其擁有者手上。

* 如果壞腦蛆在其進戰場異能結算之前離開戰場，對手將展示其手牌，但不會放逐任何牌。

* 所放逐的牌會在壞腦蛆離開戰場之後立即移回其擁有者手上。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，如果壞腦蛆的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回其擁有者手上。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。

厄睿柏斯的旨意

{三}{黑}{黑}

結界

閃現

每當一個由你操控的生物死去時，每位對手各犧牲一個生物。

* 在觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）選擇要犧牲的生物，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時犧牲該些生物。

* 此異能並未指定對手為目標。具辟邪異能的對手仍要犧牲一個生物。

* 如果由你操控的數個生物同時死去，則厄睿柏斯的旨意之觸發式異能會觸發同樣次數。

* 如果你操控多於一個厄睿柏斯的旨意，且一個由你操控的生物死去，則每個觸發式異能都會分別觸發。每一次結算這種異能時，每位對手都將要犧牲一個生物。

* 如果你與某位對手各操控一個厄睿柏斯的旨意，並且有個生物死去，則會開始一串連鎖反應。首先，某位玩家的厄睿柏斯的旨意之異能觸發，讓每位對手各犧牲一個生物。而這個犧牲會觸發該玩家的厄睿柏斯的旨意之異能，如此依序類推下去。

點金咒馬卡耳王

{二}{黑}{黑}

傳奇生物～人類

2/3

啟悟～每當點金咒馬卡耳王成為未橫置時，你可以放逐目標生物。若你如此作，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。」

