

新非瑞克西亚_常见问题集

编纂：Matt Tabak，且有Laurie Cheers，Mark L. Gottlieb，Lee Sharpe，Eli Shiffrin，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2011年4月25日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合_万智牌_新系列牌张中所有厘清与判定的文章。随着新的机制与互动不断增加，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，让牌手能更享受新牌的乐趣。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

：<www.wizards.com/customerservice>。

本常见问题集包含两大段落，主题各不相同。

第一段（「通则释疑」）解释本系列中的新机制与概念。

第二段（「单卡解惑」）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

关于战争

非瑞克西亚人与秘罗人间的冲突，其结果有一段时间并未确定，因此_秘罗地创痕_环境的结局曾有两个可能的结果：_新非瑞克西亚_与_纯净秘罗地_。而非瑞克西亚人已赢得战争。_新非瑞克西亚_是_秘罗地创痕_环境的第三系列；_纯净秘罗地_系列并不存在。

虽然非瑞克西亚人赢得胜利，依旧还有少数的秘罗人存活着。一如本环境的前两个系列，_新非瑞克西亚_系列中的每张牌（但鹏洛客与基本地除外）的文字栏都有个识别符号，显示这张牌属于这两个阵营中的何者。（秘罗符号看来像个分节的圆圈；非瑞克西亚符号的样子则是给划穿的圆圈。）阵营符号并不会影响到游戏进行。

上市资讯

_新非瑞克西亚_系列包括175张牌（60张普通牌，60张非普通牌，35张稀有牌，10张秘稀牌，以及10张基本地牌）。

售前现开赛日期：2011年5月7-8日

上市纪念赛：2011年5月13-15日

自正式发售当日（2011年5月13日，周五）起，_新非瑞克西亚_系列便可在有认证之构组赛制中使用。

-- 在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：_赞迪卡_，_天地醒转_，_奥札奇再起_，_万智牌2011_，_秘罗地创痕_，_围攻秘罗地_，以及_新非瑞克西亚_。

请至<www.wizards.com/locator>查询你附近的的活动或贩售店。

请至<www.wizards.com/MagicFormats>查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

新机制：非瑞克西亚法术力符号

在非瑞克西亚的统治下，法术力的天然本质也发生改变。在某些情况下，鲜血也能拿来当作法术力。非瑞克西亚法术力让牌手施放咒语与起动异能时，可以支付比较少的法术力，并忽略有色法术力的需求。

雷动踏蹬兽

{四}{绿/非}{绿/非}

神器生物～野兽

5/4

({绿/非}可用{绿}或2点生命来支付。)

践踏

在视觉方面，非瑞克西亚法术力符号看来就像非瑞克西亚的识别符号（给划穿的圆圈），并且背景会是五色法术力的其中一种颜色。每个非瑞克西亚法术力符号都代表了可用两种方式支付的费用：可以用一点与该背景色相同之有色法术力来支付，或是用2点生命来支付。举例来说，{绿/非}可用{绿}或2点生命来支付。它属于绿色法术力符号。

* 非瑞克西亚法术力符号只会出现在费用中，例如牌张右上角的法术力费用，或是起动式异能的起动费用。

* 法术力费用中包含非瑞克西亚法术力符号的牌，不论该费用是如何支付的，其颜色都是其法术力费用中所有颜色的组合。举例来说，就算某牌手支付{红}{红}{红}{红}并支付4点生命来施放上述的雷动踏蹬兽，它依旧是绿色。

* 对费用中包含非瑞克西亚法术力符号的牌而言，在计算其总法术力费用时，每个非瑞克西亚法术力符号都算是1。

* 于你施放咒语或起动某起动式异能时，如果其费用中包含非瑞克西亚法术力符号，则你在选择此咒语的模式或选择X的数量时，一并选择要如何分别支付每个非瑞克西亚法术力符号。

* 如果你的总生命为1或更少，则你无法支付2点生命。

* 非瑞克西亚法术力并非新的颜色。牌手无法将非瑞克西亚法术力加入其法术力池。

组合：督长

督长是强力的非瑞克西亚领导阶级。每个都能在游戏开始前就发挥影响力。

蔓非沼督长

{四}{黑}{黑}{黑}

生物～吸血鬼

6/6

你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，则在第一个维持开始时，每位对手各失去3点生命，然后你获得牌手以此法失去的生命总和。

* 你的「起手牌」是指在执行过再调度之后（如果你决定如此作），你准备用来开始游戏的手牌。

* 所有牌手都决定不进行任何再调度之后，如果将先手开始游戏的牌手手上有任何督长，或是其他会在某牌手起手牌中让该牌手能采取任何行动的牌（例如虚空地脉），则该牌手可以执行这些牌的任一个行动。先手开始游戏的牌手重复此流程，一次一个地执行自己想要的行动。然后依回合进行的顺序，其他牌手可以同样如此作。

* 在每位牌手都完成是否要从起手牌采取行动的选择后，本盘游戏的第一个回合便开始。

* 任何以此法展示的督长都会持续展示到本盘游戏的第一个回合开始为止。

* 一旦以此法展示了某个督长，则这张已展示的牌就无法再度展示来得到额外的效应。

组合：接合师

在_新非瑞克西亚_系列中，有些名称中包含了「接合师」的生物，会在进战场时产生魔像衍生物，并替由你操控的魔像带来加成。

感应接合师

{四}{白}

生物～神器师

1/1

当感应接合师进战场时，将一个3/3无色魔像衍生神器生物放进战场。

由你操控的魔像生物具有警戒异能。

* 每个接合师所提供的加成，都会对由你操控的所有魔像生效，而不是只对其触发式异能所放进战场的那个衍生物生效。

组合： 督教

在_新非瑞克西亚_系列中，有些名称中包含了「督教」的生物，在进战场时会触发的异能具有模式，能让你在两种效应间作选择。

折磨督教

{三}{红}

生物～僧侣

2/2

当折磨督教进战场时，选择一项～目标生物得+2/+0直到回合结束；或目标生物得-0/-2直到回合结束。

* 当此异能进入堆叠时，你选择要利用哪一个模式。一旦作出了选择，模式就无法更改。

* 对具有目标的模式而言，除非可以指定合法目标，你才能选择该模式。

* 当此异能在堆叠时，将你并未选择的模式视为不存在。你不用替未选择的模式指定目标。

主题： 非瑞克西亚「血税」牌

某些咒语具有的额外效应，会让某牌手失去1点生命。

格莉莎的轻蔑

{一}{绿}

瞬间

消灭目标神器。其操控者失去1点生命。

* 如果该咒语具有目标（例如格莉莎的轻蔑），并且当该咒语试图结算时，该目标已不合法，则该咒语将被反击，且其所有效应都不会生效。没有人会失去1点生命。

* 你必须能够选择合法目标，才能够施放该咒语。你不能只为了让某牌手失去1点生命，而在没有合法目标的状况下施放它。

复出异能提示： 压印

在此环境中，「压印」此异能提示只出现在秘罗的神器牌上。不过在本系列中，它只出现在三张非瑞克西亚阵营的牌上，并且这些牌都不是神器。除此之外，具有压印的牌之运作方式都与此环境其他的牌相同。它们依旧具有某个能将牌放逐的异能，以及另一个与被放逐之牌相关的异能。

