

尼兹之旅发布释疑

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：2014年2月10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

尼兹之旅系列包括165张牌（60张普通牌，60张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀牌）。

售前赛：2014年4月26-27日

上市周末：2014年5月2-4日

欢乐日：2014年5月24-25日

自正式发售当日起，尼兹之旅系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2014年5月2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、天神创生以及尼兹之旅。

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。

----- 新异能提示：星彩

尼兹星域召引着塞洛斯普罗民众，结群星彩闪耀正代表着上天诸神。星彩属于异能提示，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，提示每当有结界在你的操控下进战场时，此异能便会触发。（异能提示并无规则含义。）

凡人煞星

{四}{绿}{绿}

结界生物~元素

5/5

星彩~每当凡人煞星或另一个结界在你的操控下进战场时，由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。

* 每当有结界由于任何原因在你的操控下进战场时，星彩异能就会触发。同时具有其他牌张类别的结界（比如，结界生物）也将触发星彩异能。

* 不具神授异能的灵气咒语，于它试图结算时如果其目标不合法，则它会被反击，然后被置入其拥有者的坟墓场。它将不会进入战场，星彩异能不会触发。具神授异能的灵气咒语将不会以此法被反击。它会恢复成为结界生物并结算，然后进入战场并触发星彩异能。

* 每当一个结界由于任何原因在你的操控下进战场时，每个由你操控的永久物上之星彩异能都会触

发。你可以自行安排这些异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能将会最早结算。

新异能提示：积力

塞洛斯此世界的挑战通常需要积累非凡力量才能克服。本系列中的某些瞬间和法术能够指定任意数量的生物为目标。这类瞬间和法术的异能开头会出现积力此异能提示，以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）提示此类咒语在第一个目标之外便需要支付额外费用。（异能提示并无规则含义。）

奋绝抵抗

{红}{白}

法术

积力～奋绝抵抗在第一个目标之外每有一个目标，便增加{红}{白}来施放。

直到回合结束，任意数量的目标生物各得+2/+0且获得先攻与警戒异能。

* 你于施放具积力异能的咒语时，便需宣告该咒语的目标数量与所指定的目标为何。虽然你施放此类咒语时可以不指定任何目标，但这做法通常并不可取。对于同一个积力咒语而言，你不能重复选择某一个目标。

* 无论积力咒语所指定之目标数量多寡，该咒语的法术力费用和总法术力费用都不会改变。积力异能只会影响你实际支付的费用。举例来说，奋绝抵抗的总法术力费用一直都是2。

* 若该咒语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。如果在它试图结算时，该咒语仍有一个或数个目标合法，则它会照常结算，并只对合法目标产生影响。它对不合法的目标没有效应。

* 如果有牌手复制此类咒语，且复制该咒语的效应允许其选择新的目标，则该牌手不能改变目标的数量。该牌手可以改变任意数量的目标，不论全部改变或完全不变都行。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）。

* 如果某咒语或异能允许你施放某积力咒语且不需支付其法术力费用，则你仍须为该咒语第一个目标以外的其他目标支付额外费用。

授人苦痛的复出机制：神授与对手的生物

于塞洛斯引入的神授机制允许你将一张牌作为结界生物或灵气结界来施放。当作为灵气施放时，塞洛斯和天神创生中具神授异能的牌会为所结附的生物带来增益。虽然也能够以此法将其结附在由对手操控的生物上，但这做法通常都不可取。本系列中某些具神授异能的牌会为所结附的生物带来减益，会让你想要将其结附在由对手操控的生物上。

糙节覆痕怪

{黑}

结界生物～牛头怪

2/1

神授{三}{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。）

糙节覆痕怪不能进行阻挡。

所结附的生物得+2/+1且不能进行阻挡。

* 你仍然操控此灵气，即便它结附于由其他牌手操控的生物也是如此。

* 如果所结附的生物离开战场，此灵气将不再是灵气并留在战场上。此永久物的操控权并未更改；将由你来操控由此而得的结界生物。

* 类似地，如果你指定由另一位牌手操控的生物作为具神授异能之灵气咒语的目标，且当该咒语试图结算时目标已不合法，则该咒语会作为结界生物咒语来完成结算。它将在你的操控下进入战场。

复出机制：神和双色献力

于尼兹之旅系列中登场的五位神均有一个检查你双色献力的异能。

折磨神芳瑞卡

{一}{黑}{绿}

传奇结界生物～神

5/5

不灭

只要你的黑绿两色献力小于七，芳瑞卡便不是生物。

{黑}{绿}：将目标生物牌从坟墓场放逐。其拥有者将一个1/1黑绿双色，具死触异能的蛇衍生结界生物放进战场。

* 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，如果由你操控的所有非地永久物仅有折磨神芳瑞卡和葛加理公会法师（后者的法术力费用为{黑/绿}{黑/绿}，则你的黑绿两色献力为四。

其他塞洛斯和天神创生复出主题和机制

尼兹之旅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、勇行、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。要了解有关启悟的更多信息，请参阅天神创生发布释疑。每个系列的发布释疑均可在以下网址找到：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，对尼兹之旅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

