

## \_玄铁\_(tm)常见问题集

编纂：Paul Barclay, David DeLaney, 以及Jeff Jordan。译者：杨俊杰

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

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）则为玩家解答特定单卡的规则疑问。

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

#### 不会毁坏/Indestructible

「不会毁坏」并非关键词异能。永久物之异能中出现此字时，仅使用此字的英文意义，正如同「不能被阻挡(unblockable)」一样。当某效应注记着「[此永久物]不会毁坏」，是用来表明此永久物之特性，而非将异能赋予此永久物。不会毁坏的正式规则解析如下：

#### 不会毁坏

若某永久物不会毁坏，规则与效应便无法将之消灭。此类永久物不会因致命伤害而被消灭，也会忽略致命伤害引起之依状态而生的效应（请参见规则420.5c）。但有些规则或效应依旧能让此类永久物被牺牲、被放入坟墓场、或移出游戏。

#### 玄铁兽雕像/Darksteel Brute

{二}

#### 神器

玄铁兽雕像不会毁坏。（注明「消灭」的效应以及致命伤害都不会将它消灭。）

{三}：玄铁兽雕像成为2/2神器生物直到回合结束。

\* 若某个不会毁坏的生物之防御力为0，则依旧会被置入其拥有者的坟墓场。「不会毁坏」此特性无法忽略此情况。

\* 伤害依旧会累积在不会毁坏之生物上，并于清除步骤中移除。

\* 致命伤害之定义为「超过或等于此生物防御力之伤害」。即使不会毁坏之生物不因致命伤害而被消灭，此定义依旧会用在其它方面，例如分配践踏伤害。

\* 若受到致命伤害的生物失去「不会毁坏」此特性，便会在下次检查依状态而生的效应时被消灭。

\* 「不会毁坏」仅让会消灭此永久物之效应失效，包括了致命伤害引起的消灭，以及不能重生的消灭。不会毁坏的永久物依旧可以被移出游戏，回到玩家手上，置入坟墓场，或用来牺牲。

\* 重生的效应依旧可以用在不会毁坏的永久物上，但因为此类永久物不会被消灭，此效应将一直派不上用场。

-----

#### 套件/Modular

套件异能会作用在两个时机：具有套件异能的生物进场时，以及此生物离场时。套件的正式规则解析如下：

#### 502.35. 套件

502.35a 套件代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。「套件X」意指「此永久物进场时上面有X个+1/+1指示物」，以及「当此永久物从场上置入坟墓场时，其上每有一个+1/+1指示物，你便可以在目标神器生物上放置一个+1/+1指示物。」

502.35b 若某生物具有数个套件异能，则每一个都会分别触发。

#### 能疆巨汉/Arcbound Bruiser

{五}

## 神器生物

0/0

套件3（它进场时上面有三个+1/+1指示物。当它置入坟墓场时，你可以将其上的+1/+1指示物移到目标神器生物上。）

\* 处理其进场异能时，此永久物会得到多少指示物，是由牌上紧接着「套件」之数字而定。

\* 处理其离场异能时，则要看此永久物离场时上面有多少个指示物；紧接着「套件」之数字此时并无意义。

\* 当具有套件异能的生物离场时，你可以将其上的指示物放在单独一个目标神器生物上；并不能将指示物分别放在数个神器生物上。

-----

### 「脉动」牌/Pulses

在玄铁系列中，有五张成套的牌具有特殊异能：若此咒语结算时能符合其上所述之条件，便会回到玩家的手上。脉动牌包括了：蔓非沼的脉动/Pulse of the Dross，原野的脉动/Pulse of the Fields，锻冶炉的脉动/Pulse of the Forge，博识都的脉动/Pulse of the Grid，以及铬铜林的脉动/Pulse of the Tangle。

蔓非沼的脉动/Pulse of the Dross

{一}{黑}{黑}

### 巫术

目标玩家从手上展示三张牌并且你从中选择一张。该玩家弃掉该牌。然后若该玩家的手牌比你多，则将蔓非沼的脉动移回其拥有者的手上。

\* 当本咒语其它部分的效应发生之后，才会检查此条件；所以，若前面的效应使得此条件无法达成，这张牌就不会回到其拥有者手上。

\* 此牌直接从堆栈回手；完全不会经过坟墓场。

-----

### 「回响」咒语/" Echoing" spell

在玄铁系列中，有五张成套的牌会影响到所有与其目标同名的永久物。回响牌包括了：定静回响/Echoing Calm，勇气回响/Echoing Courage，衰败回响/Echoing Decay，毁弃回响/Echoing Ruin，以及真相回响/Echoing Truth。