入侵寄生虫

{三}{红}{红}

生物～昆虫

3/2

压印～当入侵寄生虫进战场时，放逐目标地。

每当一个与所放逐的牌同名之地在对手的操控下进战场时，入侵寄生虫对该牌手造成2点伤害。

_秘罗地创痕_与_围攻秘罗地_复出机制

许多在_秘罗地创痕_围攻秘罗地_系列登场的异能与机制，都在_新非瑞克西亚_系列复出。欲知侵染，-1/-1指示物，中毒指示物，压印，金技，以及增殖这些机制的详情，请参阅_秘罗地创痕_常见问题集。欲知活化武器机制的详情，请参阅_围攻秘罗地_常见问题集。可以在这边查阅上述文件：www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs。

规则变动：双头巨人游戏中的中毒指示物

在双头巨人此多人玩法中该如何处理中毒指示物的规则，已在2011年4月1日变动。其目前的正式规则如下：

810.8d 如果某队伍具有十五个或更多中毒指示物，则该队伍输掉这盘游戏。（此为状态动作。请参见规则704。）

810.10.将使得牌手得到中毒指示物的效应，会个别对牌手发生。中毒指示物由整个队伍共享。

810.10a 如果某效应需要知道个别牌手所具有的中毒指示物数量，则该效应会采用该牌手队伍的中毒指示物数量。

810.10b 如果某效应注记着某牌手失去若干中毒指示物，则该牌手的队伍会失去该数量的中毒指示物。

810.10c 牌手的队伍只要具有至少一个中毒指示物，他就算是已中毒。

并且也增加以下的规则，用以厘清在增殖时，你所选择的是队伍而非个别牌手。

701.23c 在双头巨人赛制之中，增殖意指选择任意数量其上有指示物的永久物和/或队伍，然后在其上放置仅只一个它或该队伍已有之类别的指示物。请参见810，「双头巨人玩法。」

* 当你增殖时，你可以让已具有中毒指示物的队伍再多得到一个。

单卡解惑

无色

重获自由的卡恩

{七}

鹏洛客~卡恩

6

[+4]；目标牌手从其手上放逐一张牌。

[-3]：放逐目标永久物。

[-14]：重新开始游戏，但将所有以重获自由的卡恩放逐之非灵气永久物牌留在放逐区。然后将这些牌在你的操控下放进战场。

* 卡恩的第一个与第三个异能有连结关系。而卡恩的第二个与第三个异能也有类似的连结关系。当游戏重新开始时，只有卡恩之前两个异能所放逐的牌会留在放逐区。

* 重新开始的游戏会马上结束。然后参与该盘游戏的牌手立刻开始新的游戏。原本的游戏不会因卡恩之异能而让任何牌手赢得、输掉或是平手。

* 在多人游戏中（一开始时就有三位或更多牌手参与的游戏），若有牌手在卡恩的异能让游戏重新开始之前便已经离开游戏，则他将无法参与新的游戏。

* 操控了重新开始游戏之异能的牌手，会是新游戏中的先手牌手。新游戏开始时会与一般游戏相同

:

- 每位牌手洗自己的套牌（但被卡恩之异能放逐的牌除外）。
- 每位牌手的总生命成为20（或是所玩赛制所规定的起始总生命）。
- 牌手分别抓七张手牌。牌手可以执行再调度。
- 牌手可以利用在其起手牌中能让他采取任何行动的牌，例如督长与地脉。
- * 在游戏前流程处理完毕之后、且在第一个回合开始之前，卡恩的异能结算完毕，并将留在放逐区的牌放进战场。若这会触发任何触发式异能，则这些异能会在第一个维持步骤开始时放入堆叠。
- * 由于卡恩的异能而放进战场的生物，会算是在第一个回合开始时就持续由其操控者所操控。他们能够攻击，且能够起动其费用中包含{横置}的起动式异能。
- * 由于卡恩的异能而放进战场、且需横置进场的永久物，会于其操控者的第一个重置步骤中重置。
- * 遭重新开始的游戏所需采取的行动，不会沿用到新的游戏中。举例来说，如果你在原本游戏中受到划疵鞭手的伤害，它让你不能获得生命的效应并不会延续到新的游戏。
- * 牌手不会具有原本游戏中的中毒指示物或徽记。
- * 在指挥官游戏中，牌手会在洗牌之前将其指挥官放入统帅区。
- * 牌手从统帅区施放指挥官的次数重设为零。并且，每个指挥官对牌手造成的战斗伤害重设为0。
- * 如果某牌手的指挥官在遭重新开始的游戏被卡恩放逐，该指挥官不会在游戏开始时放入统帅区。当卡恩的异能结算完毕时，它会放进战场。
- * 在适用影响距离限制的多人游戏中，所有牌手都会受影响且重新开始游戏，而不只限于此异能操控者影响距离内的牌手。

白
门徒加持
{一}{白/非}

瞬间

（{白/非}可用{白}或2点生命来支付。）

选择一种颜色，目标由你操控的神器或生物获得反神器保护或是该色之反色保护异能直到回合结束。

- * 你于施放此咒语时一并选择目标。而选择该目标会获得那种保护的时机，则是当此咒语结算时。
- * 获得反神器保护的生物，其上所装备的任何武器都会卸装。

欧瑞克幸存者
{五}{白}
生物~人类/士兵

4/6

当欧瑞克幸存者进战场时，你可以将目标武器牌从你的坟墓场移回战场。若你如此作，你可以将它装备在欧瑞克幸存者上。

- * 如果在欧瑞克幸存者的进战场异能结算时，它已经不在战场上，则该武器将回到战场且并未装备。

圣堂护层
{一}{白/非}

神器生物～墙

0/3

({白/非}可用{白}或2点生命来支付。)