* 此衍生神器的操控者，會是於馬卡耳王的異能觸發時操控馬卡耳王的玩家，而非操控被放逐之生物的玩家。

驚魔終局

{二}{黑}

瞬間

目標生物得-X/-X直到回合結束，X為你的手牌數量。

* X的數值於此異能結算時計算。在本回合稍後的時段中，即使你手牌的數量改變，該效應也不會改變。

尼茲灌輸

{二}{黑}

結界～靈氣

結附於生物

只要所結附的生物是結界，它便得+2/+2。若否，則它得-2/-2。

* 尼茲灌輸會持續檢查它所結附的生物是否為結界。「該生物原本並非結界但現為結界」與「該生物原本為結界但現已不是結界」的情況都會改變尼茲灌輸的效應。

轉世者祭禮

{三}{黑}

瞬間

將目標生物牌從你的墳墓場放逐。將一個黑色殭屍衍生生物放進戰場。其力量等同於該牌的力量，其防禦力等同於該牌的防禦力。

* 如果該生物牌因他人回應轉世者祭禮而離開墳墓場，則轉世者祭禮將被反擊，其所有效應都不會生效。你將不會獲得殭屍衍生生物。

* 利用該生物牌最後在墳墓場時的力量和防禦力來決定該殭屍衍生生物的力量和防禦力。

信者噤聲

{二}{黑}{黑}

瞬間

殍力～信者噤聲在第一個目標之外每有一個目標，便增加{二}{黑}來施放。

放逐任意數量的目標生物與結附於其上的所有靈氣。

* 該些生物與靈氣將同時被放逐。具體來說，如果其中某個靈氣是具有神授異能的永久物，則它也會被放逐。它不會變為不是靈氣並留在戰場上。

怨毒靈擊

{四}{黑}{黑}

巫術

消滅目標生物與目標地。

* 你只有在能夠同時將一個生物和一個地指定為合法目標的時機下，才能施放怨毒靈擊。如果於怨毒靈擊試圖結算時其中某個目標不合法，則其他目標仍然會被消滅。

吱響蛭群

{二}{黑}{黑}

生物～蛭

/

吱響蛭群的力量及防禦力各等同於由你操控的沼澤數量。

* 吱響蛭群的力量及防禦力將隨著由你操控的沼澤數量改變而改變。* 其異能會計算所有由你操控，且副類別為沼澤的地，而不僅是名稱為「沼澤」者。

* 設定吱響蛭群的力量與防禦力之異能會在所有區域生效，而不只是在戰場上。

受虐思緒

{二}{黑}

巫術

犧牲一個生物，以作為施放受虐思緒的額外費用。

目標玩家棄若干牌，其數量等同於所犧牲生物的力量。

* 目標玩家棄牌的數量，等同於所犧牲生物最後在戰場上時的力量。

* 施放此咒語時，你必須犧牲正好一個生物。你無法不犧牲生物就施放此咒語，且你也不能犧牲一個以上的生物。

*要等到施放完此咒語、支付完其所有費用之後，玩家才能回應之。這意味著沒人能夠藉由試圖消滅你已犧牲的生物來阻止你施放此咒語。

極端恐懼

{七}{黑}

巫術

目標玩家在他下個回合由你來操控。放逐極端恐懼。（你能看所有該玩家能看到的牌，並代該玩家作出所有決定。）

* 在你操控其他玩家時，你可以看到他能看到的所有牌。這包括了該玩家的手牌、由他操控且牌面朝下的牌，以及牌庫中他能檢視的牌。

* 被操控的玩家，依舊會是主動玩家。

* 在你操控其他玩家時，你依舊可以作出自己的選擇與決定。

* 在你操控其他玩家時，若該玩家可以（或是必須）作出選擇與決定，則由你來作出所有選擇與決定。這包括要施放什麼咒語，要啟動什麼異能，以及由觸發式異能或其他原因之故要作出的一切決定。

* 你不能讓受影響的玩家認輸。而該玩家可以決定在任何時刻認輸，就算是正被你操控也是一樣。

* 你不能作出任何不合法的決定或選擇～你不能作該玩家辦不到的事。除非是因應遊戲規則或任何牌、永久物、咒語及異能等的要求，否則你不能任意為該玩家作出選擇或決定。如果某效應使得另一位玩家替受影響之玩家來作決定（例如神妙兵法），則該效應會優先執行。換句話說，如果受影響之玩家無法作決定，你就無法代替他來作決定。

* 你替該玩家所作的選擇或決定也不能關乎於比賽規則（例如是否要再調度或是否要找裁判）。

* 你只能利用該玩家的資源（牌，魔法力等）來替該玩家支付費用；你不能用上自己的資源。類似狀況：該玩家的資源只能用來支付該玩家的費用；你不能用它們來支付你的費用。

* 你操控的只是玩家。你並未操控該玩家任何永久物、咒語或異能。

* 如果受影響的玩家略過他的下一個回合，你將在受影響之玩家實際輪到的下個回合中操控該玩家。

* 若數個操控玩家的效應影響同一位玩家，則這些效應會互相覆蓋。只有最後一個製造出來的效應才能生效。。

* 你可以利用極端恐懼來操控你自己的回合，但除非你是用來覆蓋其他人的操控玩家效應，否則通常不會有任何特殊效果。

紅色

擎天巨人

{七}{紅}

生物～巨人

10/10

當擎天巨人死去，在下一個結束步驟開始時消滅所有永久物。

* 此異能之效應消滅戰場上所有永久物的時機，是於該異能結算時。該些永久物在擎天巨人死去時是否在戰場上並不重要。

* 如果擎天巨人是在結束步驟中死去，則其延遲觸發式異能會在下一個回合的結束步驟開始時觸發。

眩目火光

{紅}

巫術

積力～眩目火光在第一個目標之外每有一個目標，便增加{紅}來施放。

任意數量的目標生物本回合不能進行阻擋。

* 眩目火光能指定任何生物為目標，包括由你操控的生物。

恆怒獨眼巨人

{四}{紅}{紅}

結界生物～獨眼巨人

5/3

由你操控的生物具有敏捷異能。

* 恆怒獨眼巨人的異能會讓本身獲得敏捷異能。

雙子神的旨意

{三}{紅}{紅}

結界

閃現

若某來源將對任一永久物或玩家造成傷害，則改為它對該永久物或玩家造成兩倍的傷害。

* 雙子神的旨意會對任何傷害生效，而不僅限戰鬥傷害。它也不在乎將造成傷害的來源是由誰操控。

* 此傷害的來源不會改變。可造成傷害的咒語會註明其傷害的來源，通常都是該咒語本身。可造成傷害的異能也會註明其傷害的來源，但一定不會是該異能本身。該異能的來源通常會在此傷害的來源。