定静回响/Echoing Calm

{一}{白}

### 瞬间

消灭目标结界及所有与其同名的其它结界。

\* 回响咒语中，共有四张牌会以特定类别的永久物为目标，并且影响所有名称与其目标相同之「该类别」永久物。但真相回响比较特别：它以非地的永久物为目标，但会影响所有与其同名的其它永久物，而不只是影响非地的永久物。

\* 这些永久物会同时受到影响。

-----

### 压印/Imprint

在玄铁系列中，有三张牌具有压印异能：亡颜窃形兽/Death-Mask Duplicant，万象镜/Panoptic Mirror，以及凝咒杖/Spellbinder。这三张牌在本文之「单卡解惑」部分，都有详尽解说。压印的正式规则解析如下：

## 502.34. 压印

502.34a 压印属于静止式异能，其用词为「压印～[内文]」。「压印～[内文]」意指「在移出游戏区中的牌，并且是由于此异能而被移出游戏者，便压印在此永久物上。」

502.34b 「压印的[类别]牌」意指属于该类别，且压印在此永久物上的牌。若某永久物上压印了多张同类别的牌，则这些牌都是「压印的[类别]牌」。

\* 若你压印在万象镜或凝咒杖上的牌具有额外费用，比如说增幅，购回，或是打包费用，则你使用该牌时可以支付该牌的打包费用。

\* 若你压印在万象镜或凝咒杖上的牌具有替代性费用，比如说「你可以将由你操控的一个海岛移回其拥有者手上，而不支付此咒语的魔法力费用」，则由于你使用该牌时并未支付其魔法力费用，便不能支付该牌的替代性费用。

\* 当万象镜或凝咒杖「复制压印的牌并使用此复制」此部分的异能还在堆栈上，若此时万象镜或凝咒杖离场，则其异能会使用已知的最后信息来确认所压印的牌是哪一张。于是便可制造出该牌的复制，且能如常使用此复制。

\* 当万象镜或凝咒杖「复制压印的牌并使用此复制」此部分的异能还在堆栈上，若此时压印在万象镜或凝咒杖上的牌离开移出游戏区，该牌便不再压印于其上。在这种状况下，就无法制造出该牌的复制。

-----

### 共鸣/Affinity

除了具有神器共鸣异能的牌之外，在玄铁系列中还有五张成套的魔像，分别具有与基本地类别共鸣的异能：蔓非沼魔像/Dross Golem，奥悉达魔像/Oxidda Golem，锐草魔像/Razor Golem，尖塔魔像/Spire Golem，以及铬铜林魔像/Tangle Golem。

蔓非沼魔像/Dross Golem

{五}

神器生物～魔像

3/2

沼泽共鸣（你每操控一个沼泽，使用此咒语的费用便减少{一}来使用）

恐惧

欲知共鸣异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。

-----

### 打包/Entwine

欲知打包异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。

-----

### 武具/Equipment

欲知武具与佩带异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。

-----

### 单卡解惑

（以下依照颜色排序）

白色

狮族猎户/Leonin Shikari

{一}{白}

生物～猫／士兵

2/2

你可以于你能够使用瞬间的时机下来使用佩带异能。

\* 佩带异能会包含「佩带」此关键词异能。通常来说，佩带异能只可于你能够使用巫术的时机下使用。

\* 狮族猎户允许你于战斗阶段中移动自己的武具，或是反应咒语或异能来移动。你依旧会受到使用佩带异能的其它限制。

-----

试炼信念/Test of Faith

{一}{白}

瞬间

防止本回合中接下来将对目标生物造成的3点伤害，且每以此法防止1点伤害，就在该生物上放置一个+1/+1指示物。

\* 防止伤害时，便一并在该生物上放置+1/+1指示物。若某个1/1生物将受到6点伤害，则防止3点伤害的同时，一并在其上放置三个+1/+1指示物。于是此生物会是个受到3点伤害的4/4生物，并不会因此被消灭。