庇佑神使

{一}{白}

结界生物～人类／士兵

2/1

你具有辟邪异能。（你不能成为由对手所操控之咒语或异能的目标。）

* 就算对手的意图是将造成伤害的咒语或使来源造成伤害的异能所造成之伤害转移给某个由你操控的鹏洛客，他也无法将你指定为前述咒语或异能的目标。

厄睿柏斯的密探

{三}{黑}

结界生物~灵俑

2/2

星彩~每当厄睿柏斯的密探或另一个结界在你的操控下进战场时，放逐目标牌手坟墓场中的所有牌。

* 此星彩异能为强制性。如果你是唯一的合法目标（可能因为对手具有辟邪异能），则你必须以自己为目标，并将你坟墓场中的所有牌放逐。

英雄明师阿耶尼

{三}{绿}{白}

鹏洛客~阿耶尼

4

+1: 将三个+1/+1指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。

+1: 检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张灵气、生物或鹏洛客牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

-8: 你获得100点生命。

* 你需要在起动手阿耶尼的第一个异能的时候，一并宣告将在每个目标生物上放置的指示物数量。每个目标必须获得至少一个指示物。

* 当第一个异能试图结算时，如果该异能的一个或数个目标（但并非全部）已成为不合法目标，则不会在不合法的目标上放置指示物。你不能更改当你起动手阿耶尼时宣告的分配方式；多出来的指示物只是会消失不见。

尼兹战具

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

只要所结附的生物是结界，它便具有连击异能。若否，则防止所结附的生物将造成的所有伤害。

（具连击异能的生物能造成先攻与普通战斗伤害。）

* 尼兹战具会持续检查它所结附的生物是否为结界。「该生物原本并非结界但现为结界」与「该生物原本为结界但现已不是结界」的情况都会改变尼兹战具的效应。

伊洛安斯的兵械

{二}

神器~武具

每当佩带此武具的生物攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

佩带{二}

* +1/+1指示物将在造成战斗伤害前放置在佩带此武具的生物上。

* 如果你将伊洛安斯的兵械从一个生物移至另一个生物，则前者生物上的所有+1/+1指示物都会留在原处。

渡亡神雅睿欧斯

{一}{白}{黑}

传奇结界生物~神

5/4

不灭

只要你的白黑两色献力小于七，雅睿欧斯便不是生物。

每当另一个由你拥有的生物死去时，除非目标对手支付3点生命，否则将它移回你手上。

* 如果代表某生物的牌张在游戏开始时就在你的套牌中，则你就是该生物的拥有者；若该生物为衍生物，则如果该衍生物是在你的操控下进入战场，则你就是该生物的拥有者。

* 由你操控的衍生生物死去时，也会触发雅睿欧斯最后一个异能。目标对手仍能选择支付3点生命，不过该衍生物无法移回你手中。

* 该生物死去时其操控者是谁并不重要。只要该生物由你拥有，雅睿欧斯最后一个异能就会触发。

* 目标对手是在雅睿欧斯最后一个异能结算时选择是否要支付3点生命。如果该牌手选择支付3点生命，或如果该牌在异能结算前就已离开坟墓场，你便不会将该牌移回。

* 如果雅睿欧斯最后一个异能没有合法目标（可能因为你所有对手都具有辟邪异能），则此异能会从堆叠中移除且不产生效应。没有牌手可以选择支付3点生命，你也不能将该生物牌移回你手上。

驱逐明光

{二}{白}

结界

当驱逐明光进战场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到驱逐明光离开战场为止。（该永久物会在其拥有者的操控下移回。）

* 驱逐明光的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类新式的异能与诸如遗忘轮的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和遗忘轮不同，类似于驱逐明光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永久物，另一个在驱逐明光离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。

* 如果驱逐明光在它进战场异能结算前离开战场，则目标非地永久物不会被放逐。

* 结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。

* 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

* 所放逐的牌会在驱逐明光离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。驱逐明光和返回的牌不会同时在战场上。

* 在多人游戏中，如果驱逐明光的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。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。

战场奇术师

{一}{蓝}

生物～人类／法术师

2/1

对你施放的每个瞬间与法术咒语而言，该咒语每指定一个生物为目标，便减少{一}来施放。

勇行～每当你施放一个以战场奇术师为目标的咒语时，战场奇术师获得辟邪异能直到回合结束。

* 战场奇术师的第一个异能不会更改该咒语的法术力费用或总法术力费用。它只更改你实际支付的费用（该咒语的「总费用」）。

* 要计算你所施放的瞬间或法术咒语的总费用，先从该咒语的法术力费用（或替代性费用，如果适用）开始，加上费用增加（包括诸如积力异能增加的额外费用）的数量，再减去费用减少（比如，由战场奇术师的第一个异能产生的费用减少）的数量。

