***乙太之乱*发布释疑**

编纂：Eli Shiffrin，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，Zoe Stephenson，Matt Tabak及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2016年10月26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：[**http://company.wizards.com/contactus**](http://company.wizards.com/contactus)。

「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**

**上市资讯**

*乙太之乱*系列包括会在补充包中出现的184张牌（70张普通牌，60张非普通牌，42张稀有牌，以及12张秘稀牌），本系列还有10张只会在*乙太之乱*鹏洛客套牌中出现的牌。某些*乙太之乱*补充包内包括逸品重现牌张（详见下文）。

售前赛：2017年1月14-15日

上市周末：2017年1月20-22日

欢乐日：2017年2月11-12日

自正式发售当日起，*乙太之乱*系列便可在有认证之构组赛中使用；此日期为：2017年1月20日（周五）。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*再战赞迪卡*，*守护者誓约*，*依尼翠暗影*，*异月传奇*，*卡拉德许，*以及*乙太之乱*。

请至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至[**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator)查询你附近的活动或贩售店。

-----

**逸品重现：*卡拉德许发明***

卡拉德许极负盛名、才华洋溢的人们汇聚发明家博览会，展现自己的创新作品～但却被执政院全数征收，转而用于对付其创造者。这些*卡拉德许发明*为**万智牌**历史上令人兴奋的神器换上独特丝金牌框展现出来，定能吸引万众的瞩目。

＊*卡拉德许发明*系列包含54张牌。前30张牌会出现在*卡拉德许*补充包内。剩余的24张牌会出现在*乙太之乱*补充包内。*卡拉德许发明*牌张有其独有的系列符号。

＊出现在补充包中的*卡拉德许发明*牌张，能够在使用前者补充包的限制赛事中利用。在现开赛中，这些牌属于你牌池的一部分。在补充包轮抽中，你必须抽选这些牌才可将它们放入你的牌池。

＊不过，如果某张*卡拉德许发明*的牌张原本在某构组赛制中不可用，如今它也依然不可以在该赛制中使用。「于*卡拉德许*或*乙太之乱*系列补充包中出现」此事并不意味着它们可在标准赛中使用。

＊所有语言的补充包中出现的*卡拉德许发明*牌张都会是英文版闪卡。

＊*卡拉德许发明*牌张极为稀有。如果有幸开到一张，你今日一定运道兴旺！

-----

**新关键字异能：拼造**

过去卡拉德许的神器师不问世事，一心扑在创造精妙发明上。如今他们全都动员起来参加抗争。拼造此关键字便体现了这些发明家的创造才华，能够利用手边的神器造出更加强力的武器与装置。

究研原理

{三}{蓝}{蓝}

法术

拼造*（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）*

抓三张牌。

拼造的正式规则解析如下：

702.125.拼造

702.125a 拼造属于静止式异能，当具拼造异能的咒语在堆叠中时生效。「拼造」意指「对此咒语总费用中每一点一般法术力而言，你可以横置一个由你操控且未横置的神器，而不支付该法术力。」

702.125b 拼造异能不属于额外费用，也不属于替代性费用，且仅在具拼造异能之咒语的总费用确定之后生效。

702.125c 同一个咒语上的数个拼造异能并无意义。

＊拼造不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。

＊在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。拼造会在总费用计算完成之后生效。

＊由于拼造不属于替代性费用，因此可将其与替代性费用结合利用。

＊咒语总费用中{白}、{蓝}、{黑}、{红}、{绿}、{无}这些法术力符号不能利用拼造来支付。

＊拼造只能用于支付施放咒语本身的费用，不能支付其他任何费用。举例来说，在结算注记着「除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之」的异能时，就不能利用拼造来支付费用。

＊假设某个由你操控的神器具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具拼造异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用的时候横置该神器。你无法将该神器为拼造异能再度横置。同样，如果你在施放具拼造异能之咒语的时候，牺牲了某个神器来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该神器已不在战场，你也无法为拼造异能横置该神器。

＊当利用拼造异能施放法术力费用中含有{X}的咒语时，首先选择X的数值。X的数字确定之后，再加上费用增加或减少的数量，该咒语的总费用便随之确定。然后你能横置由你操控的神器来协助支付该费用。举例来说，如果你施放创发隆响（一个具有拼造异能且法术力费用为{X}{蓝}{蓝}{蓝}的咒语）且选择X为3，则其总费用为{三}{蓝}{蓝}{蓝}。如果你横置两个神器，则你需要支付{一}{蓝}{蓝}{蓝}。

＊横置神器不会影响其上的异能生效与否，异能叙述中有明确注记者除外。

＊对装备在生物上的武具而言，生物成为横置时，这类武具不会跟着被横置，而横置武具也不会导致生物也跟着被横置。

-----

**新异能提示：反抗**

部分异能的开头会出现「反抗」此异能提示，代表这类异能会检查本回合中是否曾有由你操控的永久物离开战场。斜体字的异能提示并无规则含义（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）。具反抗异能的牌象征参与抗争的卡拉德许人民：眼见手中发明被没收摧毁、亲朋好友被接连带走，就会使抗争加剧，意志坚定。

团结呼声

{三}{白}{白}

结界

*反抗*～在你的结束步骤开始时，若本回合中曾有由你操控的永久物离开战场，则在团结呼声上放置一个团结指示物。

团结呼声上每有一个团结指示物，由你操控的生物便得+1/+1。

＊反抗异能检查的是本回合中「是否」曾有由你操控的永久物离开战场。如果曾有多个由你操控的永久物离开战场，此类异能也不会多次生效。此类异能不关心离开战场的永久物是否仍在离开战场后所处的区域。

＊反抗异能不关心永久物因何离开战场，因谁离开战场，离开战场后去向何处。无论是你要支付费用而牺牲掉的神器，由你操控而被谋杀消灭的生物，还是你用扬尘而去移回手上的结界，都能满足反抗异能生效的条件。

＊离开战场的衍生物能满足反抗异能生效的条件。

＊能量指示物不是永久物。支付{能}不能满足反抗异能生效的条件。

＊*乙太之乱*系列中所有具触发式反抗异能的牌都包含「以『若』开头的子句」。本回合先前时段中必须要有由你操控的永久物离开战场，才会让这类异能触发；否则其根本没有效果。换句话说，如果该回合中未曾有由你操控的永久物离开战场，便无法让这类异能触发，就算是你想要以回应此触发式异能的方式让某个永久物离开战场也不行。

-----

**组合：专才**

「专才」组合中包含五个以本系列中的传奇生物命名的法术咒语。每个专才都有自己本身的效应，之后会让你免费从手上施放一张牌。

卡丽泽夫的专才

{一}{红}{红}

法术

获得目标生物或载具的操控权直到回合结束。将之重置。它获得敏捷异能直到回合结束。

你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于2的牌，且不需支付其法术力费用。

＊如果你施放的专才咒语具有目标，但这些目标在该咒语结算之前都已成为不合法，则该咒语会被反击，其上所有效应都不会生效。你无法免费施放咒语。

＊牌的总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定。总法术力费用是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一}{蓝}{蓝}的牌，其总法术力费用为3。无需考虑任何可能会影响该牌的替代性费用、额外费用、费用增加与费用减少。没有法术力费用的牌之总法术力费用为0。

＊如果该牌的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

＊让你「施放」某牌的效应，并不会让你能使用地牌。

＊如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如感人重逢），则你必须支付之，才能施放此牌。

＊于你施放免费咒语的过程中，专才咒语仍在堆叠上。它会在免费咒语完成施放后进入其拥有者的坟墓场。此免费咒语不能指定你坟墓场中的专才牌为目标。虽然它可以指定原本在堆叠上的专才咒语为目标，但在免费咒语结算前，该专才咒语会成为不合法目标。

＊于执行专才咒语第一个效应过程中触发的触发式异能，要等到你完成施放免费咒语之后才会进入堆叠。这类异能会与于施放咒语时触发的异能同时进入堆叠，与其触发顺序无关。

-----

**组合：擎具**

工程师在没有趁手精密工具可用时该如何是好？*乙太之乱*系列中包含一组五张起动费用中带有有色法术力的神器，会在毁坏时给你一张新牌代替。

燃烧擎具

{一}

神器

{红}，牺牲燃烧擎具：它对目标牌手造成1点伤害。

当燃烧擎具从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

＊无论擎具因何故从战场进入坟墓场，其最后一个异能都会触发。不是非得起动第一个异能后才会触发。

＊如果你起动擎具的第一个异能，则你会先因其第二个异能抓一张牌，然后才轮到第一个异能结算。如果第一个异能具有目标，你需要有合法目标才能起动该异能，且你在看到抓上什么牌之前便需要决定目标。

