

围攻秘罗地_常见问题集(FAQ)

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

此文件最近更新日期: 2010年12月21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。如果您的疑问在此处找不到解答,请到此与我们联系

: <www.wizards.com/customerservice>。

本常见问题集包含两大段落,功能性各不相同。

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

上市资讯

_围攻秘罗地_系列包括155张牌(60张普通牌,40张非普通牌,35张稀有牌,10张秘稀牌,以及10张基本牌)。

售前现开赛日期: 2011年1月29-30日

发售纪念赛: 2011年2月4-7日

自正式发售当日(2011年2月4日,周五)起,_围攻秘罗地_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_, 以及_围攻秘罗地_。

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。

秘罗与非瑞克西亚阵营

战事如火如荼。每张_围攻秘罗地_牌(但鹏洛客与基本牌除外)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。

新关键字异能: 战嚎

战嚎这异能会出现在秘罗生物上,赋与其他进行攻击的生物+1/+0的加成,

驱战鬼怪

{红}{红}

生物~鬼怪/战士

2/2

战嚎(每当此生物攻击时,每个进行攻击的其他生物各得+1/+0直到回合结束。)

战嚎的正式规则解析如下:

702.88.战嚎

702.88a 战嚎属于触发式异能。「战嚎」意指「每当此生物攻击时，每个进行攻击的其他生物各得+1/+0直到回合结束。」

702.88b 若某生物具有多个战嚎异能，则每一个都会分别触发。

* 此+1/+0的加成会对每个其他进行攻击的生物生效，但不会对具有此战嚎异能的生物生效。

* 此+1/+0的加成会持续到回合结束，即使具有战嚎异能的生物离场或不再是生物也是一样。

* 如果某个具战嚎的生物在同一回合中攻击数次（由于产生了额外的战斗阶段），则每一次都会触发其战嚎异能。这些结果会累积。

* 在牌手会共享回合的双头巨人与其他多人玩法中，由队友操控的攻击生物也会获得此+1/+0加成。

。

新关键字异能：活化武器

活化武器此异能会出现在非瑞克西亚的武器上，在此武器进场时同时为他提供一个运用它的生物。

皮翼装

{四}

神器~武器

活化武器（当此武器进战场时，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。）

佩带此武器的生物得+2/+2且具有飞行异能。

佩带{六}

活化武器的正式规则解析如下：

702.89.活化武器

702.89a 活化武器属于触发式异能。「活化武器」意指「当此武器进战场时，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。」

* 一如其他武器，每个具有活化武器的武器都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武器装备在另一个由你操控的生物上。一旦该病菌衍生物不再佩带武器，它将会置入你的坟墓场，除非其他效应让其防御力大于0。

组合；五阳当空

_围攻秘罗地_系列包括了一组五张的「当空」牌，这些强力咒语可以让你在一盘游戏中抓到很多次。

。 黑阳当空

{X}{黑}{黑}

法术

在每个生物上各放置X个-1/-1指示物。将黑阳当空洗入其拥有者的牌库。

* 如果某张当空牌被咒语或异能反击，或是结算时其所有的目标都不合法，则它会置入其拥有者的坟墓场。也就是说，其所有效应都不会生效。

_秘罗地创痕_复出机制

许多在_秘罗地创痕_系列登场的异能与机制都在_围攻秘罗地_系列复出。欲知关于侵染，-1/-1指示物，中毒指示物，压印，金技，以及增殖的详情，请在此处参见_秘罗地创痕_常见问题集

：www.wizards.com/Magic/TCG/Resources.aspx?x=magic/rules/faqs。

中文版勘误

隐密移型浆的规则叙述有错字，其第一句应为：

「在你的维持开始时，你可以使隐密移型浆成为另一个目标生物的复制。」

单卡解惑

白色

圣洁的献礼

{一}{白}

瞬间

消灭目标神器。你获得等同于其总法术力费用的生命。

* 如果在圣洁的献礼结算前，该神器已经是不合法目标，则此咒语会被反击。你不会获得任何生命。

* 如果圣洁的献礼结算，但该神器重生或是不会毁坏，则你依旧会因此获得生命。

狂乱回收

{三}{白}

瞬间

将任意数量的目标神器牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

抓一张牌。

* 这些置于牌库顶的牌之顺序由你决定。

* 你施放此牌时可以没有目标。若你如此作，则也可以抓一张牌。不过，如果你施放此牌时指定了至少一个目标，然后这些目标全部都变成不合法目标（也许由于另一个效应将它们全部移出坟墓场），则此咒语会被反击，且你无法因它而抓一张牌。