* 由战场奇术师第一个异能产生的费用减少只能减少该咒语总费用中一般法术力的部分。有色法术力需求不受影响。

* 该咒语每指定一个生物为目标就会减少{一}，就算该咒语多次指定同一个生物为目标也是如此。

擎天巨人

{七}{红}

生物～巨人

10/10

当擎天巨人死去，在下一个结束步骤开始时消灭所有永久物。

* 此异能之效应消灭战场上所有永久物的时机，是于该异能结算时。这些永久物在擎天巨人死去时是否在战场上并不重要。

* 如果擎天巨人是在结束步骤中死去，则其延迟触发式异能会在下一个回合的结束步骤开始时触发。

。

眩目火光

{红}

法术

积力～眩目火光在第一个目标之外每有一个目标，便增加{红}来施放。

任意数量的目标生物本回合不能进行阻挡。

* 眩目火光能指定任何生物为目标，包括由你操控的生物。

血狂重装步兵

{一}{黑}

生物～人类／士兵

2/1

勇行～每当你施放一个以血狂重装步兵为目标的咒语时，在血狂重装步兵上放置一个+1/+1指示物。

。

每当在血狂重装步兵上放置一个+1/+1指示物时，从目标由对手操控的生物上移去一个+1/+1指示物。

* 血狂重装步兵最后一个异能会于在其上放置任何+1/+1指示物的时候触发，而不仅限于因勇行异

能而放置在其上者。

* 如果数个+1/+1指示物同时放置在血狂重装步兵上，则每有一个此类指示物，它的最后一个异能就会触发一次。

* 如果血狂重装步兵进战场时上面有+1/+1指示物，则每有一个此类指示物，它的最后一个异能就会触发一次。

坏脑蛆

{一}{黑}

结界生物~昆虫

1/1

当坏脑蛆进战场时，目标对手展示其手牌且你选择其中一张非地牌。放逐该牌，直到坏脑蛆离开战场为止。

* 坏脑蛆的异能会产生一个有持续时限的区域转变。这类新式的异能与诸如潮窟渡船夫的这类过往卡牌上异能有相似之处。但是，和潮窟渡船夫不同，坏脑蛆只有一个异能，产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐非地牌，另一个在坏脑蛆离开战场之后立刻将所放逐的牌移回其拥有者手上。

* 如果坏脑蛆在其进战场异能结算之前离开战场，对手将展示其手牌，但不会放逐任何牌。

* 所放逐的牌会在坏脑蛆离开战场之后立即移回其拥有者手上。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，如果坏脑蛆的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回其拥有者手上。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。

巨身勇行

{二}{绿}

瞬间

积力~巨身勇行在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}{绿}来施放。

任意数量的目标生物各得+2/+2直到回合结束。重置这些生物。

* 巨身勇行可以指定任一生物为目标，而不仅仅是已横置者。

勒令撤销

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。其操控者将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。

* 当勒令撤销试图结算时，如果目标咒语已成为不合法目标，则勒令撤销将被反击，且其所有效应都不会生效。此目标咒语的操控者不用将其牌库顶任何牌置入其坟墓场。

* 你可以指定一个不能被勒令撤销反击的咒语为目标。若你如此作，则当勒令撤销结算时，目标咒语不会被反击，但是其操控者仍将其牌库顶四张牌置入其坟墓场。

晶澈鸚鵡螺

{二}{蓝}

结界生物～鸚鵡螺

4/4

神授{三}{蓝}{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。）

当晶澈鸚鵡螺成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

所结附的生物得+4/+4且具有「当此生物成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。」

* 只要晶澈鸚鵡螺在战场上，无论它是生物还是灵气，其第二个异能都会有作用。

恒怒独眼巨人

{四}{红}{红}

结界生物～独眼巨人

5/3

由你操控的生物具有敏捷异能。

* 恒怒独眼巨人的异能会让本身获得敏捷异能。

达克拉秘教徒

{蓝}

生物～人鱼／法术师

1/1

{蓝}，{横置}：每位牌手各展示其牌库顶牌。你可以将展示出的所有牌分别置入其拥有者的坟墓场。如果你未如此作，则每位牌手各抓一张牌。

* 你是在所有牌都展示之后再作决定。如果你决定不将这些牌置入各自拥有者的坟墓场，则每位牌手会抓起所展示的牌。

大胆的窃贼

{二}{蓝}

生物～人类／浪客

2/3

启悟～每当大胆的窃贼成为未横置时，选择目标由你操控之非地永久物，以及目标由对手操控、且与前者有共通牌类别之永久物。你可以交换两者的操控权。

* 操控权的交换会一直持续。当大胆的窃贼离开战场时，此交换也不会终止。

* 获得灵气或武具的操控权并不能将之移动，不过获得武具的操控权之后，你便可以于稍后起动该武具的佩带异能将其装备在由你操控的生物上。

* 有关的牌类别（即永久物可能具有的类别）为神器、生物、结界、鹏洛客和部族。

* 如果整个交换无法进行（可能是因为于启悟异能试图结算时，其中某个目标已是不合法目标），则什么都不会发生。没有永久物会改变操控权。

* 如果其他咒语或异能让你更改此异能的目标（或者可能是复制该异能并为复制品选择新的目标），则你只能在最终选定的目标组合合法的情况下，才能对这些目标进行更改。举例来说，如果该异能指定由你操控的生物及由对手操控的生物为目标，则你不能只把该异能的第二个目标更改为同一位对手操控的非生物永久物。不过你可以只将第二个目标更改为由其他对手操控的生物。两个新目标之间所共通的牌类别可以与两个原目标之间所共通的类别不同。

* 虽然由你操控的永久物不能为地，但只要另一个目标与第一个目标有共通的牌类别，你就可以将地选为目标。 举例来说，你可以指定由你操控的神器和由对手操控的神器地为目标。