-----

扭转局面/Turn the Tables

{三}{白}{白}

瞬间

本回合中，所有将对你造成的战斗伤害改为对目标进行攻击的生物造成之。

\* 实际造成战斗伤害时，若该目标生物已不在场，此伤害便不会转移。

\* 若所选择的目标生物已移出战斗，但还在场上，此伤害仍会转移。

-----

蓝色

夺走/Carry Away

{蓝}{蓝}

武具结界

当夺走进场时，将受此结界的武具卸装。

你操控受此结界的武具。

\* 夺走属于一种新类别的区域性结界~武具结界。武具结界只能结附在武具上（就如同生物结界只能结附在生物上）。

\* 通常来说，就算获得武具之操控权，也不会改变其所装备的生物。但「夺走」上面的触发式异能会使得此武具从原本装备的生物上卸装。此武具的新操控者可以使用其上的佩带异能，将之移到由他所操控的生物上。

-----

纽若克易质师/Neurok Transmuter

{二}{蓝}

生物~人类/魔法师

2/2

{蓝}: 直到回合结束，目标生物成为神器，且仍为原本的类别。

{蓝}: 直到回合结束，目标神器生物成为蓝色且不是神器。

\* 纽若克易质师的第二个异能，会使成为其目标之神器生物失去「神器」此类别~并失去所有神器的副类别。此异能并不会移除其它的类别、前述类别之副类别、或是超类别。（若该神器是传奇的(legendary)，则依旧保有此特性，且「传奇规则」仍对它生效）

\* 若武具不再是神器，便会失去「武具」此副类别；没有「武具」此副类别的永久物就不能由生物佩带。（当然，神器生物也不能装备在任何东西上）

\* 纽若克易质师的第二个异能，若是搭配上秘罗地系列的《器械进击》，会产生奇怪的互动。若某神器是因为器械进击在场才变成生物，并且你对此生物使用纽若克易质师的第二个异能，结果会产生出一个完全不具类别的永久物。（纽若克易质师的异能会移除「神器」此类别；器械进击则需要知道什么是神器，什么不是神器。轮到器械进击的效应生效时，此永久物已不是神器，也就不会因此变成生物）

-----

黑色

以太骤变/Other Snap

{三}{黑}{黑}

巫术

将所有永久物上的所有指示物，以及所有衍生物移出游戏。

\* 以太骤变会将所有永久物上的所有指示物移除，不论何种指示物都是一样。同时，它也会把所有的衍生物移出游戏。

\* 至于非永久物之对象上的指示物，例如被尔泰的干预所移出游戏之牌上的延迟指示物，或是玩家所得到的中毒指示物，都不会受以太骤变之影响。

-----

心底嘶喊/Screams from Within

{一}{黑}{黑}

生物结界

受此结界的生物得-1/-1。

当受此结界的生物置入任何坟墓场时，将心底嘶喊从你的坟墓场移回场上。

\* 若心底嘶喊从你的坟墓场移回场上，则由你选择心底嘶喊将结附在哪个生物上（就如同你不是以使用的方式将区域性结界放置进场时一样）。若你的对手未操控任何生物，则你必须选择一个由你操控的生物。若场上没有心底嘶喊可以结附的东西，则它便持续留在你的坟墓场中，完全不曾进场。

\* 若另一位玩家获得心底嘶喊的操控权，则当它置入坟墓场时，其触发式异能并不会生效；因为牌一定是置入其拥有者的坟墓场，但心底嘶喊的异能只会在其拥有者的坟墓场中寻找之。

-----

红色

解体/Dismantle

{二}{红}

巫术

消灭目标神器。若该神器上有指示物，则在由你操控的一个神器上放置等量的+1/+1指示物或等量的充电指示物。

\* 解体的目标，就是你想要消灭的神器。当解体结算时，你决定要放置哪一种指示物，并且决定这些指示物要放在哪个由你操控的神器上。

\* 被消灭的神器上面之指示物种类并不重要，在此处只看数量。若被消灭的神器上面有五个炸弹指示物与两个陷阱指示物，则解体结算时，你可以放七个+1/+1指示物，或是七个充电指示物。