守军

当圣堂护层于战斗中从战场置入坟墓场时，它对本次战斗中每个被它阻挡的生物各造成6点伤害。

* 不论圣堂护层因任何理由于战斗阶段中从场上置入坟墓场（而非仅限于战斗伤害之故），都会触发其异能。

别馆督长

{四}{白}{白}{白}

生物～天使

5/6

你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，当每位牌手施放他在本盘游戏中的第一个咒语时，除非该牌手支付{一}，否则反击之。

飞行

每当任一对手施放咒语时，除非该牌手支付{一}，否则反击之。

* 如果你从起手牌中展示多于一个别馆督长，则当某牌手施放他在本盘游戏中的第一个咒语时，每个都会因此触发。每有一次触发，该牌手就必须支付{一}，否则该咒语将被反击。

* 在多人游戏中，如果你从起手牌中展示别馆督长，则当每位对手施放他在本盘游戏中的第一个咒语时，就会触发它的异能。

* 请参见前文通则释疑单元中，「组合：督长」之段落。

迅速了结

{白}

瞬间

横置目标生物。

金技～如果你操控三个或更多神器，则放逐该生物。

* 当迅速了结结算时，如果你操控三个或更多神器，则你将横置该生物，然后放逐它。

无上敬意

{一}{白}

瞬间

本回合永久物须横置进场。

抓一张牌。

* 无上敬意不会横置于它结算前就已进战场的永久物。

大修道士艾蕾依

{五}{白}{白}

传奇生物～魔判官

4/7

警戒

由你操控的其他生物得+2/+2。

由对手操控的生物得-2/-2。

* 如果战场上有数个大修道士艾蕾依，则它们的所有静止式异能都会短暂生效。在这些艾蕾依因「传奇规则」而置入坟墓场的同时，任何防御力为0或更少的生物，以及任何因此而算是标记了致命伤害的生物，都会一并置入坟墓场。

拒斥祭礼

{四}{白}{白}

结界

压印～当拒斥祭礼进战场时，放逐目标非地永久物。

牌手不能施放与所放逐的牌同名之咒语。

* 如果被放逐的牌因故离开放逐区，则最后一个异能将不再产生任何效应。

* 在指挥官游戏中，某牌手可以让拒斥祭礼放逐其指挥官，并改成将该指挥官放入统帅区。在此情况下，拒斥祭礼的最后一个异能将不会生效。

逼迫敬拜

{一}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物不能攻击。

{二}{白}：将逼迫敬拜移回其拥有者手上。

* 逼迫敬拜的起动式异能只于逼迫敬拜在战场时才能起动。如果此异能结算时，它已经不在战场上，则此效应不会生效。

艾蕾依别馆

{三}{白/非}{白/非}

神器

({白/非}可用{白}或2点生命来支付。)

对每个生物而言，除非其操控者为其支付{白/非}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

* 于宣告攻击者时，每个生物若要攻击你或由你操控的某鹏洛客，则其操控者必须分别支付{白}或2点生命。

* 如果某牌手用来攻击的生物多于一个，则该牌手个别决定要如何为它们支付。举例来说，如果你以两个生物进行攻击，则你可以为其中一个支付{白}，另一个则支付2点生命。

* 同一位牌手操控的数个艾蕾依别馆，将会个别增加攻击所需支付的费用。牌手将决定要如何分别支付。举例来说，如果由你操控的某生物攻击某牌手，且此牌手操控了两个艾蕾依别馆，则你可以为其中一个支付{白}，并为另外一个支付2点生命。

* 如果你操控艾蕾依别馆，你的对手可以选择让具有必须攻击之异能的生物不攻击。

* 在双头巨人赛制之中，如果某牌手操控艾蕾依别馆，对每个生物而言，除非其操控者为其支付{白/非}，否则它不能攻击前者牌手的队伍或由该牌手操控的鹏洛客。而生物依旧可以不用支付费用来攻击由该牌手队友操控的鹏洛客。

非瑞克西亚体质

{二}{白}

结界

你不因生命为0或更少而输掉这盘游戏。

只要你的生命为0或更少，则将所有对你造成的伤害视为其来源具有侵染。（伤害会以中毒指示物的方式对你造成。）

* 会将你的总生命从正值降至零或更少的伤害，并不会受到非瑞克西亚体质之影响。举例来说，如果你目前有3点生命，且受到5点伤害，则你最后会是-2点生命。下次你将受到伤害时，会视为其来源具有侵染。

* 如果你的生命为0或更少，且非瑞克西亚体质离开战场，则你将输掉这盘游戏（除非有某些其他效应让你不会输）。

* 如果你的生命为0或更少，你除了支付0点生命之外，将无法支付任何数量的生命。

* 你依旧会因其他原因而输掉这盘游戏，包括了具有十个或更多中毒指示物，或你将抓一张牌但牌库没有牌。

净钢神圣武士

{白}{白}

生物~人类/骑士

2/2

每当一个武具在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。

金技~只要你操控三个或更多神器，由你操控的武具便具有佩带{零}。

* 如果你要的话，也可以起动该武具的其他佩带异能。

* 一旦起动了佩带{零}的异能，就算消灭净钢神圣武士或使得其操控者操控的神器数量小于三个，也不会让它无法结算。

追忆逝者

{二}{白}

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/或将目标神器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。

* 如果如果你决定两个都选，并且当追忆逝者试图结算时只有一张目标牌还是合法目标，则只有该牌会移回你手上。

战争报告

{三}{白}

瞬间

你获得若干生命，其数量等同于战场上的生物数量与战场上的神器数量之总和。

* 战场上的每个神器生物都会被计算两次。

蓝

银亮异变

{二}{蓝}

瞬间

直到回合结束，目标永久物成为神器，且仍具有原本类别。

抓一张牌。

* 你可以选择神器来当作银亮异变的目标。当它结算时，你就只会抓一张牌。

* 如果在银亮异变结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则它将被反击，且所有效应都不会生效。你不会因此抓牌。

乙太武装

{二}{蓝}

法术

直到回合结束，由你操控的生物获得「每当此生物向任一对手造成战斗伤害时，你可以将目标由该牌手操控的生物移回其拥有者手上。」

* 只有于乙太武装结算时在战场上、且由你操控的生物才会获得此异能。该回合稍后时段才由你操控的生物则不会受到影响。

* 即使其他牌手在该回合操控了这些受影响的生物，他们依旧会保有此异能。如果这类生物对你造成伤害，则此异能会触发，并以由你操控的某生物为目标。

* 该生物向你的任一对手造成任何伤害时，都会触发所赋予的这异能，而非只限于战斗伤害。

* 在多人游戏中，如果受影响的生物同时向你的两位对手造成伤害，则此异能会触发两次。

锁栓夺喉怪

{五}{蓝}

生物~惊惧兽

5/5

侵染（此生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

除非防御牌手已中毒，否则锁栓夺喉怪不能攻击。

* 牌手只要具有一个或更多中毒指示物，就算是已中毒。

尖塔督长

{四}{蓝}{蓝}{蓝}

生物~史芬斯

5/7

你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，则在第一个维持开始时，每位对手各将其牌库顶的七张牌置入其坟墓场。