弑神

{一}{白}

瞬间

放逐目标结界。 如果所放逐的牌是神牌，则从其操控者的坟墓场、手牌及牌库中搜寻任意数量与之同名的牌并将它们放逐，然后该牌手将其牌库洗牌。

* 弑神会根据放逐区中的牌张状态，而非所放逐之永久物的状态，来判断它是否为神。 对塞洛斯环境中的神而言，你相应颜色的献力多寡并不重要。 该牌不在战场上时都是神。

* 当你搜寻该目标操控者的坟墓场、手牌及牌库时，你可将任何具有该名称的牌留在其所在区域。 你不一定要放逐它们。

逃兵囚营

{二}

神器

你可以选择于你的重置步骤中不重置逃兵囚营。

{六}, {横置}: 横置目标生物。 只要逃兵囚营持续被横置，该生物于其操控者的重置步骤中便不能重置。

* 此起动式异能可以指定任一生物为目标，而不仅仅是未横置者。

* 只要逃兵囚营持续被横置，令该生物于其操控者的重置阶段中不能重置的效应便会持续生效，就算该生物因故被重置了（例如，通过巨身勇行）也是一样。

厄睿柏斯的旨意

{三}{黑}{黑}

结界

闪现

每当一个由你操控的生物死去时，每位对手各牺牲一个生物。

* 在触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）选择要牺牲的生物，然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲该些生物。

* 此异能并未指定对手为目标。 具辟邪异能的对对手仍要牺牲一个生物。

* 如果由你操控的数个生物同时死去，则厄睿柏斯的旨意之触发式异能会触发同样次数。

* 如果你操控多于一个厄睿柏斯的旨意，且一个由你操控的生物死去，则每个触发式异能都会分别触发。 每一次结算这种异能时，每位对手都将要牺牲一个生物。

* 如果你与某位对手各操控一个厄睿柏斯的旨意，并且有个生物死去，则会开始一串连锁反应。 首先，某位牌手的厄睿柏斯的旨意之异能触发，让每位对手各牺牲一个生物。 而这个牺牲会触发该牌手的厄睿柏斯的旨意之异能，如此依序类推下去。

双子神的旨意

{三}{红}{红}

结界

闪现

若某来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成两倍的伤害。

* 双子神的旨意会对任何伤害生效，而不仅限于战斗伤害。它也不在乎将造成伤害的来源是由谁操控。

* 此伤害的来源不会改变。可造成伤害的咒语会注明其伤害的来源，通常都是该咒语本身。可造成伤害的异能也会注明其伤害的来源，但一定不会是该异能本身。该异能的来源通常会在此伤害的来源。

* 如果多于一个双子神的旨意在战场上，则将对牌手造成的伤害会因每一个而加倍（两个会让伤害变成四倍，三个会变成八倍，四个则变成十六倍）。

* 如果有数个效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应生效的顺序。举例来说，功勋狮鹫的异能注记着「于本回合中，防止接下来将对你造成的1点战斗伤害。」假设你将受到3点战斗伤害，且你启动了功勋狮鹫的异能。你可以选择是要(a)先防止1点伤害，然后让双子神的旨意之效应将剩下的2点伤害加倍，总共受到4点伤害；或者是(b)先将伤害加倍到6，然后防止1点伤害，总共受到5点伤害。

诡诈信徒

{蓝}{黑}

生物~人类/浪客

1/3

启悟~每当诡诈信徒成为未横置时，你可以弃一张非地牌。若你如此作，从你的牌库中搜寻一张总法术力费用与该牌相同的牌，展示该牌，并将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果你弃掉的牌或你希望搜寻的牌之法术力费用中包含了{X}，则X为0。

* 如果你以此法弃掉一张连体牌，则你可以找出一张与任一边之总法术力费用（而不是它们的总和）相同的牌。对于连体牌而言，只要该牌任一边的总法术力费用与你所弃之牌的总法术力费用相同，你就可以将它找出。

巧辞幻灵

{二}{白}

结界生物~精怪

1/4

每位牌手每回合不能施放一个以上的咒语。

* 巧辞幻灵会检查牌手是否在这整个回合中施放过咒语，就算该咒语施放时巧辞幻灵还不在于战场上也是一样。具体来说，你不能在施放了巧辞幻灵的同时再施放其他咒语。

盛欢幻灵

{红}{红}

结界生物~精怪

2/2

每当任一牌手施放总法术力费用等于或小于3的咒语时，盛欢幻灵对该牌手造成2点伤害。

* 施放盛欢幻灵不会触发其本身的异能。它必须在此类咒语施放时就在战场上，才会让其异能触发。

* 支付咒语的替代性费用（例如神授费用）来施放咒语并不会改变咒语的总法术力费用。类似地，施放一个具额外费用的咒语（例如具积力异能的咒语），也不会更改咒语总法术力费用。举例来说，支付糙节覆痕怪（该牌的法术力费用{黑}，神授费用为{三}{黑}）的神授费用来施放它，将会触发盛欢幻灵的异能。

焰语者的意志

{红}
结界~灵气
结附于由你操控的生物
所结附的生物得+1/+1。
每当所结附的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲焰语者的意志。若你如此作，则消灭目标神器。
* 你决定是否要牺牲焰语者的意志之时机，是于其触发式异能结算时。如果此时它已不在战场上，则你不能牺牲它并消灭目标神器。
* 如果其他牌手获得了所结附的生物之操控权，则焰语者的意志会被置入其拥有者的坟墓场。