-----

***乙太之乱*故事焦点牌**

*乙太之乱*故事中包含了诸多重要时刻，其中最关键的五个时刻～称之为「故事焦点」～会在牌张上呈现。你可以在**mtgstory.com**上阅读到更多有关这些事件的**万智牌**故事。

故事焦点1：执政院镇压

故事焦点2：琵雅的革命

故事焦点3：不予承认

故事焦点4：桥头激战

故事焦点5：黑暗预示

故事焦点牌会在牌张的文字栏内出现鹏洛客符号。该符号和游戏进行并无关系。印制的牌张上还包括**mtgstory.com**的网址，以及一个表示牌张在故事中出现顺序的数字。

-----

**复出的*卡拉德许*主题和机制**

*乙太之乱*含有若干来自*卡拉德许*系列的复出机制。欲知能量、载具，以及搭载的更多信息，请参见[*卡拉德许*发布释疑](http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/kaladesh-release-notes-2016-09-16)。

-----

**中文版勘误**

本系列牌张 Precise Strike的中文版名称与异月传奇系列的精准一击(Clear Shot)名称重复。现将前者之中文版名称更正为「精确一击」，特此勘误。

-----

**单卡解惑**

白色

翔空改装

{四}{白}

结界～灵气

结附于生物或载具

只要所结附的永久物是载具，它便额外具有生物此类别。

所结附的生物得+2/+2且具有飞行异能。

＊如果在载具进行攻击或阻挡的过程中，翔空改装不再结附于其上，则除非还有其他效应（例如其搭载异能）能让载具成为生物，否则该载具就会被移出战斗。

-----

乙太岩矿工

{一}{白}

生物～矮人／斥候

3/1

每当乙太岩矿工攻击时，你得到{能能}*（两个能量指示物）*。

支付{能能}：放逐乙太岩矿工，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

＊乙太岩矿工移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1指示物与结附于其上的灵气均遭移除，且所有武具也不再装备于其上。

-----

束手就擒

{二}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

当一个由你操控的载具攻击时，放逐所结附的生物。

＊束手就擒会在所结附的生物被放逐后置入其拥有者的坟墓场。

＊如果有人回应束手就擒的触发式异能让其离开战场，则异能结算时会放逐束手就擒离开战场前所结附的生物。

-----

执政院镇压

{三}{白}{白}

结界

当执政院镇压进战场时，放逐所有由对手操控的神器，直到执政院镇压离开战场为止。

＊如果执政院镇压在其触发式异能结算前离开战场，则不会放逐任何神器。

＊结附于所放逐神器上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。所放逐神器上的任何指示物都会消失。

＊如果衍生神器被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。

＊所放逐的牌会在执政院镇压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。如果执政院镇压放逐了数个神器，则这些牌会同时被移回战场。

＊在多人游戏中，如果执政院镇压的拥有者离开了游戏，则所放逐的牌会移回战场。因为将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。

-----

使命感

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+3。

{白}：将使命感移回其拥有者手上。

＊在分配战斗伤害和造成战斗伤害之间，牌手不会得到优先权来施放咒语或起动异能。这表示如果你要在战斗伤害造成前将使命感移回其拥有者手上，你就必须在伤害分配前这么做（此生物将不再得+1/+3）。

-----

曙羽雄鹰

{四}{白}

生物～鸟

3/3

飞行

当曙羽雄鹰进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得警戒异能。

＊受曙羽雄鹰之触发式异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的永久物不会得+1/+1，也不会获得警戒异能。

＊曙羽雄鹰的触发式异能对它自己也有效。

-----

除役

{二}{白}

瞬间

消灭目标神器或结界。

*反抗*～如果本回合中曾有由你操控的永久物离开战场，则你获得3点生命。

＊如果除役消灭的是由你操控的永久物，则它会使其本身的反抗异能生效，你会获得3点生命。

＊如果目标神器或结界成为不合法的目标，则除役会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得生命。

-----

快速打发

{三}{白}

瞬间

快速打发对一个，两个或三个目标进行攻击或阻挡的生物造成共3点伤害，你可以任意分配。

＊于你施放该咒语时，便一并选择快速打发的目标数量，同时决定伤害的分配方式。每个目标至少要分配1点伤害。

＊如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有目标都成为不合法目标，则快速打发会被反击。

-----

精雅大天使

{五}{白}{白}

生物～天使

5/5

飞行

如果你将输掉这盘游戏，则改为放逐精雅大天使且你的总生命成为等同于你的起始总生命。

＊如果在你受到会将你总生命降到0或更少之伤害的同时，精雅大天使也受到致命伤害，则其效应会生效，你的总生命成为等同于你的起始总生命。你能选择是要让精雅大天使进入放逐区还是坟墓场。

＊如果有效应注明这盘游戏你不会输，则精雅大天使的效应不会生效。

＊如果你操控两个精雅大天使，则由你选择哪一个的效应来生效。此后另一个的效应便不再适用。

＊只要你将输掉这盘游戏，精雅大天使的效应就会生效，就算你不是因为总生命为0或更少而输掉游戏也一样。如果你原本是会因要抓牌但牌库无牌可抓而输掉游戏，则你会到下次再必须抓牌却依然无牌可抓的情况下才会输掉游戏。

＊如果你认输，精雅大天使的效应不会生效。认输的牌手会离开游戏。

＊若你的总生命成为你的起始总生命（通常为20），你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，如果在精雅大天使的异能生效时你的总生命是-4，则它会让你获得24点生命；另一方面，如果在它的异能生效时你的总生命是40，则它会令你失去20点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

＊在双人游戏或两个队伍之间进行的游戏中，如果某个效应让某对手「赢得这盘游戏」，精雅大天使并不会生效。

＊在并非两个队伍之间进行的多人游戏中，如果某个效应让某对手「赢得这盘游戏」，则会改为除该对手之外的每位牌手各输掉这盘游戏，此时精妙大天使的异能会生效。

＊在双头巨人游戏中，精妙大天使会使队伍的总生命成为该队伍的起始总生命（通常为30），但只有你实际上会因此获得或失去生命。

-----

护卫晶角兽

{三}{白}

生物～猫／野兽

1/4

当护卫晶角兽进战场时，你可以放逐另一个目标由你操控的永久物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

＊如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

＊该永久物移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前所放逐的永久物毫无关联。它不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1指示物与结附于其上的灵气均遭移除，且所有武具也不再装备于其上。

-----

修复专家

{一}{白}

生物～矮人／神器师

2/1

{白}，牺牲修复专家：将至多一张目标神器牌和至多一张目标结界牌从你的坟墓场移回你手上。

＊只要你高兴，你就能在不指定目标的情况下起动修复专家的异能。

-----

资深建筑师斯勒姆

{一}{白}

传奇生物～矮人／参谋

2/2

每当你施放灵气，武具或载具咒语时，抓一张牌。

＊斯勒姆的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

-----

振翼机缉捕

{二}{白}

结界

当振翼机缉捕进战场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到振翼机缉捕离开战场为止。

＊如果振翼机缉捕在其触发式异能结算前离开战场，则目标永久物不会被放逐。

＊结附于所放逐永久物的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武具则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。

＊如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

＊所放逐的牌会在振翼机缉捕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。

＊在多人游戏中，如果振翼机缉捕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。

-----

蓝色

监察长巴罗

{一}{蓝}

传奇生物～人类／法术师

1/3

你施放的瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

每当由你操控的咒语或异能将咒语反击时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

＊巴罗的第一个异能不会影响瞬间与法术咒语的有色法术力需求。

＊如果施放某个咒语需要支付额外费用，例如增幅费用或由其他效应增加的费用（如瑟班守护者莎利雅的异能），则先由增加费用的效应生效后，才轮到减少费用者生效。

＊除非某咒语或异能在内文叙述中包括了「反击」一词，才会反击某咒语。如果由你操控的某咒语或异能使得某咒语的所有目标均不合法，则该咒语是被游戏规则所反击，而不是被由你操控的该咒语或异能所反击。巴罗的异能不会触发。

-----

巴罗的专才

{三}{蓝}{蓝}

法术

将至多三个目标神器和／或生物移回其拥有者手上。

你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于4的牌，且不需支付其法术力费用。

＊你可以施放以此咒语移回你手上的神器或生物牌。

-----

不予承认

{一}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，起动式异能或触发式异能。*（其目标不能是法术力异能。）*