* 如果多於一個雙子神的旨意在戰場上，則將對該玩家造成的傷害會因每一個而加倍（兩個會讓傷害變成四倍，三個會變成八倍，四個則變成十六倍）。

* 如果有數個效應會影響「將如何造成傷害」此事，則由受到傷害的玩家或受到傷害之永久物的操控者來決定這些效應生效的順序。舉例來說，功勳獅鷲的異能註記著「於本回合中，防止接下來將對你造成的1點戰鬥傷害。」假設你將受到3點戰鬥傷害，且你啟動了功勳獅鷲的異能。你可以選擇是要(a)先防止1點傷害，然後讓雙子神的旨意之效應將剩下的2點傷害加倍，總共受到4點傷害；或者是(b)先將傷害加倍到6，然後防止1點傷害，總共受到5點傷害。

盛歡幻靈

{紅}{紅}

結界生物～精靈

2/2

每當任一玩家施放總魔法力費用等於或小於3的咒語時，盛歡幻靈對該玩家造成2點傷害。

* 施放盛歡幻靈不會觸發其本身的異能。它必須在此類咒語施放時就在戰場上，才會讓其異能觸發。

* 支付咒語的替代性費用（例如神授費用）來施放咒語並不會改變咒語的總魔法力費用。類似地，施放一個具額外費用的咒語（例如具積力異能的咒語），也不會更改咒語總魔法力費用。舉例來說，支付韃節覆痕怪（該牌的魔法力費用{黑}，神授費用為{三}{黑}）的神授費用來施放它，將會觸發盛歡幻靈的異能。

焰語者的意志

{紅}

結界～靈氣

結附於由你操控的生物

所結附的生物得+1/+1。

每當所結附的生物對任一玩家造成戰鬥傷害時，你可以犧牲焰語者的意志。若你如此作，則消滅目標神器。

* 你決定是否要犧牲焰語者的意志之時機，是於其觸發式異能結算時。如果此時它已不在戰場上，則你不能犧牲它並消滅目標神器。

* 如果其他玩家獲得了所結附的生物之操控權，則焰語者的意志會被置入其擁有者的墳墓場。

勇力馴服

{一}{紅}{紅}

巫術

積力～勇力馴服在第一個目標之外每有一個目標，便增加{二}{紅}來施放。

獲得任意數量的目標生物之操控權直到回合結束。重置這些生物。它們獲得敏捷異能直到回合結束。

* 勇力馴服可以指定任一生物為目標，包括未橫置的或已經由你操控的。

* 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。

知識與力量

{四}{紅}

結界

每當你占卜時，你可以支付{二}。若你如此作，知識與力量對目標生物或玩家造成2點傷害。

* 無論你要檢視多少張牌，你每次占卜時都只會觸發一次知識與力量的異能。

* 你於將此異能放入堆疊時，便一併為其選擇目標。你於該異能結算時再決定是否要支付{二}。你每次占卜時，只能支付一次{二}。

閃電權冠

{五}{紅}

結界～靈氣

結附於生物

當閃電權冠進戰場時，它對目標生物或玩家造成2點傷害。

所結附的生物得+2/+2。

* 如果當閃電權冠試圖結算時，它的目標已經是不合法的目標，則閃電權冠將被反擊，且不會進入戰場。其觸發式異能不會觸發。

岩漿噴散

{紅}

瞬間

岩漿噴散對目標生物造成2點傷害。如果本回合中該生物將死去，則改為將它放逐。

* 本回合中，如果目標生物因故將死去，即便不是因致命傷害而死，本咒語的第二句話也會將它放逐。就算岩漿噴散並未對該目標生物造成傷害（由於防止性效應）或岩漿噴散是對另一個生物造成了傷害（由於轉移傷害效應），這句話仍會對該目標生物生效。