捕神章鱼

{五}{蓝}
生物~章鱼
5/5
除非防御牌手操控结界或被结附的永久物，否则捕神章鱼不能攻击。
* 只有于你宣告攻击者时，才会检查防御牌手是否操控结界或被结附的永久物。一旦捕神章鱼被宣告为攻击者之后，就算防御牌手失去了所有由其操控的结界及所结附的永久物之操控权，捕神章鱼仍将继续攻击。

承阳剑

{一}{白}{白}
传奇神器~武具
佩带此武具的生物得+3/+3。
每当佩带此武具的生物阻挡一个或数个生物或被一个或数个生物阻挡时，你可以放逐后者生物之一。
对手不能施放与以承阳剑放逐之牌同名的牌。
佩带{三}
* 无论佩带承阳剑的生物阻挡了多少个生物，或被多少个生物阻挡，承阳剑的触发式异能也只会触发一次。
* 承阳剑的触发式异能并不指定任何生物为目标。举例来说，你可以放逐具反白保护的生物。你在该异能结算时选择要放逐哪一个生物。
* 如果承阳剑离开战场，且稍后另一个承阳剑进战场，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）。新的承阳剑将不会阻止对手施放与以第一个承阳剑放逐之牌同名的牌。
* 如果承阳剑放逐了一张地牌（可能是因为该地变成了生物，之后阻挡了佩带此武具的生物或被佩

带此武具的生物阻挡)，对手仍然能使用与所放逐之牌同名的地牌。承阳剑只阻止咒语的施放。

金皮公牛

{五}{绿}

结界生物~牛

5/4

星彩~每当金皮公牛或另一个结界在你的操控下进战场时，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。

* 星彩异能不会强迫某个特定生物阻挡该目标生物。

* 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，须尽可能为每个这类进行攻击的生物各指派至少一个阻挡者。举例来说，如果有两个这类生物正进行攻击，且对手可以用两个生物进行阻挡，则对手不能指派这两个生物去阻挡同一个生物。

勇力驯服

{一}{红}{红}

法术

积力~勇力驯服在第一个目标之外每有一个目标，便增加{二}{红}来施放。

获得任意数量的目标生物之操控权直到回合结束。重置这些生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。

* 勇力驯服可以指定任一生物为目标，包括未横置的或已经由你操控的。

* 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。

英雄灾祸

{三}{绿}{绿}

生物~多头龙

0/0

英雄灾祸进战场时上面有四个+1/+1指示物。

{二}{绿}{绿}：在英雄灾祸上放置X个+1/+1指示物，X为其力量。

* X的数值，将根据异能结算时英雄灾祸的力量来决定。

* 如果于英雄灾祸的第二个异能结算时，其力量少于0，则X视为0。

危急关头

{二}{蓝}

瞬间

积力~危急关头在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}{蓝}来施放。

放逐任意数量的目标生物。每以此法放逐一个生物，其操控者便将一个4/4蓝色，具飞行异能的史芬斯衍生物放进战场。

* 在指挥官游戏中，如果改为将指挥官置入统帅区，而非被危急关头放逐，则其操控者依然会得到一个史芬斯衍生物。

护卵多头龙

{四}{绿}{绿}

生物~多头龙

7/7

{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。)

当护卵多头龙蛮化时,将X个X/X绿色多头龙衍生生物放进战场。

* 护卵多头龙最后一个异能中所有X的数值,均等同于你起动它的蛮化异能时为X选择的数值。

催眠塞连

{蓝}

结界生物~塞连

1/1

神授{五}{蓝}{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

你操控所结附的生物。

所结附的生物得+1/+1且具有飞行异能。

* 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。

解读预兆

{五}{蓝}

法术

占卜3,然后展示你的牌库顶牌。抓若干牌,其数量等同于该牌的总法术力费用。(占卜3的流程是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。)

* 如果你展示出总法术力费用为0的牌,比如一张地牌,则你抓不了牌。若否,你展示的牌将是你抓的第一张牌。

胜利神伊洛安斯

{二}{红}{白}

传奇结界生物~神

7/4

不灭

只要你的红白两色献力小于七,伊洛安斯便不是生物。

由你操控的生物只能被两个或更多生物阻挡。

防止将对由你操控且进行攻击的生物造成的所有伤害。

* 伊洛安斯最后一个异能会防止对由你操控的攻击生物造成的所有伤害,而不只是战斗伤害。

点金咒马卡耳王

{二}{黑}{黑}

传奇生物～人类

2/3

启悟～每当点金咒马卡耳王成为未横置时，你可以放逐目标生物。若你如此作，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。」

* 此衍生神器的操控者，会于马卡耳王的异能触发时操控马卡耳王的牌手，而非操控被放逐之生物牌手。

知识与力量

{四}{红}

结界

每当你占卜时，你可以支付{二}。若你如此作，知识与力量对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 无论你要检视多少张牌，你每次占卜时都只会触发一次知识与力量的异能。

* 你于将此异能放入堆叠时，便一并为其选择目标。你于该异能结算时再决定是否要支付{二}。你每次占卜时，只能支付一次{二}。

天际神克罗芬斯

{三}{绿}{蓝}

传奇结界生物～神

4/7

不灭

只要你的绿蓝两色献力小于七，克罗芬斯便不是生物。

你的手牌数量没有上限。

如果未利用的法术力将从你的法术力池消失，改为这些法术力成为无色。

* 只要克罗芬斯在战场上，于步骤与阶段结束时未利用的法术力仍留在你的法术力池中（不过它会变成无色）。这意味着你能将法术力加入你的法术力池中并在未来的步骤、阶段或回合中利用。