＊起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带和搭载；它们的规则提示中会包含冒号。

＊触发式异能中会出现「当～」、「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能常见的格式为「[触发条件]，[效应]」。有些关键之异能也属于触发式异能，例如灵技和装配；它们的规则提示中会出现「当～」、「每当～」或「在～时」等字眼。

＊如果你反击某个是在「下一个」特定步骤或阶段开始时触发的延迟触发式异能，则该异能不会在后续的同样阶段或步骤中再度触发。

＊如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)于结算时将法术力加入牌手的法术力池中；(2)没有目标；(3)不是忠诚异能。如果某个触发式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)将法术力加入牌手的法术力池中；(2)因起动式法术力异能而触发。

＊不能指定产生替代式效应之异能为目标，例如「永久物须横置进战场」或「永久物进战场时上面有指示物」。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代式效应，同样不能指定为目标。

-----

高效建造

{三}{蓝}

结界

每当你施放神器咒语时，派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

＊高效建造的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

-----

覆以寒冰

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于神器或生物

所结附的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置。

＊覆以寒冰可以指定已横置的生物为目标并结附于其上。

-----

幻影师谋略

{三}{蓝}

瞬间

放逐至多两个目标由你操控的生物，然后将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

抓一张牌。

＊如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

＊每张牌移回战场之后，都会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐时可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1指示物与结附于其上的灵气均遭移除，且所有武具也不再装备于其上。

＊如果你选择两个目标生物，且于幻影师谋略结算时，其中一个目标已不合法，则你依然会放逐另一个，将之移回，然后抓一张牌。

＊于幻影师谋略结算时，如果所有目标生物都已是不合法目标，则幻影师谋略会被反击。你不会因此抓牌。

＊如果你只是想抓牌，你还可以不指定目标便施放幻影师谋略。

-----

扬尘而去

{三}{蓝}

瞬间

将目标非地永久物移回其拥有者手上。

抓一张牌。

＊如果目标永久物成为不合法的目标，则扬尘而去会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

-----

机械化生产

{二}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于由你操控的神器

在你的维持开始时，派出一个衍生物，此衍生物为所结附的神器之复制品。然后如果在所有由你操控的神器中，彼此同名的神器有八个或更多，你便赢得这盘游戏。

＊派出衍生物时触发的异能，要等到机械化生产的触发式异能全部结算、检查完是否有八个彼此同名的神器之后，才会结算。

＊彼此同名的八个神器不一定要跟所结附的神器同名。举例来说，如果于机械化生产的触发式异能结算时，你操控八个振翼机衍生神器生物，你便赢得这盘游戏，就算机械化生产并非结附在某个振翼机上也是一样。

＊这八个彼此同名的永久物必须都是神器。如果你只操控七个彼此同名的神器，还有一个名称相同但不是神器的永久物，你不会赢得这盘游戏。

＊如果你在操控机械化生产的时候便已有八个彼此同名的神器，你不会立刻赢得这盘游戏。等到你维持中结算机械化生产的异能时才会赢得游戏。

＊此衍生物只会复制原版神器上所印制的东西而已（除非该神器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：该神器是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气，或是其他改变了其类别，颜色等等的非复制效应。

＊如果所复制之神器的法术力费用中包含{X}，则X视为零。

＊如果所复制的神器本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的神器是塑形钢），则此衍生物进战场时，会是所选的神器已经复制的样子。

＊如果所复制的神器是个衍生物，则派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。

＊当此衍生神器进战场时，它所复制的神器之任何进战场异能都会触发。所复制的神器具有之任何「此神器进战场时上面有」或「于此神器进战场时」异能，该衍生神器也都具有。

＊如果有人回应机械化生产的触发式异能，使机械化生产和所结附的神器同时离开战场，则该效应派出的衍生物会是该神器最后在战场上时的样子之复制品。

＊如果有人回应机械化生产的触发式异能，使所结附的神器离开战场，但将机械化生产留在战场上，则机械化生产会由于没有所结附的神器而因状态动作被置入其拥有者的坟墓场。虽然这样触发式异能不会派出衍生物，但如果由你操控且彼此同名的神器足够多，你仍能赢得游戏。

-----

迅匠探子

{三}{蓝}

生物～人类／神器师

2/3

当迅匠探子进战场时，于你操控迅匠探子的时段内，目标由你操控的神器获得「{横置}：抓一张牌。」

＊如果迅匠探子离开战场，你便不再操控它。

＊如果另一位牌手获得迅匠探子的操控权，该神器便不再具有抓牌的异能，就算你重新获得了迅匠反抗军的操控权也是一样。

＊如果迅匠探子在其异能还在堆叠上的时候就已离开战场，则该神器从未获得抓牌的异能。

＊如果迅匠探子或该神器在抓牌的异能还在堆叠上的时候就已离开战场，该异能会如常结算。

-----

回收凿孔蟹

{四}{蓝}

生物～蟹

4/4

每当回收凿孔蟹攻击时，将一个由你操控的神器移回其拥有者手上。

＊如果你未操控任何神器，则你什么都不用移回手上。无法这么作也没有惩罚。

-----

佩盾乙太贼

{一}{蓝}

生物～维多肯／浪客

0/4

闪现*（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）*

每当佩盾乙太贼阻挡时，你得到{能}*（一个能量指示物）*。

{横置}，支付{能能能能}：抓一张牌。

＊如果佩盾乙太贼因故同时阻挡了数个生物，你也只能得到一个{能}。

-----

飞船劫匪

{一}{蓝}

生物～人类／海盗

2/1

飞行

每当飞船劫匪对任一牌手造成战斗伤害时，选择目标永久物或牌手；对其上每种指示物而言，该永久物或牌手得到另一个同种类的指示物。

＊飞船劫匪的触发式异能能以任何永久物或牌手为目标，与是哪位牌手受到战斗伤害无关。

＊飞船劫匪的触发式异能只会让每种指示物的数量各增加一个。而不是让每种指示物的数量加倍。举例来说，如果某生物上有两个+1/+1指示物和一个充电指示物，则它会得到一个+1/+1指示物和一个充电指示物。

＊永久物或牌手得到指示物的流程是，在永久物上放置一个指示物，或让牌手获得一个指示物。会与牌手获得指示物或在永久物上放置指示物互动的效应，也会如此与飞船劫匪的触发式异能产生互动。

-----

羁押

{蓝}

瞬间

横置目标生物。它于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

＊羁押能指定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不能重置。

-----

珍物法师

{二}{蓝}

生物～人类／法术师

2/2

当珍物法师进战场时，你可以从你牌库中搜寻一张总法术力费用等于3的神器牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

＊珍物法师的异能搜寻的是总法术力费用恰好为3的神器牌。

-----

黑色

桥头激战

{X}{黑}

法术

拼造*（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）*

目标生物得-X/-X直到回合结束。你获得X点生命。

＊如果目标生物成为不合法的目标，则桥头激战会被反击，且其所有效应都不会生效。你将不会获得生命。

-----

残酷终局

{二}{黑}

瞬间

目标生物得-2/-2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。）*

＊如果目标生物成为不合法的目标，则残酷终局会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会占卜1。

-----

无畏回收师

{二}{黑}

生物～乙太种／神器师

2/2

牺牲一个神器或生物：在无畏回收师上放置一个+1/+1指示物。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

＊你可以牺牲无畏回收师本身来起动其异能。这样虽然不能让它得到指示物，但却能让你的反抗异能生效。

＊如果你牺牲一个神器生物来起动无畏回收师的异能，你也只会在其上放置一个+1/+1指示物，而不是两个。

-----

送终一击

{黑}

瞬间

如果目标生物的总法术力费用等于或小于2，则消灭之。

*反抗*～如果本回合中曾有由你操控的永久物离开战场，则改为如果目标生物的总法术力费用等于或小于4，则消灭之。

＊送终一击可以选择任何生物为目标，甚至是总法术力费用5以上的生物。只有在送终一击结算时，才会检查生物的总法术力费用。

＊如果某个战场上的生物之法术力费用包括{X}，则X视为0。

-----

铸造厂黄蜂

{三}{黑}

生物～昆虫

2/3

飞行

当铸造厂黄蜂进战场时，若你操控其上有+1/+1指示物的生物，则由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

＊受铸造厂黄蜂之触发式异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由对手操控的生物以及由对手操控且于该回合稍后时段才变成生物的永久物不会得-1/-1。此效应会持续至回合结束，就算你已不再操控其上有+1/+1指示物的生物也是一样。