飞行

当尖塔督长进战场时，你可以从任一对手的坟墓场中施放目标瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。

*如果你从起手牌中展示多于一个尖塔督长，则每展示过一个，每位对手就要执行一次「将其牌库顶

的七张牌置入其坟墓场」的指示（总共会是十四张，二十一张，或二十八张）。

* 你为此进战场的触发式异能所选择的目标瞬间或法术牌，是于该异能结算时一并施放。该类别牌所具有的时机限制会被忽略。其他的使用限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你无法施放该牌（或许是因为没有合法目标），则该牌会留在其拥有者的坟墓场。

* 你可以支付该瞬间或法术牌的额外费用，例如增幅费用。

* 如果该牌具有强制性的额外费用（例如化为炮弹具有的），则你便必须支付才能施放该牌。

* 请参见前文通则释疑单元中，「组合：督长」之段落。

腐化决心

{一}{蓝}

瞬间

如果目标咒语的操控者已中毒，则反击之。

* 牌手只要具有一个或更多中毒指示物，就算是已中毒。

吉塔厦探刺

{蓝/非}

法术

（{蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。）

检视目标牌手的手牌。

抓一张牌。

* 该目标牌手手上没有牌也没关系。你依旧会抓牌。

核心卜算师金吉塔厦

{八}{蓝}{蓝}

传奇生物～魔判官

5/4

闪现

在你的结束步骤开始时，抓七张牌。

每位对手的手牌上限减少七张。

* 金吉塔厦不会影响其操控者的手牌上限。

* 如果某牌手的手牌数量于自己回合的清除步骤中（在结束步骤之后）超过了自己的手牌上限，则该牌手选择并弃掉足量的牌，以使其符合手牌数量上限。只会在牌手自己的清除步骤中检查手牌上限，其余时段都不会检查。

* 除非另一个咒语或异能影响了对对手的手牌上限，否则金吉塔厦的异能将会使得每位对手的手牌上限变成零。每位对手轮到他的清除步骤时，都将会把手牌全部弃掉。

心灵失足

{蓝/非}

瞬间

（{蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。）

反击目标总法术力费用为1的咒语。

* 如果某咒语的法术力费用包括{X}，则将X的数值视为该咒语放进堆叠时所选择的数值。

* 出现在法术力费用时，每个非瑞克西亚法术力符号都会让该咒语的总法术力费用加上1。举例来说，不论心灵失足的费用是如何支付，其总法术力费用都是1。

心灵挑拣

{五}{蓝}

法术

你抓两张牌且目标对手弃两张牌。

* 你必须能够选择一位牌手为目标，才能施放心灵挑拣。如果当心灵挑拣试图结算时，该对手已是不合法目标，则它会被反击且不会生效。你无法因此抓两张牌。

* 如果该对手有一张手牌，则该牌手将弃掉该牌且你会抓两张牌。如果该对手没有手牌，则你会抓两张牌。

麻木剂

{三}{蓝}{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。

在所结附的生物之操控者的维持开始时，该牌手失去1点生命。

* 对未横置的神器或生物来说，麻木剂可以指定它们为目标，也可以结附于其上。

非瑞克西亚摄食兽

{六}{蓝}

生物~野兽

3/3

压印~当非瑞克西亚摄食兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物。

非瑞克西亚摄食兽得+X/+Y，X为所放逐之生物牌的力量，Y为该牌的防御力。

* 非瑞克西亚摄食兽将会依据该牌在放逐区中的力量与防御力得到加成。

* 如果被放逐的牌具有设定该牌力量与防御力之特征设定异能（例如熔渣邪鬼所具有的），则此异能将会生效。

* 如果被放逐的牌并非生物牌（也许由于它是战场上暂时变成生物的地），则非瑞克西亚摄食兽不会获得加成。

非瑞克西亚蜕变妖

{三}{蓝/非}

神器生物~变形兽

0/0

（{蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。）

你可以使非瑞克西亚蜕变妖当成战场上任一神器或生物的复制品来进入战场，但它额外具有神器此类别。

* 除了力量与防御力之外，非瑞克西亚蜕变妖所复制的就只有原版永久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：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，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。

* 如果非瑞克西亚蜕变妖复制了非生物的神器，则它将不再是生物。

* 如果所选择的永久物之法术力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

* 如果所选择的永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选择的永久物是仿生妖），则你的非瑞克西亚蜕变妖进战场时，会是所选择的永久物已经复制的样子，除了它同时也是个神器。

* 如果所选择的生物是个衍生物，则非瑞克西亚蜕变会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，除了它同时也是个神器。非瑞克西亚蜕变妖并非衍生物。

* 当非瑞克西亚蜕变妖进战场时，它所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选择的永久物上面任何「于[此永久物]进战场时」或「[此永久物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。

* 如果非瑞克西亚蜕变妖因故与另一个永久物同时进战场（举例来说，由于全面型态转变，或莉莲娜维斯的第三个异能），则非瑞克西亚蜕变妖不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。

* 你可以选择不复制任何东西。在此情况下，非瑞克西亚蜕变妖进战场时就只是个0/0的神器生物，且会由于状态行动而放入其拥有者的坟墓场（除非有某效应增加了它的防御力）。

心灵手术

{一}{蓝}

结界

每当任一对手将其牌库洗牌时，你可以检视该牌库顶的两张牌。你可以放逐其中一张牌。然后将其余的牌以任意顺序置于该牌库顶。

* 于此触发式异能结算时，你可以检视该牌库顶的两张牌。这会在对手洗完牌之后发生。

* 如果如果你对手的牌库只有一张牌，且某指示要他洗牌，则会触发心灵手术。你可以放逐该牌库唯一的牌。

* 在大多数状况下，绿阳当空会指示你将牌库洗两次。虽然只洗一次是个可接受的简略手段，心灵手术的异能依旧会触发两次。

异种接殖

{四}{蓝}

结界

于异种接殖进战场时，选择一种生物类别。

每个由你操控的生物均额外具有该类别。

* 当此进战场异能结算时，才选择生物类别。

* 你必须选择一个现有的_万智牌_生物类别。

* 不在战场上的生物牌与生物咒语均不受影响。

* 会于生物进战场时影响某类别之生物的替代性效应，将会比异种接殖的效应先一步生效（或是不生效）。举例来说，如果所选择的生物类别是战士，并且你操控了竹林美范，则符爪熊进场时上面不会因此带有一个+1/+1指示物。