一旦克罗芬斯离开战场，你就必须在当前步骤或阶段结束之前利用该些法术力，否则这些法术力就会消失。

* 如果你法术力池中未利用的法术力有具有与之关联的限制条件或额外效应（举例来说，由灵魂洞窟产生的法术力），则这类法术力在变为无色时，仍会具有与之关联的限制条件或额外效应。

舰队启航

{白}

法术

积力～舰队启航在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}来施放。

直到回合结束，任意数量的目标生物各获得「每当此生物攻击时，将一个1/1白色士兵衍生生物横置放进战场且正进行攻击。」

* 你将这些衍生物放进战场时，得分别宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与原版生物可以不一样。

* 虽然这些衍生物正进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能便会检查生物是否宣告为攻击者）。

闪电权冠

{五}{红}

结界~灵气

结附于生物

当闪电权冠进战场时，它对目标生物或牌手造成2点伤害。

所结附的生物得+2/+2。

* 如果当闪电权冠试图结算时，它的目标已经是不合法的目标，则闪电权冠将被反击，且不会进入战场。其触发式异能不会触发。

岩浆喷散

{红}

瞬间

岩浆喷散对目标生物造成2点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 本回合中，如果目标生物因故将死去，即便不是因致命伤害而死，本咒语的第二句话也会将它放逐。就算岩浆喷散并未对该目标生物造成伤害（由于防止性效应）或岩浆喷散是对另一个生物造成了伤害（由于转移伤害效应），这句话仍会对该目标生物生效。

墨癸斯的战猎犬

{一}{红}

结界生物~猎犬

2/2

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。）

墨癸斯的战猎犬每回合若能攻击，则必须攻击。

所结附的生物得+2/+2且每回合若能攻击，则必须攻击。

* 墨癸斯的战猎犬的操控者或它所结附之生物的操控者依然得选择要攻击哪位牌手或鹏洛客。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，墨癸斯的战猎犬（或它所结附的生物）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；或其操控者并未在最近的一回合开始时持续该生物（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，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

凡尘执念

{白}

结界~灵气

结附于由你操控的生物

所结附的生物得+1/+1。

每当所结附的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲凡尘执念。若你如此作，则消灭目标结界。

* 你决定是否要牺牲凡尘执念的时机，是于其触发式异能结算时。如果此时它已不在战场上，则你不能牺牲它并消灭目标结界。

* 如果其他牌手获得了所结附之生物的操作权，则凡尘执念会被置入其拥有者的坟墓场。

奈西安猎护兽

{三}{绿}{绿}

生物～野兽

4/5

当奈西安猎护兽进战场时，检视你牌库顶的X张牌，X为由你操控的树林数量。你可以展示其中的一张生物牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* X的数值于此异能结算时计算。

惊魔终局

{二}{黑}

瞬间

目标生物得-X/-X直到回合结束，X为你的手牌数量。

* X的数值于此异能结算时计算。在本回合稍后的时段中，即使你手牌的数量改变，该效应也不会改变。

尼兹灌输

{二}{黑}

结界～灵气

结附于生物

只要所结附的生物是结界，它便得+2/+2。若否，则它得-2/-2。

* 尼兹灌输会持续检查它所结附的生物是否为结界。「该生物原本并非结界但现为结界」与「该生物原本为结界但现已不是结界」的情况都会改变尼兹战具的效应。

压迫射线

{白}

结界～灵气

结附于生物

除非所结附之生物的操作者支付{三}，否则它不能进行攻击或阻挡。

所结附之生物的起动式异能增加{三}来起动。

* 就算所结附的生物若能进行攻击（或阻挡）就必须如此作，该生物的操作者仍能选择不以该生物攻击（或阻挡）。在需要支付费用才能攻击时，不会强迫牌手支付该费用。

* 起动式异能的格式为「费用： 效应。」不符合上述格式（费用与效应之间以冒号隔开）的异能便不会受到影响。

幻型涌现

{二}{蓝}

瞬间

积力～幻型涌现在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}{蓝}来施放。

选择战场上的一个生物。直到回合结束，任意数量目标由你操控的生物成为该生物的复制品。

* 幻型涌现并未将要复制的原版生物指定为目标。你是于咒语结算时才选中该生物。你可以将该生物指定为幻型涌现的目标之一。生物能够以此法成为本身的复制品，但通常这不会产生任何明显效应。

* 目标生物所复制的就只有所选之原版生物上所印制的东西，加上已对该生物生效的其他复制效应。这些生物不会复制原版生物上面的指示物，也不会复制改变了该生物之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。

* 如果所选的原版生物已经复制了其他生物，则目标生物会变成所选之原版生物已经复制的样子。

* 此效应能让这些目标变为不是生物。举例来说，如果这些生物分别成为已变成生物之地的复制品，则他们不会复制将该生物变为地的效应。这些目标生物将成为非生物的地。

* 已经对目标生物生效的效应会持续对它们生效。举例来说，如果在本回合稍早时段当中，变巨术已经为其中某个生物+3/+3，然后幻型涌现使它成为沉思牛头怪（一个2/3生物）的复制品，则它会成为5/6的沉思牛头怪。