＊于铸造厂黄蜂进战场时，如果你并未操控任何其上有+1/+1指示物的生物，则铸造厂黄蜂的异能不会触发，就算是你能立即让一个生物得到+1/+1指示物也是一样。如果此异能结算时，你未操控其上有+1/+1指示物的生物，什么事情都不会发生。

＊如果某效应使得铸造厂黄蜂进战场时上面有一个+1/+1指示物，则它自己就能满足本身触发式异能的条件。

-----

四桥游掠者

{黑}

生物～人类／浪客

1/1

当四桥游掠者进战场时，你可以使目标生物得-1/-1直到回合结束。

＊四桥游掠者可以指定其本身为其触发式异能的目标。

-----

晶袖会汲能客

{一}{黑}

生物～人类／浪客

2/1

威慑

每当晶袖会汲能客进战场或攻击时，你得到{能}*（一个能量指示物）*。

在你的维持开始时，你可以支付{能能}。若你如此作，则你抓一张牌且你失去1点生命。

＊该触发式异能在晶袖会汲能客进战场和每当晶袖会汲能客攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

-----

贡提的阴谋

{黑}

结界

每当你每回合第一次失去生命时，你得到{能}。*（你得到一个能量指示物。伤害会导致失去生命。）*

支付{能能}，牺牲贡提的阴谋：每位对手各失去3点生命。你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命总和。

＊无论你失去了多少点生命，该触发式异能每回合最多只能让你得到一个能量指示物。

＊在双头巨人游戏中，是由牌手分别受到伤害和失去生命，其结果会对整个队伍的总生命产生影响。战斗伤害会分配给特定牌手，并对该牌手造成。如果你的队友受到伤害或因其他原因失去生命，则就算你们总生命降低，贡提的阴谋也不会触发。

＊在双头巨人游戏中，贡提的阴谋第二个异能会使对手队伍总共失去6点生命。

-----

披甲革命家

{四}{黑}{黑}

生物～乙太种／神器师

4/4

当披甲革命家进战场时，你可以牺牲一个神器。若你如此作，则在披甲革命家上放置两个+1/+1指示物且每位对手各失去2点生命。

＊于披甲革命家的异能结算时，你才选择是否要牺牲神器。在你选择是否牺牲神器与（若你选择牺牲）放置指示物且对手失去生命之间，没有牌手能有所行动。

＊。在披甲革命家的触发式异能结算时，你只有一次机会来牺牲一个神器。你无法牺牲数个神器好获得更多的指示物或让对手失去更多的生命。

＊在双头巨人游戏中，披甲革命家的异能会使对手队伍总共失去4点生命。

-----

午夜随扈

{二}{黑}{黑}

生物～乙太种／浪客

3/3

由你操控的其他乙太种得+1/+1。

每当午夜随扈或另一个由你操控的乙太种死去时，你抓一张牌且失去1点生命。

＊午夜随扈的触发式异能为强制性。就算你不想，你也要抓一张牌且失去1点生命。

＊如果午夜随扈与另一个由你操控的乙太种同时死去，则其异能会为每个此类生物各触发一次。

＊如果某个生物受到伤害，则直到清除步骤，该伤害都会标记在其上。如果午夜随扈离开战场，则对由你操控之其他受到过伤害的乙太种生物而言，若此时该伤害为致命，该生物会被消灭。对防御力因此而成为0的乙太种，结果也是一样。

-----

险恶困境

{四}{黑}

瞬间

每位对手各牺牲一个神器生物和一个非神器的生物。

＊在险恶困境结算时，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。

＊如果某对手操控的生物都是神器生物，则该牌手只需牺牲一个生物。类似状况：如果某对手操控的生物都是非神器生物，则该牌手只需牺牲一个生物。如果某对手未操控生物，则该牌手不需牺牲任何东西。

-----

乱匠脱身

{二}{黑}

瞬间

目标永久物获得不灭异能直到回合结束。派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。*（注明「消灭」的效应不会消灭具不灭异能的永久物，且如果其是生物，则不会因伤害而消灭。）*

＊你没办法把乱匠脱身赋予的不灭异能给到自己派出的自动机衍生物上。

＊如果目标永久物成为不合法的目标，则乱匠脱身会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会获得自动机衍生物。

-----

机智归返

{一}{黑}

法术

将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。如果你操控神器，则抓一张牌。

＊你不能在你坟墓场中没有目标生物牌的情况下就施放机智归返。

＊于机智归返结算时，才会检查你是否操控神器。

-----

狡黠骗徒

{四}{黑}

生物～人类／神器师

2/2

拼造*（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）*

每当一个由你操控且非衍生物的神器从战场进入坟墓场时，派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

＊如果狡黠骗徒与某个由你操控且非衍生物的神器同时进入坟墓场，则其异能会触发。

-----

永生抗军耶赫尼

{二}{黑}

传奇生物～乙太种／吸血鬼

2/2

敏捷

每当一个由对手操控的生物死去时，在永生抗军耶赫尼上放置一个+1/+1指示物。

牺牲另一个生物：耶赫尼获得不灭异能直到回合结束。

＊如果耶赫尼与对手操控的生物同时死去（也许由于它们互斗或在战斗中厮杀），则在耶赫尼的触发式异能结算时，它已不在战场上。原本将放置其上的+1/+1指示物无法用来拯救它。

-----

耶赫尼的专才

{二}{黑}{黑}

法术

所有生物得-3/-3直到回合结束。

你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于3的牌，且不需支付其法术力费用。

＊如果耶赫尼的专才将某生物的防御力降到0或更少，该生物在你施放免费咒语的时候依然还在战场上。它能成为该咒语的目标，但在咒语结算之前就会成为不合法的目标。如果它具有会在施放该咒语时触发的异能，这些异能都会触发。

-----

红色

茜卓的革命

{三}{红}

法术

茜卓的革命对目标生物造成4点伤害。横置目标地。该地于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

＊茜卓的革命能够指定已横置的地为目标。该地于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

-----

擅动致灾

{二}{红}

法术

选择一项～

•消灭目标神器。

•不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

＊于你施放擅动致灾时，你选择要利用哪个模式。一旦作出决定，便不能更改。

＊由于擅动致灾之第二项模式的效应不会改变任何永久物的特征，因此受影响的生物会不断变化。于该回合稍后时段才进战场且不具飞行异能的生物也不能进行阻挡。

-----

安布洛碎械匠

{二}{红}

生物～人类／战士

2/3

{横置}，牺牲一个神器：安布洛碎械匠向每位对手各造成2点伤害。

＊在双头巨人游戏中，安布洛碎械匠的异能会向对手队伍造成总共4点伤害。

-----

前线反抗军

{二}{红}

生物～人类／战士

3/3

前线反抗军每次战斗若能攻击，则必须攻击。

＊如果在你的宣告攻击者步骤中，前线反抗军处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

-----

怪灵侵扰

{三}{红}

结界～灵气

结附于神器

在你的结束步骤开始时，怪灵侵扰对所结附之神器的操控者造成2点伤害。

当所结附的神器置入坟墓场时，派出一个2/2红色怪灵衍生生物。

＊当所结附的神器置入坟墓场时，是由怪灵侵扰的操控者派出怪灵衍生物。

-----

贪婪烈焰

{二}{红}

瞬间

贪婪烈焰对目标生物造成3点伤害，并对目标牌手造成2点伤害。

＊除非你指定一个生物和一位牌手为目标，否则你不能施放贪婪烈焰。于贪婪烈焰结算时，如果其中一个目标已不合法，则该咒语依然会对剩余的合法目标造成伤害。

-----

无畏创新

{X}{红}{红}{红}

法术

消灭X个目标神器和／或生物。为每个以此法消灭的永久物进行以下流程～其操控者从其牌库顶开始展示牌，直到展示出一张神器或生物牌为止，放逐该牌。这些牌手各将所放逐的牌放进战场，然后将各自的牌库洗牌。

＊如果某牌手未操控以此法消灭的永久物，则该牌手便不需从其牌库展示牌，且不用将自己的牌库洗牌。

＊如果某个神器或生物虽然被指定为目标，但并未消灭（也许是由于它获得不灭异能或成为不合法目标），则它不会算入以此法被消灭的神器或生物当中。被消灭但却进入了坟墓场以外之其他区域的神器或生物（例如指挥官玩法中牌手的指挥官）则会算入。