黑

狂信盲者

{一}{黑}{黑}

生物~人类/僧侣

2/2

威吓（此生物只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。）

每当狂信盲者对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲它。若你如此作，消灭目标由该牌手操控的生物。

* 当此异能进堆叠时，你就要选择目标生物。当此异能结算时，你才决定是否要牺牲狂信盲者。

痴呆蝙蝠

{四}{黑}

生物~蝙蝠

2/2

飞行

{四}{黑}，牺牲痴呆蝙蝠：目标牌手弃两张牌。

* 此异能与大多数会迫使牌手弃牌的异能不同之处，是你可以在你能够施放瞬间的时机下起此异能，包括了于对手的抓牌步骤中、且他已经抓了一张牌之后。

* 如果对手施放某咒语，则就算你起动痴呆蝙蝠的异能来回应，也不可能阻止该咒语。该咒语在那之前就已经进入堆叠。

奴役

{四}{黑}{黑}

结界~灵气

结附于生物

你操控所结附的生物。

在你的维持开始时，所结附的生物对其拥有者造成1点伤害。

* 牌的拥有者意指这盘游戏开始时，这张牌是放在谁的套牌中。

* 衍生物进战场时是由哪位牌手操控，此牌手就是该衍生物的拥有者。

邪恶存在

{黑}

结界~灵气

结附于地

所结附的地是沼泽。

* 所结附的地会失去原本的地类别与上面所印制的所有异能。它现在具有沼泽此地类别，并且因此具有「{横置}：加{黑}到你的法术力池中」的异能。

邪恶存在不会改变所结附的地之名称，也不会改变它是否为传奇，基本，或是雪境。

盖司的裁定

{黑}{黑}

瞬间

目标牌手牺牲一个生物且失去1点生命。

* 只要在盖司的裁定结算时，该牌手仍是合法目标，则该牌手就会失去1点生命，就算他并未牺牲一个生物也是一样（比较可能的原因是他并未操控生物）。

炼油

{黑}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有侵染异能。

在你的维持开始时，在所结附的生物上放置一个-1/-1指示物。

当炼油从战场进入坟墓场时，将炼油移回其拥有者的手上。

* 于你施放炼油时就要选择目标生物，就如同任何灵气一样。如果当炼油试图结算时，该生物为不合法目标，则炼油会被反击且置入其拥有者的坟墓场。它不会进战场，且其最后一个异能也不会触发。

* 不论炼油是由于任何原因从战场进入坟墓场（而非仅限于当所结附的生物置入坟墓场），其最后一个异能都会触发。

* 同一个物件上的数个侵染异能并无意义。

残酷折磨

{二}{黑}

瞬间

在目标生物上放置一个-1/-1指示物，然后增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

* 在增殖时，你可以选择让你放上-1/-1指示物的那个生物再得到一个-1/-1指示物。

* 将+1/+1指示物与-1/-1指示物成对移除的状态动作，是在你执行增殖、且残酷折磨结算完毕之后才会检查。所以如果在增殖时选择在该生物上放置第二个-1/-1指示物，则有可能从该生物上移除至多两个+1/+1指示物。

脓水爆发

{五}{黑}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放脓水爆发的额外费用。

所有生物得-X/-X直到回合结束，X为所牺牲之生物的力量。

* 是在支付费用时一并牺牲该生物。牌手不可能回应支付费用而试图减少所牺牲之生物的力量，或是试图消灭它。

* X的力量等同于所牺牲之生物最后在战场时的数值。

死尸狗群

{三}{黑}

生物~猎犬

2/2

每当死尸狗群攻击时，它得+2/+0直到回合结束。

当死尸狗群从战场置入坟墓场时，目标牌手失去等同于其力量的生命。

* 所失去的生命值会等于死尸狗群最后在战场时的力量。

植入寄生

{三}{黑}

结界~灵气

结附于生物

在你的维持开始时，所结附的生物之操控者将它牺牲，且你将一个1/1无色秘耳衍生神器生物放进战场。

* 植入寄生的操控者将会操控该秘耳衍生物，不论是谁操控且牺牲了所结附的生物都一样。

非瑞克西亚抹煞兽

{黑}{黑}{黑}{黑}

生物~惊惧兽

5/5

践踏

每当一个来源对非瑞克西亚抹煞兽造成伤害时，该来源的操控者牺牲等量的永久物。

* 只有当非瑞克西亚抹煞兽的触发式异能结算时还在战场上的永久物才能拿来牺牲。

钻髓怪

{四}{黑/非}

神器生物~魔像

2/4

({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

当钻髓怪进战场时，在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

* 钻髓怪的异能为强制性。如果钻髓怪进战场时，它是战场上唯一的生物，则其异能必须以它本身为目标。

死后冲刺

{X}{黑/非}

法术

({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

将目标总法术力费用等于X的生物牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 如果该生物牌的法术力费用中包含了{X}，则此X为0。请记住，为死后冲刺所选择的X数值与其它牌上的X数值并无关联。

* 如果在下一个结束步骤开始时，该生物已不在战场上，则它不会被放逐。

魔判官之攫

{一}{黑}{黑}

法术

从目标对手的牌库中搜寻一张牌，并牌面朝下地放逐该牌。然后该牌手将他的牌库洗牌。只要该牌持续被移出游戏，你便可以检视并施放它。

* 只要该牌还在放逐区，其他的牌手（包括该牌的拥有者）便不能检视该牌。

* 使用以魔判官之攫所移出的牌时，需遵循使用该种牌的一般规则。举例来说，你必须支付其费用，也必须遵循其使用时机限制等等。

希欧蕊镰刀手

{四}{黑}

生物~惊惧兽

2/5

侵染（此生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

每当一个来源对希欧蕊镰刀手造成伤害时，该来源的操控者得到一个中毒指示物。

* 某来源每次对希欧蕊镰刀手造成伤害时，该来源的操控者就得到一个中毒指示物，而不是每造成1点伤害就得到一个中毒指示物。

细语者希欧蕊

{五}{黑}{黑}

传奇生物~魔判官

6/6

沼泽行者

在你的维持开始时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个生物。

* 当此异能结算时，轮到该维持的牌手选择一个生物并牺牲。

* 于双头巨人游戏中，最后一个异能可能会在对手队伍的维持开始时触发两次~因该队的每位牌手各触发一次。每位牌手只会各牺牲一个由他操控的生物。

手术摘除

{黑/非}

瞬间

（{黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。）

选择在坟墓场中的目标牌，且不能是基本地。自其拥有者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻任意数量与其同名的牌，并放逐这些牌。然后该牌手将他的牌库洗牌。