墨癸斯的戰獵犬

{一}{紅}

結界生物～獵犬

2/2

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。）

墨癸斯的戰獵犬每回合若能攻擊，則必須攻擊。

所結附的生物得+2/+2且每回合若能攻擊，則必須攻擊。

* 墨癸斯的戰獵犬的操控者或它所結附之生物的操控者依然得選擇要攻擊哪位玩家或鵬洛客。

* 如果在你的宣告攻擊者步驟中，墨癸斯的戰獵犬（或它所結附的生物）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；或其操控者並未在最近的一回合開始時持續該生物（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，則這並不會強迫其操控者必須支付該費用，所以這種情況下，該生物也不至於必須要攻擊。

焰語預言師

{一}{紅}{紅}

生物～人類／祭司

1/3

連擊，踐踏

每當焰語預言師對任一玩家造成戰鬥傷害時，放逐你的牌庫頂牌。本回合中，你可以使用該牌。

* 如果焰語預言師在某個回合中對某個玩家多次造成戰鬥傷害（比如沒有被阻擋），則其觸發式異能每次都會觸發。

* 該牌會牌面朝上被放逐。使用該牌需遵循使用該牌的所有一般規則。你必須支付其費用，也必須遵循其使用時機限制等等。舉例來說，如果它是生物牌，你只能在你的行動階段中且堆疊為空的時候施放之。

* 如果你放逐了地牌，則你只能在你仍有可用地數的時候，才能夠使用該地。通常情況下，這意味著只有你本回合還未使用過地牌，才能使用之。

特刺謝斯後裔

{五}{紅}{紅}

生物～龍

5/5

飛行

當特刺謝斯後裔進戰場時，它對目標生物或玩家造成傷害，其數量等同於由你操控的山脈數量。

* 當最後一個異能結算時，才會計算由你操控的山脈數量，並以此來決定造成多少傷害。

* 這其中包括任何副類別為山脈的地，而不僅限於名稱為「山脈」者。

墨癸斯的怨恨

{紅}

巫術

墨癸斯的怨恨對目標生物造成傷害，其數量等同於你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量加總。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 墨癸斯的怨恨本身不會計入「你墳墓場中瞬間和巫術牌的數量加總」此數字當中。它要等到傷害造成，且你占卜1之後，才會被置入墳墓場。

焰塑雙身

{一}{紅}

巫術

積力～焰塑雙身在第一個目標之外每有一個目標，便增加{二}{紅}來施放。

選擇任意數量目標由你操控的生物。對每個這類生物而言，各將一個衍生物放進戰場，此衍生物為該生物的複製品。這些衍生物具有敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它們放逐。

* 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魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 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，則焰塑雙身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。

* 衍生物能看到彼此進戰場。如果其中任一衍生物具有在「每當一個生物進戰場」時觸發的觸發式異能，那麼它們將觸發彼此的異能。

* 如果其他生物成為該衍生物的複製品，或當成該衍生物的複製品進入戰場，則該生物將具有敏捷異能，但你不需放逐它。不過，如果焰塑雙身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，那麼你需放逐所有此類衍生物。

綠色

巨身勇行

{二}{綠}

瞬間

積力~巨身勇行在第一個目標之外每有一個目標，便增加{一}{綠}來施放。

任意數量的目標生物各得+2/+2直到回合結束。重置這些生物。

* 巨身勇行可以指定任一生物為目標，而不僅僅是已橫置者。

金皮公牛

{五}{綠}

結界生物~牛

5/4

星彩~每當金皮公牛或另一個結界在你的操控下進戰場時，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。

* 星彩異能不會強迫某個特定生物阻擋該目標生物。

* 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，須盡可能為每個這類進行攻擊的生物各指派至少一個阻擋者。舉例來說，如果有兩個這類生物正進行攻擊，且對手可以用兩個生物進行阻擋，則對手不能指派這兩個生物去阻擋同一個生物。