焰语预言师

{一}{红}{红}

生物~人类/祭师

1/3

连击，践踏

每当焰语预言师对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

* 如果焰语预言师在某个回合中对某个牌手多次造成战斗伤害（比如没有被阻挡），则其触发式异能每次都会触发。

* 该牌会牌面朝上被放逐。使用该牌需遵循使用该牌的所有一般规则。你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。举例来说，如果它是生物牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。

* 如果你放逐了地牌，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。通常情况下，这意味着只有你本回合还未使用过地牌，才能使用之。

采石场巨像

{五}{白}{白}

生物~巨人

5/6

当采石场巨像进战场时，将目标生物置于其拥有者的牌库顶第X张牌正下面，X为由你操控的平原数量。

* 采石场巨像的异能为强制性。如果于该异能结算时只有你操控生物，那么你必须选择由你操控的某个生物（可以是采石场巨像本身）作为目标。

* X的数值于异能结算时决定。如果你此时没有操控平原，则将该生物置于该牌库的顶部。

* 如果该牌手牌库中的牌少于X张，则将该生物置于该牌库的底部。

享誉织匠

{绿}

生物~人类/祭师

1/1

{一}{绿}，牺牲享誉织匠： 将一个1/3绿色，具延势异能的蜘蛛衍生结界生物放进战场。（它能阻挡具飞行异能的生物。）

* 如果享誉织匠正进行攻击或阻挡，而且你在分配及造成战斗伤害之前启动其异能，则它不会造成战斗伤害。如果它正阻挡一个生物，那么后者仍已被阻挡。如果你未在战斗伤害步骤前启动此异能，则享誉织匠必须自战斗中存活才有机会在稍后时段启动其异能。

复苏旋律

{二}{绿}

法术

选择一项或都选~将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上；和/或将目标结界牌从你的坟墓场移回你手上。

* 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。

* 如果决定两个模式都选，且其中只有一张牌在复苏旋律试图结算时仍是合法目标，则只会将这张牌移回你的手上。

急流盖美拉

{二}{蓝}

结界生物~盖美拉

3/4

飞行

在你的维持开始时，将一个由你操控的结界移回其拥有者手上。

* 如果在急流盖美拉异能结算时，它是唯一一个由你操控的结界，则你必须将它移回其拥有者手上。

* 如果在急流盖美拉的异能结算时，你并未操控任何结界（可能因为急流盖美拉因故不再是结界），则什么都不会发生。

转世者祭礼

{三}{黑}

瞬间

将目标生物牌从你的坟墓场放逐。将一个黑色灵俑衍生生物放进战场。其力量等同于该牌的力量，其防御力等同于该牌的防御力。

* 如果该生物牌因他人回应转世者祭礼而离开坟墓场，则转世者祭礼将被反击，其所有效应都不会生效。你将不会获得灵俑衍生物。

* 利用该生物牌最后在坟墓场时的力量和防御力来决定该灵俑衍生物的力量和防御力。

时光智者

{一}{蓝}

生物~人类/法术师

1/1

勇行～每当你施放一个以时光智者为目标咒语时，在时光智者上放置一个+1/+1指示物。

从时光智者上移去所有+1/+1指示物：每以此法移去五个指示物，便于本回合后进行额外的一个回合。

* 你必须从时光智者上移去所有+1/+1指示物才能起动其异能，即使指示物的数量不是五的倍数也是一样。举例来说，如果你移去了十二个指示物来起动此异能，则你便能额外进行两个回合。如果你移去三个指示物，那么你将不会进行额外回合。

舰船祸害

{五}{蓝}{蓝}

生物～巨海兽

6/6

当舰船祸害进战场时，将由对手操控且防御力等于或小于X的所有生物移回其拥有者手上，X为由你操控的海岛数量。

* X的数值于异能结算时决定。

瑟特萨式战法

{一}{绿}

瞬间

积力～瑟特萨式战法在第一个目标之外每有一个目标，便增加{绿}来施放。

直到回合结束，任意数量的目标生物得+1/+1且获得「{横置}：此生物与另一个目标生物互斗。」

* 互斗的两个生物各向对方造成等同于其力量的伤害。如果在要求这两者互斗的异能结算时，其中任一个生物不在战场上，则不会造成伤害。

盲目喧哗兵

{一}{白}

结界生物～人类／战士

3/2

神授{四}{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。）

盲目喧哗兵不能单独进行攻击。

所结附的生物得+3/+2且不能单独进行攻击。

* 盲目喧哗兵或它所结附的生物只能与其他生物同时被宣告为攻击者。

* 如果你操控数个不能单独进行攻击的生物，则它们可以一起攻击，即使没有其他生物攻击也是一样。

* 尽管盲目喧哗兵或它所结附的生物不能单独进行攻击，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，盲目喧哗兵可以攻击某位对手，而另一个生物则可攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