* 确实可以找出「任意数量」的牌。如果你想要的话，也可以决定在该区域留下一些甚或全部与该目标牌同名的牌，这也包括原本的目标牌。

细语幽灵

{一}{黑}{黑}

生物~幽灵

1/1

飞行

侵染（此生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

每当细语幽灵对任一牌手造成战斗伤害时，你可以牺牲它。若你如此作，该牌手每有一个中毒指示物，便弃一张牌。

* 于此触发式异能结算时，你才选择是否要牺牲细语幽灵；并且也是在此时计算该牌手具有的中毒指示物数量。

红

侵略行为

{三}{红/非}{红/非}

瞬间

（{红/非}可用{红}或2点生命来支付。）

获得目标由对手操控的生物之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。

* 侵略行为可以选择任何生物为目标，甚至是未横置的生物或是已经由你操控的生物。

* 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。

化为炮弹

{三}{红}

瞬间

牺牲一个神器或生物，以作为施放化为炮弹的额外费用。

化为炮弹对目标生物或牌手造成5点伤害。

* 是在支付费用时一并牺牲该神器或生物。牌手不可能回应支付费用而试图消灭该神器或生物。

持棍乱斗

{二}{红}

结界

每个非生物且非武具的神器都是具有佩带{X}的武具，且具有「佩带此武具的生物得+X/+0」，X为该神器的总法术力费用。

* 受影响的神器会保留其他的类别与异能。

* 武具若同时是个生物，便不能由生物佩带。

* 如果受持棍乱斗影响的神器稍后成为生物，持棍乱斗的效应将不再对它生效。该神器将不再会是武具，且会从先前所装备的生物上卸装；它依旧会留在战场上。如果持棍乱斗离开战场，状况也将同上。

* 假设持棍乱斗在战场上，且某灵气结界因故成为神器、并保留其原有的其他类别，则后者也会成为武具。其上的异能如果提到「所结附的生物」或「佩带此武具的生物」，则都是指称它目前所装备的生物。可以利用其佩带异能来将它装备到其他生物上。如果你试图将此灵气武具装备到它不能合法装备的生物上，则它会留在原本的地方。如果它所装备的生物成为不能合法结附的永久物，此灵气武具将会因状态动作而置入其拥有者的坟墓场。

锻炉督长

{四}{红}{红}{红}

生物~巨人

5/5

你可以从你的起手牌中展示此牌。如果你如此作，则在第一个维持开始时，将一个1/1红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物放进战场。

当锻炉督长进战场时，将X个1/1红色，具敏捷异能的鬼怪衍生生物放进战场，X为由你操控的生物之数量。

* 你因最后一个异能而放进战场的衍生生物数量，是在此异能结算时决定。如果锻炉督长在那时依旧在战场上，则它会被计算进去。

* 请参见前文通则释疑单元中，「组合：督长」之段落。

堕落钢铁术士

{三}{红}

生物~人类/祭师

1/1

侵染（此生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

{一}{红}，{横置}：堕落钢铁术士对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 如果堕落钢铁术士的异能对某生物造成1点伤害，此伤害将会使得该生物上放置一个-1/-1指示物。如果它对某牌手造成1点伤害，该牌手得到一个中毒指示物。

废品场迸火

{一}{红}{红}

法术

废品场迸火对目标牌手造成等同于你坟墓场中神器牌数量的伤害。

* 在废品场迸火结算时，才会计算你坟墓场中神器牌的数量。

熔渣邪鬼

{红}

生物~组构体

/

熔渣邪鬼的力量和防御力各等同于所有坟墓场中的神器牌之数量。

* 熔渣邪鬼的力量与防御力设定异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。

隐匿者洼巴司

{三}{红}{红}

传奇生物~魔判官

4/4

由你操控的生物具有敏捷异能。

由对手操控的生物须横置进战场。

* 隐匿者洼巴司在战场上时会赋与自己敏捷异能。

电压冲锋

{二}{红}

瞬间

电压冲锋对目标生物或牌手造成3点伤害。增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或牌手，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

* 如果在电压冲锋结算前，该生物或牌手已经是不合法目标，则它将被反击，且其所有效应都不会生效。你无法执行增殖。

绿

体内野兽

{二}{绿}

瞬间

消灭目标永久物。其操控者将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

* 如果在体内野兽结算前，该目标永久物已经是不合法目标，则整个咒语都将被反击，且所有效应都不会生效。该永久物的操控者不会得到野兽衍生物。

* 如果该目标永久物依旧是合法目标，但并未被消灭（也许由于它重生或不会毁坏），其操控者依旧会得到野兽衍生物。

诞生荚

{三}{绿/非}

神器

（{绿/非}可用{绿}或2点生命来支付。）

{一}{绿/非}，{横置}，牺牲一个生物：从你的牌库中搜寻一张生物牌，且此牌之总法术力费用需为所牺牲之生物的总法术力费用加1，将它放进战场，然后将你的牌库洗牌。你只可以于你能施放法术的时机下起此异能。

* 生物的总法术力费用只会由该牌右上角所印制的法术力符号来决定（除非该生物也复制了其他东西；后文将详述）。如果其法术力费用包括了{X}，则X视为0。如果它右上角并未印制法术力符号（举例来说，它是个变成生物的地），则其总法术力费用为0。而施放此生物时的任何替代性费用或额外费用（例如增幅）都不会算进去。