英雄災禍

{三}{綠}{綠}

生物~多頭龍

0/0

英雄災禍進戰場時上面有四個+1/+1指示物。

{二}{綠}{綠}：在英雄災禍上放置X個+1/+1指示物，X為其力量。

* X的數值，將根據異能結算時英雄災禍的力量來決定。

* 如果於英雄災禍的第二個異能結算時，其力量少於0，則X視為0。

護卵多頭龍

{四}{綠}{綠}

生物~多頭龍

7/7

{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。）

當護卵多頭龍蠻化時，將X個X/X綠色多頭龍衍生生物放進戰場。

* 護卵多頭龍最後一個異能中所有X的數值，均等同於你起動它的蠻化異能時為X選擇的數值。

奈西安獵護獸

{三}{綠}{綠}

生物～野獸

4/5

當奈西安獵護獸進戰場時，檢視你牌庫頂的X張牌，X為由你操控的樹林數量。你可以展示其中的一張生物牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

* X的數值於此異能結算時計算。

享譽織匠

{綠}

生物～人類 / 祭師

1/1

{一}{綠}，犧牲享譽織匠：將一個1/3綠色，具延勢異能的蜘蛛衍生結界生物放進戰場。（它能阻擋具飛行異能的生物。）

* 如果享譽織匠正進行攻擊或阻擋，而且你在分配及造成戰鬥傷害之前啟動其異能，則它不會造成戰鬥傷害。如果它正阻擋一個生物，那麼後者仍已被阻擋。如果你未在戰鬥傷害步驟前啟動此異能，則享譽織匠必須自戰鬥中存活才有機會在稍後時段啟動其異能。

復甦旋律

{二}{綠}

巫術

選擇一項或都選～將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上；和／或將目標結界牌從你的墳墓場移回你手上。

* 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。

* 如果決定兩個模式都選，且其中只有一張牌在復甦旋律試圖結算時仍是合法目標，則只會將這張牌移回你的手上。

瑟特薩式戰法

{一}{綠}

瞬間

積力～瑟特薩式戰法在第一個目標之外每有一個目標，便增加{綠}來施放。

直到回合結束，任意數量的目標生物得+1/+1且獲得「{橫置}：此生物與另一個目標生物互鬥。」

* 互鬥的兩個生物各向對方造成等同於其力量的傷害。如果在要求這兩者互鬥的異能結算時，其中任一個生物不在戰場上，則不會造成傷害。

英雄齊心

{一}{綠}

瞬間

積力～英雄齊心在第一個目標之外每有一個目標，便增加{一}{綠}來施放。

選擇任意數量的目標生物。將這些生物上的+1/+1指示物數量加倍。

* 英雄齊心能夠指定任一生物為目標，而不只是其上有+1/+1指示物者。值得一提的是，如果這些目標生物之中具有能在生物上放置+1/+1指示物的勇行異能，則該些異能先於英雄齊心結算。

亡者賦力

{一}{綠}

結界

星彩～每當亡者賦力或另一個結界在你的操控下進戰場時，目標生物得+X/+X直到回合結束，X為你墳墓場中生物牌的數量。

* X的數值於異能結算時決定。

多色

英雄明師阿耶尼

{三}{綠}{白}

鵬洛客～阿耶尼

4

+1：將三個+1/+1指示物分配給一個，兩個或三個目標由你操控的生物。

+1：檢視你牌庫頂的四張牌。你可以展示其中一張靈氣、生物或鵬洛客牌，並將其置於你手上。將其餘的牌以任意順序置於你牌庫底。

-8：你獲得100點生命。

* 你需要在起動阿耶尼的第一個異能的時候，一併宣告將在每個目標生物上放置的指示物數量。每個目標必須獲得至少一個指示物。

* 當第一個異能試圖結算時，如果該異能的一個或數個目標（但並非全部）已成為不合法目標，則不會在不合法的目標上放置指示物。你不能更改當你起動該異能時宣告的分配方式；多出來的指示物只是會消失不見。