＊在展示牌的过程中，牌手一旦展示出具神器或生物其中任一类别（或两者兼具）的牌便须停止。该牌手不能选择其中某种类别。

＊如果在此效应要求牌手展示牌时，该牌手牌库中已不含神器或生物牌，则该牌手展示整个牌库，不放逐牌，然后将牌库洗牌。

＊所有被放逐的牌会同时放进战场。

-----

受激狂乱

{一}{红}

瞬间

选择一项～

•直到回合结束，目标生物得+4/+0且获得践踏异能。

•直到回合结束，两个目标生物各得+2/+0且获得践踏异能。

＊如果你选择受激狂乱的第二项模式，且其中一个目标成为不合法的目标，则剩余的那个目标会得+2/+0且获得践踏异能。它不会得+4/+0。

-----

飞船大盗卡丽泽夫

{一}{红}

传奇生物～人类／海盗

1/3

先攻，威慑

每当飞船大盗卡丽泽夫攻击时，派出一个传奇的2/1红色，名称为勒格文的猴衍生生物，其为横置且正进行攻击。在战斗结束时放逐该衍生物。

＊于你派出勒格文时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象可以与卡丽泽夫不一样。

＊虽然勒格文正进行攻击，但它从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，有些异能会当有生物攻击时触发）。

＊就算卡丽泽夫已不在战场上，放逐勒格文的延迟触发式异能也会在战斗结束时触发。

-----

卡丽泽夫的专才

{一}{红}{红}

法术

获得目标生物或载具的操控权直到回合结束。将之重置。它获得敏捷异能直到回合结束。

你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于2的牌，且不需支付其法术力费用。

＊卡丽泽夫的专才可以指定任何生物或载具为目标，包括已经由你操控的，或是未横置的。

-----

迅雷奔越者

{三}{红}{红}

生物～人类／战士

2/2

连击，敏捷

每当迅雷奔越者攻击时，你得到{能能}*（两个能量指示物）*，然后你可以支付{能能能能能能能能}。若你支付，则重置所有由你操控的生物，且在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

＊你重置所有由你操控的生物，包括未进行攻击者。

-----

琵雅的革命

{二}{红}

结界

每当一个非衍生物的神器从战场进入你的坟墓场时，除非目标对手让琵雅的革命对他造成3点伤害，否则将该牌移回你手上。

＊如果某个非衍生物的神器与琵雅的革命同时进入你的坟墓场，则琵雅的革命之异能触发。

＊该神器置入坟墓场时由谁操控并不重要。只要该神器由你拥有，琵雅的革命之异能就会触发。

＊于琵雅的革命之异能结算时，目标对手选择是否要让琵雅的革命对其造成3点伤害。如果该对手选择要受到伤害，或如果该牌在此异能结算前就已离开坟墓场，你便无法将该牌移回你手上。

＊如果琵雅的革命之异能没有合法目标（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。对手不能选择受到伤害，你也不会将神器牌移回你手上。

-----

迅匠反抗军

{三}{红}

生物～人类／神器师

3/2

当迅匠反抗军进战场时，于你操控迅匠反抗军的时段内，目标由你操控的神器获得「{横置}：此神器对目标生物或牌手造成2点伤害。」

＊如果迅匠反抗军离开战场，你便不再操控它。

＊如果另一位牌手获得迅匠反抗军的操控权，该神器便不再具有造成伤害的异能，就算你重新获得了迅匠反抗军的操控权也是一样。

＊如果迅匠反抗军在其异能还在堆叠上的时候就已离开战场，则该神器从未获得造成伤害的异能。

＊如果迅匠反抗军或该神器在造成伤害的异能还在堆叠上的时候就已离开战场，该异能会如常结算。

-----

鲁莽赛手

{二}{红}

生物～人类／驾手

2/3

先攻

每当鲁莽赛手成为横置时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

＊此异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不会让你在想横置鲁莽赛手时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击或搭载载具。

＊鲁莽赛手必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置它，但此时它已横置，此异能不会触发。

-----

放出怪灵

{X}{X}{红}

法术

消灭X个目标神器。派出X个2/2红色怪灵衍生生物。

＊X的数值受到你能指定为目标之神器数量的限制。你不能多次以同一个神器为目标。

＊你可以指定具不灭异能的神器为目标。它不会被消灭，但你依旧能派出X个怪灵衍生物。

＊如果某神器成为放出怪灵的不合法目标，也不会改变所派出之衍生物的数量。不过，如果所有目标神器都已成为不合法目标，则放出怪灵会被反击，不会派出衍生物。

-----

围攻改装

{一}{红}{红}

结界～灵气

结附于生物或载具

只要所结附的永久物是载具，它便额外具有生物此类别。

所结附的生物得+3/+0且具有先攻异能。

＊如果在载具进行攻击或阻挡的过程中，围攻改装不再结附于其上，则除非还有其他效应（例如其搭载异能）能让载具成为生物，否则该载具就会被移出战斗。

-----

放养

{一}{红}

法术

获得目标力量等于或小于4之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。

＊放养可以指定任何力量等于或小于4的生物为目标，包括已经由你操控的，或是未横置的。

＊如果目标生物于你获得其操控权时力量成为5或更高（也许是因为有结界让由你操控的生物得+1/+1），则放养会如常继续结算。该生物依然会被重置并获得敏捷异能直到回合结束，且你依然会操控它直到回合结束。

-----

绿色

乙太风浴蜥

{四}{绿}{绿}{绿}

生物～蜥蜴

7/7

践踏

每当乙太风浴蜥进战场或攻击时，你每操控一个生物，便得到{能}*（一个能量指示物）*。

支付{能}：乙太风浴蜥得+1/+1直到回合结束。

＊该触发式异能在乙太风浴蜥进战场和每当乙太风浴蜥攻击时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

＊注记于「每当你得到一个或数个{能}时」触发的异能（例如*卡拉德许*系列的装配模块）在乙太风浴蜥的触发式异能结算时只会触发一次。

-----

外沿区相助

{三}{绿}{绿}

结界

*反抗*～在你的结束步骤开始时，若本回合中曾有由你操控的永久物离开战场，则展示你的牌库顶牌。如果它是永久物牌，你可以将它放进战场。若否，则你可以将其置于你的牌库底。

＊如果所展示的牌不是永久物牌，或如果你选择不将它放进战场，则你可以将其置于你的牌库底。如果你不将其置于你的牌库底，则它会留在你的牌库顶。

＊永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

＊如果以此法放进战场的永久物具有会在你的结束步骤开始时触发之异能，则该异能在此结束步骤中不会触发。

-----

绿地狂象

{绿}

生物～象

3/4

当绿地狂象进战场时，支付{能能}（两个能量指示物）。若你无法如此作，则将绿地狂象移回其拥有者的手上且你得到{能}。

＊如果你只有一个{能}，则就算你想支付，也无法如此作。

＊如果你有{能能}，则就算你不想支付，也必须如此作。

-----

英勇干预

{一}{绿}

瞬间

由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

＊受英勇干预影响的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的永久物不会获得辟邪与不灭异能。

-----

峰顶灌输

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+3/+3直到回合结束。你得到{能能}*（两个能量指示物）*。

＊如果目标生物成为不合法的目标，则峰顶灌输会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会得到{能能}。

-----

铸生觉醒

{X}{绿}

瞬间

在目标由你操控的神器上放置X个+1/+1指示物。如果它不是生物或载具，则它成为0/0组构体神器生物。

＊你施放铸生觉醒时可以宣告X为0。如果该神器不是生物或载具，则它会成为0/0的生物，除非有效应改变其防御力，否则便会立即被置入你的坟墓场。

＊你能以此法在非生物的载具上放置+1/+1指示物。如此会将指示物放置于其上，如果载具成为生物，这些指示物便会生效；如果载具不再是生物，这些指示物也会留在上面。

＊如果该神器于铸生觉醒结算时不是生物或载具，则该神器便会成为生物且此效应会一直持续下去。

＊如果武具成为生物，则它会卸装，且不能装备在生物上。

-----

铸生匠赋礼

{三}{绿}

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物，然后在每个由你操控且其上有+1/+1指示物的生物上各放置一个+1/+1指示物。

＊目标生物会在得到第一个+1/+1指示物之后立即再多得一个。

＊如果目标生物成为不合法的目标，则铸生匠赋礼会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会在其他生物上放置指示物。