* 衍生物的总法术力费用为0，除非它复制了其他东西。

* 如果某生物复制了其他东西，其总法术力费用会是所复制的东西之总法术力费用。

鲜肉

{三}{绿}

瞬间

本回合中每有一个生物从战场进入你的坟墓场，便将一个3/3绿色野兽衍生生物放进战场。

* 鲜肉会计算由你拥有、且于本回合中进入坟墓场的生物数量，这包括了进场时由你操控的衍生生物，以及由你拥有但不由你操控、且不是衍生物的生物。

碧柄学员

{三}{绿}

生物~妖精/战士

2/3

{横置}: 目标生物得+4/+4直到回合结束。只可以于碧柄学员的力量大于或等于4时起动此异能。

* 一旦起动了碧柄学员的异能, 则就算碧柄学员的力量在结算时已经小于4 (也许因为某个装备它的武具被消灭), 此异能都会如常结算。

吸食啮咬

{一}{绿}

瞬间

目标生物得+1/+1直到回合结束。另一个目标生物得-1/-1直到回合结束。

* 你必须能够选择两个不同的目标生物, 才能施放吸食啮咬。

* 如果吸食啮咬试图结算时, 只有其中一个目标生物仍为合法目标, 则该生物依旧会受影响, 但不合法目标的那个则不会。

希沃克黜人梅梨莱

{一}{绿}

传奇生物~人类/斥候

2/2

你不会得到中毒指示物。

由你操控的生物上不能放置-1/-1指示物。

由对手操控的生物失去侵染异能。

* 梅梨莱并不会移除你已有的中毒指示物, 也不会移除由你操控的生物上已有的-1/-1指示物。

* 不论梅梨莱是否在战场上, 由你操控之鹏洛客所受到的伤害都会移去其上的忠诚指示物。

* 如果梅梨莱进战场后, 某个具有侵染的生物才在对手的操控下进战场, 则该生物失去侵染。

* 在梅梨莱进战场后, 由对手的操控的生物还是有可能获得侵染。举例来说, 对手可以向某生物施放炼油, 然后梅梨莱的异能与炼油的异能将以时间印记的顺序生效, 而最新的一个效应将胜出。这类生物对你造成的伤害将不会让你失去生命 (因为该生物具有侵染), 也不会让你获得中毒指示物 (因为梅梨莱将其阻止)。类似状况: 对由你操控的生物而言, 这类生物所造成的伤害将不会于其上标记伤害, 也不会将-1/-1指示物放置其上。不过, 会检查是否造成了伤害的异能 (例如系命或细语幽灵的触发式异能) 依旧会发现此伤害。

大军获胜

{二}{绿}{绿}

法术

直到回合结束, 由你操控的生物得+1/+1且获得践踏与侵染异能。(具侵染的生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害, 并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。)

* 同一个物件上的数个侵染异能并无意义。

暗碧族叛徒

{一}{绿}{绿}

生物～妖精／战士

3/1

只要任一对手已中毒，暗碧族叛徒便具有侵染异能。（它会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

* 牌手只要具有一个或更多中毒指示物，就算是已中毒。

* 当暗碧族叛徒造成伤害时，该牌手必须是已中毒，才会让暗碧族叛徒具有侵染。如果该牌手并不具有中毒指示物，则暗碧族叛徒对该牌手造成的伤害将会导致失去生命，即使这份伤害是与其他具有侵染的生物同时造成的也一样。

暗碧族收获

{绿}

结界～灵气

结附于神器

每当所结附的神器置入坟墓场时，你获得6点生命。

* 如果所结附的神器与暗碧族收获同时置入坟墓场，则你依旧会获得6点生命。

神器

颅击槌

{五}

神器～武具

活化武器（当此武具进战场时，将一个0/0黑色病菌衍生生物放进战场，然后将它装备上去。）

佩带此武具的生物得+4/+4且具有警戒与系命异能。

{三}：将颅击槌移回其拥有者手上。

佩带{五}

* 将颅击槌移回其拥有者手上的异能，只能于颅击槌在战场上时起动。如果此异能结算时，颅击槌已经不在战场上，则它将不会生效。

遭囚太阳

{六}

神器

于遭囚太阳进战场时，选择一种颜色。

由你操控的该色生物得+1/+1。

每当一个地的异能加一点或更多该色的法术力到你的法术力池时，多加一点该色的法术力到你的法术力池中。

* 遭囚太阳的触发式异能属于法术力异能，也就是说：此异能不使用堆叠，且无法回应之。

转化室

{三}

神器

{二}, {横置}: 将目标神器牌从坟墓场放逐。在转化室上放置一个充电指示物。

{二}, {横置}, 从转化室上移去一个充电指示物: 将一个3/3无色魔像衍生神器生物放进战场。

* 如果在第一个异能试图结算时, 该目标神器牌已经不在坟墓场, 则它将被反击, 且其所有效应都不会生效。你无法在转化室上放置一个充电指示物。

玄铁遗宝

{零}

神器

玄铁遗宝不会毁坏。(致命伤害以及注明「消灭」的效应都不会将它消灭。)

* 玄铁遗宝没有其他的异能。

邪术寄生虫

{一}

神器生物~昆虫

1/1

{X}{黑/非}: 从目标永久物上移去至多X个指示物。每以此法移去一个指示物, 邪术寄生虫便得+1/+0直到回合结束。({黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。)

* 你所选择的X数值可以大于该目标永久物上的指示物数量。不过, 邪术寄生虫获得的加成只会等于实际移去的指示物数量。

* 如果该永久物上有数种指示物, 则当此异能结算时, 你选择每种各要移去多少个。

构生菌涌泉

{二}

神器

当构生菌涌泉进战场或从战场进入坟墓场时, 你可以从你的牌库中搜寻一张基本牌, 展示该牌, 并将它置入你手上, 然后将你的牌库洗牌。

* 此异能会在构生菌涌泉从战场进入坟墓场时触发, 即使它进战场时所触发的异能尚未结算也是一样。

精壮秘耳

{二}

神器生物~秘耳

5/6

只能以生物产生的法术力来施放精壮秘耳。

* 精壮秘耳只能以战场上一个或数个生物之异能产生的法术力来施放(例如本系列之合金秘耳或洼巴司牧师)。

* 不在战场上的生物牌所产生之法术力, 例如铬铜林督长或Elvish Spirit Guide, 则不能用来施放精壮秘耳。

预兆机械

{六}

神器

牌手不能抓牌。

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手放逐其牌库顶牌。若该牌是地牌，该牌手将它放进战场。若否，且该牌手能施放它，则施放之且不需支付其法术力费用。

* 将该地放进战场或施放该牌均为强制性。

* 如果预兆机械的触发式异能结算时，该牌手无法将该地放进战场（这状况很难发生）或是无法施放该咒语（可能因为它没有合法目标），则该牌就只是持续被放逐。

瘟疫食灵妖

{五}

神器生物~昆虫

3/3

{黑/非}：瘟疫食灵妖获得侵染异能直到回合结束。（{黑/非}可用{黑}或2点生命来支付。具侵染的生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害，并以中毒指示物的方式对牌手造成伤害。）