\* 你可以在非生物的神器上放置+1/+1指示物。除非此神器变成生物，否则这些指示物没有作用；若是变成生物，则会加算在此生物的力量与防御力上。

\* 若该目标神器重生，或者是不会毁坏，便不会因此被消灭；但你依旧可以在由你操控的一个神器上放置该数量的指示物。

-----

### 火球/Fireball

{X}{红}

巫术

火球对任意数量的目标生物和/或玩家造成伤害，其数值为「将X平均分配给所有目标，小数点后舍去」。

为第一个目标之外的每个目标各支付{一}，以作为使用火球的额外费用。

\* 当你支付火球的费用时，便一并支付其额外费用；即使这部分的所有文字放在后半段也是一样（如此做是为了让这张牌更易了解）。此额外费用并不算在火球的总魔法力费用之中。

\* 举例来说，若X为5，并且你选择了三个目标生物，则火球的总费用为{七}{红}，并且对这三个生物各造成1点伤害。

-----

### 凶蛮打击/Savage Beating

{三}{红}{红}

瞬间

只能在你回合的战斗阶段中使用凶蛮打击。

选择一项~由你操控的生物获得连击异能直到回合结束；或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。

打包{一}{红}

\* 这个额外战斗阶段，会马上接在「使用了凶蛮打击的战斗阶段」后面。在这两个战斗阶段中间，不会有行动阶段。

-----

### 鬼怪修补匠史罗巴/Slobad, Goblin Tinkerer

{一}{红}

生物~传奇鬼怪/神器师

1/2

牺牲一个神器：直到回合结束，目标神器不会毁坏。（注明「消灭」的效应以及致命伤害都不会将它消灭。）

\* 当此效应结束时，伤害会同时移除；所以受到致命伤害的神器可以因此免于消灭。

-----

### 重熔/Unforge

{二}{红}

瞬间

消灭目标武具。若该武具装备在生物上，则重熔对该生物造成2点伤害。

\* 仅有「武具被消灭时，该武具所装备的生物」才会受到重熔的伤害。重熔不会对该武具在此之前

装备过的生物造成伤害。

-----

绿色

训诫仪式/Rebuking Ceremony

{三}{绿}{绿}

巫术

将两个目标神器置于其拥有者的牌库顶。

\* 若这两张牌的拥有者是同一位玩家，则该玩家决定它们在牌库顶的顺序。

-----

神器与地

能疆恶魔/Arcbound Fiend

{六}

神器生物

0/0

恐惧

在你的维持开始时，你可以从目标生物上将一个+1/+1指示物移到能疆恶魔上。

套件3（它进场时上面有三个+1/+1指示物。当它置入坟墓场时，你可以将其上的+1/+1指示物移到目标神器生物上。）

\* 能疆恶魔第二个异能所选择的目标生物，其上并不一定要有+1/+1指示物。若当此效应结算时，该生物上没有指示物，则什么都不会发生。

-----

欧瑞克攻城磁橇/Auriok Siege Sled

{六}

神器生物

3/5

{一}：目标神器生物本回合中若能阻挡欧瑞克攻城磁橇，则必须阻挡之。

{一}：目标神器生物本回合中不能阻挡欧瑞克攻城磁橇。

\* 请注意，在魔法风云会本游戏中，若一个效应说你「可以」或「必须」作某事，而另一个效应说你「不可以」作某事，则后者会盖过前者。若你将欧瑞克攻城磁橇的两个异能用在同一个生物上，则该生物本回合中不能阻挡欧瑞克攻城磁橇。

-----

光蛾连结点/Blinkmoth Nexus

地

{横置}：加{一}到你的魔法力池中。

{一}：光蛾连结点成为1/1，具有飞行异能的光蛾神器生物直到回合结束。它仍然是地。

{一}，{横置}：目标光蛾得+1/+1直到回合结束。

\* 当光蛾连结点变成生物时，会得到「光蛾」此生物类别。也就是说，此时它共具有三种类别（地，神器，以及生物），与一种生物副类别（光蛾）。

\* 「目标光蛾得+1/+1」这部分的异能，其目标可以是任何具有「光蛾」此生物类别的生物。

\* 若光蛾连结点变成生物后，又变成树林，则此时它共具有三种类别（神器，地，以及生物），一种生物副类别（光蛾），与一种地的副类别（树林）。

-----

## 亡颜窃形兽/Death-Mask Duplicant

{七}

神器生物~变形兽

5/5

压印~{一}: 将目标生物牌从你的坟墓场移出游戏。(被移出游戏的牌压印在此神器上)