渡亡神雅睿歐斯

{一}{白}{黑}

傳奇結界生物～神

5/4

不減

只要你的白黑兩色獻力小於七，雅睿歐斯便不是生物。

每當另一個由你擁有的生物死去時，除非目標對手支付3點生命，否則將它移回你手上。

* 如果代表某生物的牌張在遊戲開始時就在你的套牌中，則你就是該生物的擁有者；若該生物為衍生物，則如果該衍生物是在你的操控下進入戰場，則你就是該生物的擁有者。

* 由你操控的衍生生物死去時，也會觸發雅睿歐斯最後一個異能。目標對手仍能選擇支付3點生命，不過該衍生物無法移回你手中。

* 該生物死去時其操控者是誰並不重要。只要該生物由你擁有，雅睿歐斯最後一個異能就會觸發。

* 目標對手是在雅睿歐斯最後一個異能結算時選擇是否要支付3點生命。如果該玩家選擇支付3點生命，或如果該牌在異能結算前就已離開墳墓場，你便不會將該牌移回。

* 如果雅睿歐斯最後一個異能沒有合法目標（可能因為你所有對手都具有辟邪異能），則此異能會從堆疊中移除且不產生效應。沒有玩家可以選擇支付3點生命，你也不能將該生物牌移回你手上。

詭詐信徒

{藍}{黑}

生物～人類／浪客

1/3

啟悟～每當詭詐信徒成為未橫置時，你可以棄一張非地牌。若你如此作，從你的牌庫中搜尋一張總魔法力費用與該牌相同的牌，展示該牌，並將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

* 如果你棄掉的牌或你希望搜尋的牌之魔法力費用中包含了{X}，則X為0。

* 如果你以此法棄掉一張連體牌，則你可以找出一張與任一邊之總魔法力費用（而不是它們的總和）相同的牌。對於連體牌而言，只要該牌任一邊的總魔法力費用與你所棄之牌的總魔法力費用相同，你就可以將它找出。

勝利神伊洛安斯

{二}{紅}{白}

傳奇結界生物～神

7/4

不減

只要你的紅白兩色獻力小於七，伊洛安斯便不是生物。

由你操控的生物只能被兩個或更多生物阻擋。

防止將對由你操控且進行攻擊的生物造成的所有傷害。

* 伊洛安斯最後一個異能會防止對由你操控的攻擊生物造成的所有傷害，而不只是戰鬥傷害。

天際神克羅芬斯

{三}{綠}{藍}

傳奇結界生物～神

4/7

不減

只要你的綠藍兩色獻力小於七，克羅芬斯便不是生物。

你的手牌數量沒有上限。

如果未利用的魔法力將從你的魔法力池消失，改為這些魔法力成為無色。

* 只要克羅芬斯在戰場上，於步驟與階段結束時未利用的魔法力仍留在你的魔法力池中（不過它會變成無色）。這意味著你能將魔法力加入你的魔法力池中並在未來的步驟、階段或回合中利用。一旦克羅芬斯離開戰場，你就必須在當前步驟或階段結束之前利用該些魔法力，否則這些魔法力就會消失。

* 如果你魔法力池中未利用的魔法力有具有與之關聯的限制條件或額外效應（舉例來說，由靈魂洞窟產生的魔法力），則這類魔法力在變為無色時，仍會具有與之關聯的限制條件或額外效應。

神器

伊洛安斯的兵械

{二}

神器～武具

每當佩帶此武具的生物攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。

佩帶{二}

* +1/+1指示物將在造成戰鬥傷害前放置在佩帶此武具的生物上。

* 如果你將伊洛安斯的兵械從一個生物移至另一個生物，則前者生物上的所有+1/+1指示物都會留在原處。

逃兵囚營

{二}

神器

你可以選擇於你的重置步驟中不重置逃兵囚營。

{六}，{橫置}：橫置目標生物。只要逃兵囚營持續被橫置，該生物於其操控者的重置步驟中便不能重置。

* 此起動式異能可以指定任一生物為目標，而不僅僅是未橫置者。

* 只要逃兵囚營持續被橫置，令該生物於其操控者的重置階段中不能重置的效應便會持續生效，就算該生物因故被重置了（例如，藉由巨身勇行）也是一樣。

魔法風雲會、Magic、尼茲之旅、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。