* 同一个物件上的数个侵染异能并无意义。

纯净饰符

{三}

神器

{横置}：加{一}到你的法术力池中。你获得1点生命。

* 纯净饰符具有法术力异能。此动作不用到堆叠，且不能被回应。

炼怒仪

{四}{红/非}

神器

（{红/非}可用{红}或2点生命来支付。）

每当你施放法术力费用中包含{非}的咒语时，炼怒仪对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于该咒语的总法术力费用。

* 炼怒仪的异能会检查你施放的任何咒语之法术力费用是否包含了非瑞克西亚法术力符号，而不会在乎该符号的颜色或此费用是如何支付的。

* 对费用中包含非瑞克西亚法术力符号的牌而言，在计算其总法术力费用时，每个非瑞克西亚法术力符号都算是1。

无尽力量祭祠

{三}

神器

在你的维持开始或每当你施放黑色咒语时，在无尽力量祭祠上放置一个充电指示物。

{四}，{横置}，牺牲无尽力量祭祠：无尽力量祭祠上每有一个充电指示物，目标牌手便弃一张牌。

* 此异能与大多数会迫使牌手弃牌的异能不同之处，是你可以在你能够施放瞬间的时机下起此异能，包括了于对手的抓牌步骤中、且他已经抓了一张牌之后。

* 如果对手施放某咒语，则就算你起最后一个异能来回应，也不可能阻止该咒语。该咒语在那之

前就已经进入堆叠。

灵魂渠道

{六}

神器

{六}, {横置}: 两位目标牌手彼此交换总生命。

* 如果此起动式异能试图结算时, 其中一位目标牌手已经不是合法目标, 则此交换不会发生。牌手的总生命都不会改变。

* 当交换总生命时, 每位牌手同时获得或失去必要的生命量, 以使得自己的总生命与另一位牌手之前的总生命相同。举例来说, 如果在交换前, A牌手有5点生命, B牌手有3点生命, 则A牌手会失去2点生命且B牌手会获得2点生命。替代性效应可能会改变这些获得或失去的量, 而触发性异能也可能因此触发。

* 如果某牌手不能获得生命, 则该牌手便不能与总生命较多的牌手交换总生命。如果某牌手不能失去生命, 则该牌手便不能与总生命较少的牌手交换总生命。在上述两种状况下, 牌手的总生命都不会改变。

* 在双头巨人赛制之中, 每位牌手的总生命都视为与其队友相同。如果两位成为目标牌手是在不同队伍, 则两个队伍最终将会交换总生命。如果两位成为目标牌手是队友, 则什么都不会发生。

蔑咒兽

{二}

神器生物~魔像

0/4

{蓝/非}: 将目标咒语或异能的目标改为蔑咒兽。({蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。)

* 即使蔑咒兽并非该咒语或异能的合法目标, 你依旧可以起动蔑咒兽的异能。不过, 该咒语或异能的目标将维持不变。

* 如果将某咒语或异能的一个目标转为蔑咒兽后, 会使得该咒语或异能的其他目标变得不合法, 则原本的目标组合将维持不变。

* 如果该咒语或异能的用词中包含了数个「目标」一词, 则当蔑咒兽的异能结算时, 你选择哪一个目标将会改成蔑咒兽。

* 对用词中包含了数个「目标」一词的咒语或异能而言, 如果多次起动蔑咒兽的异能, 也有办法一次一个地将目标全部改为蔑咒兽。

* 除非蔑咒兽符合所有目标的条件, 才会改变该咒语或异能的目标, 即使其用词中包含了数个「目标」一词也是一样。举例来说, 你无法将弧光曳迹的两个目标都改为蔑咒兽。

* 如果某咒语或异能具有数个目标, 但其用词中并未多次用到「目标」一词(例如眩光扰神), 则你只可能将其中的一个目标改为蔑咒兽。

* 如果某咒语或异能的目标数量可变动, 则你不能更改目标的数量。

* 如果蔑咒兽在本身的异能结算前便已离开战场, 则这些目标都将维持不变。

翻腾节点

{一}

神器

翻腾节点进战场时上面有六个充电指示物。

{一}, {横置}, 从翻腾节点上移去一个充电指示物: 在目标神器上放置一个充电指示物。

* 你可以选择任何神器为目标, 而不仅限于其上之异能提及充电指示物者。

战宁剑

{三}

神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+2并具有反红保护与反白保护。

每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时, 战宁剑对该牌手造成等同于其手牌数量的伤害, 且你每有一张手牌便获得1点生命。

佩带{二}

* 当此触发式异能结算时, 你才计算每位牌手的手牌数量。

迟钝法球

{二}

神器

进战场的生物不会触发异能。

* 迟钝法球会阻止生物本身的进战场触发式异能, 以及其他会因为该生物进战场而触发的触发式异能。

* 该触发事件并不需要特别提及「生物」进战场。举例来说, 活力护身符注记着「每当一个永久物在你的操控下横置进战场时, 将它重置。」如果此时某生物在你的操控下横置进战场, 活力护身符将不会触发。如果此时某个地(并且并未同时是个生物)在你的操控下横置进战场, 活力护身符则会触发。

* 会产生替代性效应的异能, 例如会让某永久物进战场时需横置或带有指示物者, 则不会受影响。

* 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能, 例如选择一个生物来让仿生妖复制, 则不会受影响。

* 在决定是否触发任何触发式异能时, 要检查该永久物是如何存在于战场上, 并考虑到持续性效应的影响。举例来说, 如果你操控了器械进击, 其一部份的异能注记着: 「每个非生物的神器都是神器生物」, 则迟钝法球进战场时会是个生物, 并且不会触发任何触发式异能。

* 类似状况: 如果迟钝法球与某生物同时进战场, 则这个进战场的生物将不会触发任何触发式异能。

。

松卷钟

{四}

神器

在其他牌手的重置步骤中, 重置所有由你操控的神器。

* 这些神器会与主动牌手的永久物同时重置。你无法选择要去重置哪个由你操控的神器, 也无法选择不重置哪一个。

* 某些效应, 例如锈虱的异能所产生者, 会注记着某神器于其操控者的重置步骤中不能重置。这些效应不会生效, 也不会使得某神器于其他牌手的重置步骤中不能重置。

* 就算你操控了数个松卷钟, 你于其他牌手的重置步骤中依旧只能将自己的神器重置一次。

地

非瑞克西亚核心

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{一}, {横置}, 牺牲一个神器: 你获得1点生命。

* 一旦你起动此异能并牺牲了神器, 任何牌手就已经来不及试图阻止你支付此费用。

所有注册商标, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智有限公司的财产。(c)2011威世智。