只要所压印的任一生物牌具有飞行异能, 亡颜窃形兽便具有飞行异能; 且恐惧, 先攻, 连击, 敏捷, 地行者, 保护, 以及践踏等异能亦比照办理。

\* 亡颜窃形兽具有起动式的压印异能。此异能可以使用任意次数, 所以可能会有数张生物牌压印于其上。

\* 亡颜窃形兽将具有压印于其上之生物牌的所有地行者、保护异能。若压印在亡颜窃形兽上的生物牌中, 有一张具有反红保护, 另一张具有反生物保护, 则亡颜窃形兽便具有反红保护与反生物保护异能。

-----

## 双子引擎/Gemini Engine

{六}

神器生物

3/4

每当双子引擎攻击时, 将一个进行攻击的孪生神器生物衍生物放置进场。其力量等同于双子引擎的力量, 且其防御力等同于双子引擎的防御力。在战斗结束时, 牺牲该衍生物。

\* 孪生衍生物进场时, 会是进行攻击的未横置生物。任何攻击费用或攻击限制都不会影响到它。

\* 孪生衍生物不会触发任何在「当[某生物]攻击时」触发的异能。

\* 此衍生物的力量与防御力是由双子引擎的力量与防御力来设定。若辉煌的赞美诗在场(会让由你操控的生物得+1/+1), 则双子引擎便为4/5; 因此孪生衍生物一开始会是4/5, 接着又因辉煌的赞美诗而得到+1/+1的加成, 成为5/6生物。

\* 一旦衍生物产生之后, 其力量与防御力便不再与双子引擎的力量与防御力相关; 若双子引擎的力量与防御力改变, 此衍生物也不会因此受影响。

-----

## 贯心刃/Heartseeker

{四}

神器~武具

佩带此武具的生物得+2/+1并具有「{横置}, 将贯心刃卸装: 消灭目标生物。」

佩带{五}({五}: 装备在目标由你操控的生物上; 佩带的时机视同巫术。此牌进场时并未装备, 且该生物离场后, 此牌依旧在场。)

\* 贯心刃会把异能赋予佩带此武具的生物。此异能的目标可以是具有反神器保护的生物(除非佩带此武具的生物是神器生物)。

\* 佩带此武具的生物之操控者, 可以决定是否要使用此起动式异能。而贯心刃是由谁操控并不重要。

。

\* 「将贯心刃卸装」意指: 把贯心刃从原本佩带的生物上拿下来, 并留在场上。

-----

## 狮族飞锤/Leonin Bola



{一}

神器～武具

佩带此武具的生物具有「{横置}，将狮族飞锤卸装：横置目标生物。」

佩带{一}（{一}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同巫术。此牌进场时并未装备，且该生物离场后，此牌依旧在场。）

\* 狮族飞锤会把异能赋予佩带此武具的生物。此异能的目标可以是具有反神器保护的生物（除非佩带此武具的生物是神器生物）。

\* 佩带此武具的生物之操控者，可以决定是否要使用此起动式异能。而狮族飞锤是由谁操控并不重要。

\* 「将狮族飞锤卸装」意指：把狮族飞锤从原本佩带的生物上拿下来，并留在场上。

-----

蒙纳珂/Memnarch

{七}

神器生物～传奇魔法师

4/5

{一}{蓝}{蓝}：目标永久物成为神器，并且仍是原有的类别。（此效应不因回合结束而终止）

{三}{蓝}：获得目标神器的操控权。（此效应不因回合结束而终止）

\* 蒙纳珂之异能所产生的效应不会因回合结束而终止，也不会因蒙纳珂离场而终止。这两个效应都会持续到受影响的永久物离场为止。

\* 你可以将第一个异能用在非神器的永久物上，等到此异能结算后，再对该永久物使用第二个异能。

-----

构生菌格栅/Mycosynth Lattice

{六}

神器

所有永久物均是神器，且仍是原有的类别。

所有咒语，永久物，以及不在场上的牌均为无色。

玩家可将魔法力视为任意颜色般地使用。

\* 构生菌格栅会将场上所有的永久物变成神器。堆栈上的咒语，以及其它区域中的牌都不是永久物，因此这些咒语与牌都不会变成神器。

\* 构生菌格栅的第二个异能，会使游戏之所有区域中，全部的东西都变成无色。

\* 构生菌格栅的第一个异能，会使区域性结界变成神器。若是搭配上秘罗地系列的《器械进击》，便会让上述的区域性结界变成生物。区域性结界若同时是个生物，便不能结附任何东西；并且会在下次检查依状态而生的效应时，置入其拥有者的坟墓场。