＊如果某个由你操控的非生物永久物（例如未搭载的载具）上有+1/+1指示物，则它不会因铸生匠赋礼多得一个指示物。

-----

槌拳会革命家

{一}{绿}{绿}

生物～人类／战士

3/3

践踏

当槌拳会革命家进战场或死去时，选择目标永久物或牌手，对其上每种指示物而言，该永久物或牌手得到另一个同种类的指示物。

＊该触发式异能在槌拳会革命家进战场和槌拳会革命家死去时都会触发。并非只能选择其中一个时机。

＊槌拳会革命家的触发式异能只会让每种指示物的数量各增加一个。而不是让每种指示物的数量加倍。举例来说，如果某生物上有两个+1/+1指示物和一个充电指示物，则它会得到一个+1/+1指示物和一个充电指示物。

＊永久物或牌手得到指示物的流程是，在永久物上放置一个指示物，或让牌手获得一个指示物。会与牌手获得指示物或在永久物上放置指示物互动的效应，也会如此与槌拳会革命家的触发式异能产生互动。

-----

怪兽猛攻

{三}{绿}{绿}

法术

怪兽猛攻对任意数量的目标生物造成共X点伤害，你可以任意分配，X为于你施放怪兽猛攻时，由你操控之生物中力量最大者的数值。

＊你施放怪兽猛攻时，便要在目标生物之间分配这些伤害。每个目标至少要分配1点伤害。

＊X的数值于你分配伤害时就已决定。就算由你操控之生物中力量最大者的数值发生变化，该数值之后也不会改变。

＊如果其中某些目标（非全部目标）成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有目标都成为不合法目标，则怪兽猛攻会被反击。

＊造成伤害的是怪兽猛攻，而不是由你操控之生物中力量最大者。

-----

皮默乙太预言师

{三}{绿}

生物～妖精／德鲁伊

3/2

当皮默乙太预言师进战场时，你得到若干{能}*（能量指示物）*，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

支付{能能能}：目标生物本回合若能进行阻挡，则必须阻挡。

＊你获得{能}之数量，于皮默乙太预言师的第一个异能结算时决定。如果由你操控之生物中力量最大者的数值因故为负数，你不会得到或失去{能}。

＊除非在宣告阻挡者步骤开始时能够宣告目标生物为阻挡者，才需要如此作。如果此时它处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能阻挡；或没有生物攻击该牌手或该牌手所操控的鹏洛客，则它便不能进行阻挡。如果要支付费用才能让该生物阻挡，则这并不会强迫其操控者必须支付此费用。如果未支付该费用，则该生物便不能阻挡。

＊目标生物的操控者选择该生物要阻挡的攻击生物。

＊如果一回合中有数个战斗阶段，则目标生物只有在第一个能阻挡的战斗阶段中才必须如此作。

-----

捕食

{绿}

法术

目标由你操控的生物与目标不由你操控的生物互斗。*（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）*

＊如果当捕食试图结算时，其目标之一或两者均为不合法，则没有生物会造成伤害，也没有生物会受到伤害。

-----

皮默乱匠李什克

{二}{绿}

传奇生物～妖精／德鲁伊

2/2

当皮默乱匠李什克进战场时，在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。

每个由你操控且其上有指示物的生物具有「{横置}：加{绿}到你的法术力池中。」

＊李什克可以指定其本身为其触发式异能的目标。

＊你无法为了要让同一个生物得两个+1/+1指示物，而两次都选择它为目标。

＊对由你操控的生物而言，只要其上有任一种类的指示物，该生物便具有李什克的法术力异能。并非只有其上有+1/+1指示物者才会受到此效应影响。

-----

李什克的专才

{四}{绿}{绿}

法术

抓若干牌，其数量等同于由你操控的生物中力量最大者的数值。

你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于5的牌，且不需支付其法术力费用。

＊于李什克的专才结算时，才决定由你操控之生物中力量最大者的数值。

＊于李什克的专才结算时，如果你未操控任何力量大于0的生物，你不会抓牌，但你可以从你手上施放一张总法术力费用等于或小于5的牌，且不需支付其法术力费用。

＊你在执行李什克的专才之第二个效应的时候，可以施放利用其第一个效应所抓的牌。

-----

灵巧猫猴

{一}{绿}

生物～猫／猴

0/0

灵巧猫猴进战场时上面有两个+1/+1指示物。

在你的维持开始时，你可以将灵巧猫猴上任意数量的+1/+1指示物移至另一个目标生物上。

＊于灵巧猫猴的触发式异能进入堆叠时，你选择目标生物。于该异能结算时，你才选择是否要移动多少指示物（若有）。如果该生物成为不合法的目标，或灵巧猫猴已离开战场，你无法移动任何指示物。

＊将指示物从一个生物移至另一个生物，意指将该指示物从前者上移去并放置在后者上。任何会检查在生物上移去或放置指示物的异能都会生效。

-----

多色

刚毅阿耶尼

{四}{绿}{白}

鹏洛客～阿耶尼

4

+2：展示你牌库顶的三张牌。将以此法展示的所有非地永久物牌置于你手上，其余则以任意顺序置于你的牌库底。

−2：放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

−9：在每个由你操控的生物上各放置五个+1/+1指示物，并在每个由你操控的其他鹏洛客上各放置五个忠诚指示物。

＊非地永久物牌包括神器、生物、结界以及鹏洛客牌。

＊因阿耶尼的第二个异能所获得生命之数量，等同于该生物最后在战场上时的力量。

-----

英勇卫士阿耶尼*（仅出现在鹏洛客套牌中）*

{四}{绿}{白}

鹏洛客～阿耶尼

4

+2：在至多一个目标生物上放置两个+1/+1指示物。

+1：从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

−11：在目标生物上放置X个+1/+1指示物，X为你的总生命。该生物获得践踏异能直到回合结束。

＊如果在结算阿耶尼第二个异能的过程中，你的牌库中没有生物牌，则你将展示你的牌库，然后将之随机排序。

＊阿耶尼第三个异能中X的数值会于异能结算时决定。+1/+1指示物的数量不会随着你的总生命变化而变化。

-----

阿耶尼的援助*（仅出现在鹏洛客套牌中）*

{二}{绿}{白}

结界

当阿耶尼的援助进战场时，你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为英勇卫士阿耶尼的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

牺牲阿耶尼的援助：选择一个生物，于本回合中，防止该生物将造成的所有战斗伤害。

＊阿耶尼的援助之最后一个异能不以任何东西为目标。你于异能结算时选择一个伤害来源。

＊就算没有要造成战斗伤害的生物，甚至就算是没有生物，你也能起动最后一个异能。这样虽然不会防止伤害，但却能让你的反抗异能生效。

-----

黑暗预示

{二}{蓝}{黑}{红}

法术

每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客，然后各弃一张牌。你将一张生物或鹏洛客牌从你的坟墓场移回你手上，然后抓一张牌。

当你施放波拉斯鹏洛客咒语时，从你的坟墓场中放逐黑暗预示。该鹏洛客进战场时上面额外有一个忠诚指示物。

＊在黑暗预示结算时，首先由轮到该回合的牌手（如果该牌手为对手）选择要牺牲的生物或鹏洛客，然后其他每位对手按照回合顺序依次比照办理，然后同时牺牲该些永久物。然后每位对手依照同样的顺序各从手上选择一张牌而不展示之，然后同时弃掉所选的牌。

＊每位对手是从由该牌手操控的生物和鹏洛客当中选择一个永久物来牺牲。你不能选择该牌手要牺牲的永久物类别。

＊如果某位对手不能牺牲生物或鹏洛客，则该牌手仍然要弃牌（如果可如此作的话）。就算没有对手牺牲永久物和／或弃牌，你仍然能将生物或鹏洛客牌移回你手上（如果可如此作的话）。就算你无法将牌移回你手上，你仍然能抓一张牌。

＊你是在结算黑暗预示的过程中选择要移回手上的生物或鹏洛客牌。在你作出选择和将该牌置于你手上之间，没有牌手能有所行动。

＊如果在你施放波拉斯鹏洛客咒语时，你坟墓场中有两张以上的黑暗预示，则你会将其全部放逐，且该鹏洛客进战场时上面额外有等量的忠诚指示物。

＊巨龙鹏洛客尼可波拉斯并未在*乙太之乱*系列中登场。他肯定是在其他地方策划着什么阴谋。

-----

边境野猪

{二}{红}{绿}

生物～野猪

4/4

边境野猪不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

＊一旦已有力量等于或大于3的生物阻挡了边境野猪，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使边境野猪成为未受阻挡。

-----

乱匠召集人

{一}{绿}{白}

生物～人类／战士

3/2

*反抗*～当乱匠召集人进战场时，若本回合中曾有由你操控的永久物离开战场，则将目标总法术力费用等于或小于2的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