* 如果某个生物同时为「不能单独进行攻击」及「若能攻击则必须攻击」，则其操控者若能以该生物与另一个生物进行攻击，就必须如此作。

* 在双头巨人游戏（或其他采用队友共享回合玩法的赛制）中，盲目喧哗兵（或它所结附的生物

) 可以与由你队友操控的生物一起攻击，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击也是一样。

信者噤声

{二}{黑}{黑}

瞬间

积力～信者噤声在第一个目标之外每有一个目标，便增加{二}{黑}来施放。

放逐任意数量的目标生物与结附于其上的所有灵气。

* 该些生物与灵气将同时被放逐。具体来说，如果其中某个灵气是具有神授异能的永久物，则它也会被放逐。它不会变为不是灵气并留在战场上。

英雄齐心

{一}{绿}

瞬间

积力～英雄齐心在第一个目标之外每有一个目标，便增加{一}{绿}来施放。

选择任意数量的目标生物。将这些生物上的+1/+1指示物数量加倍。

* 英雄齐心能够指定任一生物为目标，而不只是其上有+1/+1指示物者。值得一提的是，如果这些目标生物之中具有能在生物上放置+1/+1指示物的勇行异能，则该些异能先于英雄齐心结算。

特刺谢斯后裔

{五}{红}{红}

生物～龙

5/5

飞行

当特刺谢斯后裔进战场时，它对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于由你操控的山脉数量。

* 当最后一个异能结算时，才会计算由你操控的山脉数量，并以此来决定造成多少伤害。* 这其中包括任何副类别为山脉的地，而不仅限于名称为「山脉」者。

墨癸斯的怨恨

{红}

法术

墨癸斯的怨恨对目标生物造成伤害，其数量等同于你坟墓场中瞬间和法术牌的数量加总。占卜1。

(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。)

* 墨癸斯的怨恨本身不会计入「你坟墓场中瞬间和法术牌的数量加总」此数字当中。它要等到伤害造成，且你占卜1之后，才会被置入坟墓场。

怨毒霆击

{四}{黑}{黑}

法术

消灭目标生物与目标地。

* 你只有在能够同时将一个生物和一个地指定为合法目标的时机下，才能施放怨毒霆击。如果于怨毒霆击试图结算时其中某个目标不合法，则其他目标仍然会被消灭。

吱响蛭群

{二}{黑}{黑}

生物～蛭

/

吱响蛭群的力量及防御力各等同于由你操控的沼泽数量。

* 吱响蛭群的力量及防御力将随着由你操控的沼泽数量改变而改变。 * 其异能会计算所有由你操控，且副类别为沼泽的地，而不仅是名称为「沼泽」者。

* 设定吱响蛭群的力量与防御力之异能会在所有区域生效，而不只是在战场上。

亡者赋力

{一}{绿}

结界

星彩～每当亡者赋力或另一个结界在你的操控下进战场时，目标生物得+X/+X直到回合结束，X为你坟墓场中生物牌的数量。

* X的数值，于异能结算时决定。

受虐思绪

{二}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放受虐思绪的额外费用。

目标牌手弃若干牌，其数量等同于所牺牲生物的力量。

* 目标牌手弃牌的数量，等同于所牺牲生物最后在战场上时的力量。

* 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。

* 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

焰塑双身

{一}{红}

法术

积力～焰塑双身在第一个目标之外每有一个目标，便增加{二}{红}来施放。

选择任意数量目标由你操控的生物。对每个这类生物而言，各将一个衍生物放进战场，此衍生物为该生物的复制品。这些衍生物具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们放逐。

* 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0。

* 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，则焰塑双身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「于此永久物进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 衍生物能看到彼此进战场。如果其中任一衍生物具有在「每当一个生物进战场」时触发的触发式异能，那么它们将触发彼此的异能。

* 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，则该生物将具有敏捷异能，但你不需放逐它。不过，如果焰塑双身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，那么你需放逐所有此类衍生物。

极端恐惧

{七}{黑}

法术

目标牌手在他下个回合由你来操控。放逐极端恐惧。（你能看所有该牌手能看到的牌，并代该牌手作出所有决定。）

* 在你操控其他牌手时，你可以看到他能看到的所有牌。这包括了该牌手的手牌、由他操控且牌面朝下的牌，以及牌库中他能检视的牌。

* 被操控的牌手，依旧会是主动牌手。

* 在你操控其他牌手时，你依旧可以作出自己的选择与决定。

* 在你操控其他牌手时，若该牌手可以（或是必须）作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。这包括要施放什么咒语，要起动什么异能，以及由触发式异能或其他原因之故要作出的一切决定。

* 你不能让受影响的牌手认输。而该牌手可以决定在任何时刻认输，就算是正被你操控也是一样。

* 你不能作出任何不合法的决定或选择~你不能作该牌手办不到的事。除非是因应游戏规则或任何牌、永久物、咒语及异能等的要求，否则你不能任意为该牌手作出选择或决定。如果某效应使得另一位牌手替受影响之牌手来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。换句话说，如果受影响之牌手无法作决定，你就无法代替他来作决定。

* 你替该牌手所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要再调度或是否要找裁判）。

* 你只能利用该牌手的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用；你不能用上自己的资源。类似状况：该牌手的资源只能用来支付该牌手的费用；你不能用它们来支付你的费用。

* 你操控的只是牌手。你并未操控该牌手任何永久物、咒语或异能。

* 如果受影响的牌手略过他的下一个回合，你将在受影响之牌手实际轮到的下个回合中操控该牌手。

。

* 若数个操控牌手的效应影响同一位牌手，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。。

* 你可以利用极端恐惧来操控你自己的回合，但除非你是用来覆盖其他人的操控牌手效应，否则通常不会有任何特殊效果。

万智牌、Magic、尼兹之旅、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威世智。