\* 构生菌格栅的第三个异能，会使玩家可以将无色魔法力视为具有颜色般地使用。不过，这并不会移除该魔法力的用途限制。举例来说，维多肯工程师所产生的魔法力，并不会因为构生菌格栅之故而可以拿来使用非神器的咒语。

-----

塑地秘耳/Myr Landshaper

{三}

神器生物～秘耳

{横置}: 直到回合结束, 目标地成为神器, 且仍为原本的类别。

\* 该地仍保持它原本的其它类别、副类别及超类别。若它原本是基本地, 则它依旧是个基本地。若它原本是树林, 则它依旧是个树林。

-----  
万象镜/Panoptic Mirror

{五}

神器

压印~{X}, {横置}: 你可以将你手上一张总魔法力费用为X的瞬间牌或巫术牌移出游戏。(该牌压印在此神器上)

在你的维持开始时, 你可以复制压印的一张瞬间牌或巫术牌并使用此复制, 且不须支付其魔法力费用。

\* 万象镜的触发式异能结算时, 会让你可以制造出「移出游戏区中, 压印在万象镜上的其中一张瞬间牌或巫术牌」之复制(压印的牌都放在该区域中), 然后使用此复制, 并且不须支付其魔法力费用。

\* 你不需支付该咒语的魔法力费用; (若该牌之魔法力费用中含有X, 则X为0。)你可支付该咒语的任何额外费用; 但不能使用任何替代性费用。

\* 其上的触发式异能只会在维持中触发一次, 而不是压印了几张牌就触发几次。当此触发式异能结算时, 若没有牌压印在万象镜上, 则什么都不会发生。

\* 你可以响应上述的维持触发式异能, 将牌压印在万象镜上。若你如此作, 当此触发式异能结算时, 便可以复制刚才压印的牌。

\* 当其上的起动式异能结算时, 你可以选择要不要将牌移出游戏。若你决定要将牌移出游戏, 所移出游戏的牌之总魔法力费用必须等于X。

\* 若要压印连体牌, 则所支付的X要等于其中一边的总魔法力费用。若所复制的牌是连体牌, 则你选择要使用哪一边, 但不能同时使用两边。(当然, 你在稍后的游戏中可以选择另外一边)

-----  
浆液粉末/Serum Powder

{三}

神器

{横置}: 加{一}到你的魔法力池中。

若你处于能够再调度的时机, 且浆液粉末在你手上, 你可以将你的手牌移出游戏, 然后抽等量的牌。(你除了再调度之外, 也可以如此作。)

\* 除非浆液粉末在你手上, 你才可以使用浆液粉末的第二个异能。若此牌在你手上, 你便可以选择要再调度, 或是使用浆液粉末的异能。就算用了此异能, 抽了新的手牌之后依旧可以重新再调度; 而若是你再调度后, 新的手牌包含了浆液粉末, 也依旧可以使用浆液粉末的异能。

\* 浆液粉末的异能与正常的再调度不同之处, 在于你重抽的手牌数量可以与先前相同, 不必少抽一张。若你已经再调度一次, 而重抽的六张手牌中包括了浆液粉末, 你可以选择将这六张牌移出游戏并重新抽六张手牌。

\* 被移出游戏的手牌, 在本盘游戏中都一直放在移出游戏区; 若你之后重新再调度, 也不会被洗入你的牌库。(除非将之移出游戏的效应特别注明, 否则被移出游戏的牌都是牌面朝上。在下一盘游戏开始前, 记得要将它们放回套牌中)

-----

## 凝咒杖/Spellbinder

{三}

神器～武具

压印～当凝咒杖进场时，你可以从你手上将一张瞬间牌移出游戏。

每当佩带此武具的生物对任一玩家造成战斗伤害时，你可以复制压印的瞬间牌并使用此复制，且不须支付其魔法力费用。

佩带{四}

- \* 凝咒杖的第二个异能，会让你可以制造出「移出游戏区中，压印在凝咒杖上的瞬间牌」之复制（压印的牌都放在该区域中），然后使用此复制，并且不须支付其魔法力费用。
- \* 你不需支付该咒语的魔法力费用；（若该牌之魔法力费用中含有X，则X为0。）你可支付该咒语的任何额外费用；但不能使用任何替代性费用。
- \* 若所复制的牌是连体牌，则你选择要使用哪一边，但不能同时使用两边。（当然，你在稍后的游戏中可以选择另外一边）
- \* 凝咒杖只有一次压印的机会，也就是当它进场时。把凝咒杖装备在生物上时，并不会触发其进场异能。