＊永久物牌包括神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。

＊你坟墓场中的牌之总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定。总法术力费用是法术力费用中法术力的数量，与颜色无关。举例来说，法术力费用为{一}{蓝}{蓝}的牌之总法术力费用是3。

＊如果你坟墓场中某张牌的右上角没有法术力符号（举例来说，由于它是一张地牌），则其总法术力费用为0。

＊如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则X视为0。

＊你可以指定你坟墓场中任何总法术力费用等于或小于2的永久物牌为目标，而不仅限于本回合从战场进入该处者。

-----

乱匠驾轮

{一}{红}{白}

生物～矮人／驾手

3/2

每当乱匠驾轮成为横置时，目标生物本回合不能进行阻挡。

＊此异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不会让你在想横置乱匠驾轮时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击或搭载载具。

＊乱匠驾轮必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置它，但此时它已横置，此异能不会触发。

-----

尖塔巡卫

{二}{白}{蓝}

生物～人类／士兵

3/2

飞行

当尖塔巡卫进战场时，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。

＊尖塔巡卫的异能能够指定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不能重置。

-----

阴谋家泰兹瑞

{二}{蓝}{黑}

鹏洛客～泰兹瑞

5

+1：派出一个无色，名称为乙金源的衍生神器，它具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

−2：目标生物得+X/-X直到回合结束，X为由你操控的神器数量。

−7：你获得具有「在你回合的战斗开始时，目标由你操控的神器成为基础力量与防御力为5/5的神器生物」的徽记。

＊泰兹瑞第二个异能之X的数值于异能结算时决定。如果由你操控的神器数量改变，该数值也不会在该回合的稍后时段改变。

＊徽记的触发式异能之效应会一直持续下去。

＊如果某神器因徽记异能之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控该神器，否则它不能攻击。彼时该神器是否是生物并不重要。

＊如果某神器生物被徽记异能指定为目标，则它会成为5/5，而非其通常的力量和防御力。

＊如果某载具被徽记异能指定为目标，则它会成为5/5生物。搭载它不会改变其力量和防御力。

＊如果武具成为生物，则它会卸装，且不能装备在生物上。

-----

金属大师泰兹瑞*（仅出现在鹏洛客套牌中）*

{四}{蓝}{黑}

鹏洛客～泰兹瑞

5

+1：从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张神器牌为止。将该牌置于你手上，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

−3：目标对手失去等同于由你操控之神器数量的生命。

−8：获得所有由目标对手操控之神器和生物的操控权。

＊如果在结算泰兹瑞第一个异能的过程中，你的牌库中没有神器牌，则你将展示你的牌库，然后将之随机排序。

＊泰兹瑞第三个异能的效应会一直持续下去。

-----

泰兹瑞的背叛*（仅出现在鹏洛客套牌中）*

{三}{蓝}{黑}

法术

消灭目标生物。你可以从你的牌库和／或坟墓场中搜寻一张名称为金属大师泰兹瑞的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

＊如果目标生物成为泰兹瑞的背叛之不合法目标，则该咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。你不能搜寻金属大师泰兹瑞。

-----

泰兹瑞之触

{一}{蓝}{黑}

结界～灵气

结附于神器

所结附的神器是基础力量与防御力为5/5的生物，且仍具有原本类别。

当所结附的神器置入坟墓场时，将该牌移回其拥有者手上。

＊如果某神器因泰兹瑞之触之故而成为生物，则除非你在你的回合开始时便持续操控该神器，否则它不能攻击。彼时该神器是否是生物并不重要。

＊如果某神器生物受泰兹瑞之触结附，则它会成为5/5，而非其通常的力量和防御力。

＊如果某载具受泰兹瑞之触结附，则它会成为5/5生物。搭载它不会改变其力量和防御力。

＊如果武具成为生物，则它会卸装，且不能装备在生物上。

＊如果在神器进行攻击或阻挡的过程中，泰兹瑞之触不再结附于其上，则除非该神器本来就是生物，或还有其他效应（例如搭载异能）能让其成为生物，否则该神器就会被移出战斗。

-----

蜿蜒缠蟒

{黑}{绿}

生物～蛇

2/3

如果将会在由你操控的神器或生物上放置一个或数个指示物，则改为对每种此类指示物而言，在该永久物上放置原数量加一的指示物。

如果你将得到一个或数个指示物，则改为对每种此类指示物而言，你得到原数量加一的指示物。

＊蜿蜒缠蟒已获得了细部勘误，以厘清其功能。正确的Oracle牌张参考文献叙述如上所示。

＊如果某个由你操控的神器或生物在进战场时其上将会带有若干任一种类的指示物，则改为它带有该数量加一的指示物进战场。

＊如果某效应的指示中含有多处在神器或生物上放置一个或数个指示物的叙述（例如铸生匠赋礼），则蜿蜒缠蟒的效应会对每一处叙述分别生效。

＊如果你操控两个蜿蜒缠蟒，则在神器或生物上放置的指示物数量为原数量加二。三个蜿蜒缠蟒为原数量加三，依此类推。

＊如果你将同时得到数种指示物，则蜿蜒缠蟒会将每种指示物的数量都加一。将在由你操控的神器或生物上同时放置数种指示物的情况也是一样。

＊蜿蜒缠蟒的效应不会于其本身进战场时对自己生效，也不会对与之同时进战场的其他永久物生效。

＊如果某个进战场时其上将会带有指示物的永久物本身既非神器也非生物（例如鹏洛客），就算它在战场上会因其他牌效应之故成为神器或生物（例如构生菌格栅），蜿蜒缠蟒的效应也不会对其生效。

-----

神器

乙太层收集机

{三}

神器～载具

3/5

飞行

当乙太层收集机进战场时，你得到{能能}*（两个能量指示物）*。

支付{能}：乙太层收集机获得系命异能直到回合结束。

搭载1*（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

＊数个系命异能不会累计。

-----

屏障粉碎械

{七}

神器生物～攻城巨车

7/5

拼造*（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）*

屏障粉碎械每次战斗若能攻击，则必须攻击。

＊如果在你的宣告攻击者步骤中，屏障粉碎械处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击，则它便不能攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

-----

齿轮组装工

{三}

神器生物～组装工人

2/3

{七}：派出一个衍生物，此衍生物为目标神器之复制品。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

＊此衍生物只会复制原版神器上所印制的东西而已（除非该神器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：该永久物是否为横置，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。

＊如果所复制之神器的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

＊如果所复制的神器本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的神器是塑型钢），则此衍生物进战场时，会是所选的神器已经复制的样子。

＊如果所复制的神器是个衍生物，则齿轮组装工所派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。

＊当此衍生物进战场时，所复制的神器之任何进战场异能都会触发。所选择的神器上面任何「于[此神器]进战场时」或「[此神器]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

-----

防暴组构体

{四}

神器生物～组构体

2/2

每当你起动神器或生物上不属法术力异能之异能时，防暴组构体得+1/+1直到回合结束。

＊起动式异能的格式为「费用：效应。」有些关键字异能也属于起动式异能，例如佩带和搭载；它们的规则提示中会包含冒号。

＊如果某个起动式异能同时符合下列条件，则它便属于法术力异能：(1)于结算时将法术力加入牌手的法术力池中；(2)没有目标；(3)不是忠诚异能。

＊如果你起动不在战场上之神器或生物牌的异能，防暴组构体的异能不会触发。

＊对于费用为{零}的异能，其起动次数没有限制。每次起动该异能都会触发防暴组构体的异能。

-----

铁胆赛车

{三}

神器～载具

4/4

在战斗结束时，若铁胆赛车在本次战斗中攻击或阻挡过，则在其上放置一个速度指示物。然后如果其上有两个或更多速度指示物，则牺牲它且抓两张牌。

搭载2*（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

＊如果铁胆赛车没活过战斗伤害步骤，其异能不会触发。

＊如果以结算铁胆赛车触发式异能之外的方式在其上放置了第二个速度指示物，则你不会立刻就将其牺牲。

＊如果铁胆赛车上有一个速度指示物，但它于其触发式异能还在堆叠上的时候就离开战场，则它不会得到第二个速度指示物，你也不会抓牌。

＊如果铁胆赛车上因故已有两个速度指示物，且它于其触发式异能在堆叠上的时候就离开战场，则就算你无法牺牲它，你也会抓两张牌。

-----

基岚之心号

{二}

传奇神器～载具

4/4

飞行，警戒

搭载3*（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

你可以从某个由你操控的鹏洛客上移去一个忠诚指示物，而不支付基岚之心号的搭载费用。

＊支付基岚之心号的替代性搭载费用不属于忠诚异能。就算你在本回合中已起动过该鹏洛客的某个忠诚异能，你也能如此支付该费用；且你可以在能够起动基岚之心号的搭载异能的时机下如此支付该费用。