-----

## 裂地泰坦/Sundering Titan

{八}

神器生物

7/10

当裂地泰坦进场时，对每一种基本地类别各选择一个地，然后消灭这些地。

当裂地泰坦离场时，对每一种基本地类别各选择一个地，然后消灭这些地。

- \* 裂地泰坦的两个异能都不需要目标。当上述异能结算时，泰坦的操控者必须针对每一种基本地类别各选择一个地。（平原，海岛，沼泽，山脉，以及树林）
- \* 若场上并没有其中一种基本地类别的地，便无法选择该种地。若只有你操控其中一种基本地类别的地，则你必须选择之。
- \* 若某个地具有多种基本地类别，选择地时便可多次选择之。
- \* 所有被选中的地都同时被消灭。

-----

## 穿杨三叉戟/Surestrike Trident

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物具有先攻异能及「{横置}，将穿杨三叉戟卸装：此生物对目标玩家造成等同于其力量的伤害。」

佩带{四}（{四}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同巫术。此牌进场时并未装备，且该生物离场后，此牌依旧在场。）

- \* 穿杨三叉戟会把异能赋予佩带此武具的生物。此异能的目标可以是具有反神器保护的生物（除非佩带此武具的生物是神器生物）。
- \* 佩带此武具的生物之操控者，可以决定是否要使用此起动式异能。而穿杨三叉戟是由谁操控并不重要。

\* 「将穿杨三叉戟卸装」意指：把穿杨三叉戟从原本佩带的生物上拿下来，并留在场上。

-----

析念仪/Thought Dissector

{四}

神器

{X}, {横置}: 目标对手展示其牌库顶牌，直到展示出一张神器牌，或是展示出X张牌为止。若以此法展示出神器牌，则将它在你的操控下放置进场，并牺牲析念仪。将其它以此法展示的牌置入该玩家的坟墓场。

\* 即使析念仪已经离场（因此你无法牺牲之），依旧可以将该神器在你的操控下放置进场。

-----

雷霆杖/Thunderstaff

{三}

神器

若雷霆杖并未横置，且任一生物将对你造成战斗伤害，则防止该伤害中的1点。

{二}, {横置}: 进行攻击的生物得+1/+0直到回合结束。

\* 若雷霆杖并未横置，对每个生物而言，雷霆杖都会防止该生物每次将对你造成之战斗伤害中的1点。因此若有三个具连击异能的生物攻击你且未受阻挡，则雷霆杖共可防止6点伤害。

-----

三定法球/Trinisphere

{三}

神器

只要三定法球并未横置，每个使用时之费用小于三的咒语都须支付三点魔法力才能使用。（需额外支付的费用可以任意颜色的魔法力或无色魔法力来支付。举例来说，要支付{一}{黑}来使用的咒语，则改为要支付{二}{黑}来使用。）

\* 三定法球的异能会影响咒语使用时的总费用。在所有其它的费用增减均生效之后，才轮由三定法球的异能生效；步骤是先由增加费用者生效，之后由减少费用者生效，最后检查你所需支付的魔法力数量。若此数量小于三点魔法力，则你须支付三点魔法力。

\* 就算场上有减少费用的效应，使用咒语时支付的费用也不能少于三点魔法力。

\* 若某咒语是因为支付额外费用后（例如增幅费用），其总量才超过三点魔法力，并不会受三定法球之影响。

\* 你依旧需要支付该咒语所具有的非魔法力费用，例如牺牲生物或是弃牌之类。

\* 虽然牌面朝下的咒语之总魔法力费用为零，但以牌面朝下的方式使用具变身异能的生物时，已经需要支付三点魔法力，因此三定法球通常不会影响牌面朝下的生物咒语之总费用。不过，若因梦圆凿之故而可以少付上述费用，而三定法球又在场，你使用这类咒语时依旧得支付三点魔法力。

-----

所有注册商标，包含角色名称，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。

(Copr.)2004威世智。