-----

吉拉波之望

{一}

传奇神器生物～振翼机

1/1

飞行

牺牲吉拉波之望：选择目标牌手，且须是本回合曾受过吉拉波之望战斗伤害者。直到你的下一个回合，该牌手不能施放非生物咒语。

＊直到你的下一个回合，「维持开始时」的触发式异能进入堆叠之后，受影响的牌手才能施放非生物咒语。

＊受影响的牌手依然可以起动异能，使用地，以及施放生物咒语。

＊目标牌手（以及任何其他牌手）可以施放咒语来回应吉拉波之望的起动式异能。该异能不会影响这些咒语，也不会影响目标牌手在你起动此异能之前就已施放的咒语。（换句话说，该异能无法用于反击咒语。）

＊如果你略过你的回合，则受影响的牌手要等到你实际开始某个回合之后，才能施放非生物咒语。

＊当一位牌手离开多人游戏时，任何持续到该牌手下一个回合或持续到该回合中特定点的持续性效应仍将继续生效，直到该牌手原本将开始这一回合的时刻为止。它们既不会立即终止，也不会无限期持续。

-----

启迪塑像

{三}

神器

你施放的非神器咒语具有拼造异能。*（这些咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为这些咒语支付{一}。）*

＊数个拼造异能不会累计。

＊如果你施放的非神器咒语具有要求牺牲一个永久物的额外费用，则你可以先为该咒语的拼造异能横置该永久物（如果其为神器），然后在牺牲它来支付额外费用。

-----

铸生匠兽图集

{三}

神器

在你的维持开始时，占卜1。

每当你施放生物咒语时，你可以支付{绿}。若你如此作，则抓一张牌。

＊抓牌步骤在维持步骤之后，所以你会先占卜1，然后再抓本回合该抓的牌。

＊铸生匠兽图集的第二个触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

＊在结算铸生匠兽图集的第二个触发式异能时，你无法多次支付{绿}好抓多张牌。

-----

商用装载械

{一}

神器生物～组构体

1/2

{三}{蓝}，{横置}，横置X个由你操控且未横置的神器：检视你牌库顶的X张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

＊你需要横置商用装载械来支持{横置}的费用。它不能同时是你横置的X个未横置的神器之一。

＊如果X的数值等于或大于你牌库中牌的数量，则你可以依照任意顺序来排列你的牌库。

＊如果X的数值为0，则你不能检视或移动任何牌。

-----

金属拟态械

{二}

神器生物～变形兽

2/1

于金属拟态械进战场时，选择一种生物类别。

金属拟态械额外具有该类别。

每个由你操控且具该类别的其他生物进战场时上面额外有一个+1/+1指示物。

＊决定生物类别的时机，是于金属拟态械进战场时。牌手不能回应此选择。金属拟态械的第二个异能立即开始生效。

＊你必须选择现有的生物类别。「神器」和「载具」不是生物类别。

＊虽然金属拟态械本身是变形兽，但由你操控的其他变形兽生物不会得到+1/+1指示物（除非你于金属拟态械进战场时选择的生物类别是变形兽。）

＊如果所选类别之生物是与金属拟态械同时进战场，则该生物进战场时上面不会有额外的+1/+1指示物。

＊如果某个进战场的生物本身不具有所选类别，而是要等到进战场之后才会因其他牌张效应之故而具有该类别，则该生物进战场时上面不会有+1/+1指示物。但如果这类生物会由于自己本身的异能而具有所选之类别（例如另一个选择了同一个生物类别的金属拟态械），则其进战场时上面会有+1/+1指示物。

-----

可动驻防地

{三}

神器～载具

3/4

每当可动驻防地攻击时，重置另一个目标由你操控的神器或生物。

搭载2*（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

＊攻击者需一次性选择完毕。你无法先用可动驻防地攻击，重置某个已横置的生物后，再用后者生物攻击。

＊如果重置进行攻击的生物，并不会把它移出战斗

-----

绥靖阵列

{一}

神器

{二}，{横置}：横置目标神器或生物。

＊如果该目标永久物上的某个异能之时机限制允许牌手回应绥靖阵列的最后一个异能来起动，则该牌手便可以如此作来回应。牌手也可以起动或施放费用中包括横置目标永久物之异能或咒语来回应。

＊一旦某位牌手起动费用中含有{横置}的异能，便无法利用绥靖阵列来阻止异能起动或反击异能。

＊如果你希望利用绥靖阵列的异能来阻止牌手以某生物攻击，则你必须在宣告攻击者前这么做。你不能等到宣告完攻击者之后再使用利用它来使某生物停止攻击。请注意，对手也不能不让你利用绥靖阵列而径直宣告攻击者。

-----

悖论引擎

{五}

传奇神器

每当你施放咒语时，重置所有由你操控的非地永久物。

＊悖论引擎的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，此异能仍会结算。

-----

时空渡桥

{六}

传奇神器

{八}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张永久物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。

＊永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

-----

废铁打捞械

{三}

神器生物～组构体

3/2

每当废铁打捞械或另一个由你操控的神器从战场进入坟墓场时，将目标在你坟墓场中且总法术力费用小于前述神器的神器牌从你的坟墓场移回你手上。

＊如果废铁打捞械与另一个由你操控的神器同时被置入坟墓场，则其异能会为每个此类神器各触发一次。

＊指定为目标的神器，其总法术力费用必须较进入坟墓场而触发废铁打捞械异能之神器的总法术力费用为小。利用进入坟墓场之神器最后在战场时的总法术力费用，来决定能将哪个神器移回手上。

＊物件在战场或坟墓场中时，其法术力费用中的{X}为0。

＊如果某神器是总法术力费用较高之其他神器的复制品（例如复制总法术力费用为4之神器的塑形钢），则当此神器进入你的坟墓场时，废铁打捞械的异能可以指定你坟墓场中的该神器牌为目标。

-----

自动机图解

{二}

神器

当自动机图解进战场或从战场进入坟墓场时，派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

＊自动机图解的异能不会让你在想牺牲自动机图解的时候就把它牺牲。你需要利用其他方式来将自动机图解置入坟墓场。

-----

宝藏守卫

{四}

神器生物～组构体

3/3

当宝藏守卫死去时，从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张总法术力费用等于或小于3的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所有以此法展示且未施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。

＊如果你不施放该总法术力费用等于或小于3的非地牌，则它会跟其他牌一起以随机顺序置于你的牌库底。

＊如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用（例如感人重逢），则你必须支付之，才能施放此牌。

＊如果该牌的法术力费用中包含了{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

-----

脱轨特快

{四}

神器～载具

4/4

践踏

每当脱轨特快攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

搭载1*（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）*

＊当脱轨特快不再是生物时，上面的任何+1/+1指示物会留在其上。

-----

自行弩炮

{X}{X}

神器生物～组构体

0/0

自行弩炮进战场时上面有X个+1/+1指示物。

{四}：在自行弩炮上放置一个+1/+1指示物。

从自行弩炮上移去一个+1/+1指示物：它对目标生物或牌手造成1点伤害。

＊自行弩炮法术力费用中所有X的数值必须相同。举例来说，如果X为2，则你要支付{四}来施放自行弩炮，且它进战场时上面会有两个+1/+1指示物。

＊如果自行弩炮受到了伤害，或受某效应影响而防御力有所降低，你在同一回合中能从其上移去+1/+1指示物的次数便会受到限制。举例来说，如果其上有三个+1/+1指示物，且在本回合中受到了1点伤害，则在你第二次起动异能之后，它就会立即被消灭，你无法起动第三次。

-----

警醒机械兽

{三}

神器生物～组构体

2/2

{二}{蓝}：占卜1。*（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）*

＊如果你多次起动警醒机械兽的异能，你是每次都占卜1。你不能一次检视数张牌。

-----

焊熔机械兽

{二}

神器生物～组构体

2/1

{三}{红}：焊熔机械兽向每位对手各造成1点伤害。

＊在双头巨人游戏中，焊熔机械兽的异能会向对手队伍造成总共2点伤害。

-----

万智牌，Magic，乙太之乱，再战赞迪卡，守护者誓约，依尼翠暗影，异月传奇，以及卡拉德许，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2017威世智。