血块下属

{二}{白}

生物～猎犬

2/1

牺牲血块下属：在目标生物上放置一个-1/-1指示物。然后如果该生物的防御力为1或更多，则重生之。

* 你起动血块下属的异能时，可以选择它本身为其目标，但它不会得到-1/-1指示物、也不会重生，因为当此异能结算时，它将不是合法目标。

* 这重生盾会持续到回合结束，或是到用掉为止。

* 假设你起动了血块下属的异能，选择的目标是防御力3、且标记了2点伤害的生物。在该生物因标记了大于或等于其防御力的伤害而被消灭前，就会产生重生盾。然后该生物就会重生。也就是说，它上面所有的伤害都会移除、且它会被横置；其上所有的指示物都会保留，包括此异能放上去的-1/-1指示物。

锐锋城塞勇士

{二}{白}{白}

生物～人类／骑士

3/4

战嚎（每当此生物攻击时，每个进行攻击的其他生物各得+1/+0直到回合结束。）

每当锐锋城塞勇士攻击时，将两个1/1白色士兵衍生生物横置放进战场且正进行攻击。

* 每当锐锋城塞勇士攻击时，两个异能都会触发。你可以自行安排它们进入堆叠的顺序。如果产生衍生生物的异能先结算，则战嚎异能会让这些衍生物得到+1/+0直到回合结束。

* 在每个衍生物放进战场时，你分别为每一个来选择它会攻击对手或由对手操控的某个鹏洛客。

* 虽然这些衍生物都进行攻击，但它们从未宣告为进行攻击的生物（举例来说，某些异能会当生物攻击时触发）。

肯芭军团兵

{五}{白}{白}

生物～猫／士兵

4/6

警戒

肯芭军团兵上每装备一个武具，便可以额外多阻挡一个生物。

* 肯芭军团兵能阻挡的生物数量，是在宣告阻挡生物时决定。会列入考虑的包括肯芭军团兵当时所佩带的武具数量，以及会增加肯芭军团兵可阻挡之生物数量的其他效应。

狮族遗宝护卫

{白}{白}

生物～猫／僧侣

2/2

当狮族遗宝护卫进战场时，你可以放逐目标神器或结界。

当狮族遗宝护卫离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 如果狮族遗宝护卫在其第一个异能结算前便已离开战场，则它的第二个异能将触发，但结算时不会生效。然后其第一个异能将结算并放逐目标神器或结界，且它将不可能回到战场上。

非瑞克西亚再生

{四}{白}{白}

法术

消灭所有生物，然后将一个X/X无色惊惧兽衍生神器生物放进战场，X为以此法消灭的生物数量。

* 如果某生物不会毁坏或是重生了，则决定X之数值时不会将它算进去。

* 任何因生物被消灭而触发的异能，要等到非瑞克西亚再生结算完毕后才会进入堆叠。也就是说，该惊惧兽衍生生物可以成为这类异能的目标（如果条件符合的话）。

胜利传令使

{三}{白}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行

每当胜利传令使攻击时，进行攻击的生物获得飞行与系命直到回合结束。

* 虽然此触发式异能只会影响进行攻击的生物，此加成会持续到该回合接下来的时段。

* 当此异能结算时，如果胜利传令使仍进行攻击，则它也会获得飞行（这通常会多余的）以及系命。

蓝色

蓝阳当空

{X}{蓝}{蓝}{蓝}

瞬间

目标牌手抓X张牌。将蓝阳当空洗入其拥有者的牌库。

* 你依序执行其上的指示。你没办法抓到所施放的同一张蓝阳当空。

祝圣史芬斯

{四}{蓝}{蓝}

生物～史芬斯

4/6

飞行

每当任一对手抓一张牌时，你可以抓两张牌。

* 你可以抓两张牌，或是完全不抓。你不能决定只抓一张牌。

* 此异能会因对手所抓的每一张牌而触发一次。每次这类异能结算时，你分别决定是否要抓两张牌。

* 如果双方牌手各操控一个祝圣史芬斯，则它们的异能会不断彼此触发，直到其中一位牌手决定不抓牌为止。

感知染污

{三}{蓝}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

你操控受此结界的生物。

所结附的生物具有侵染异能。（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。）

* 同一个物件上的数个侵染异能不会累计。

隐密移型浆

{一}{蓝}{蓝}

生物～变形兽

2/2

在你的维持开始时，你可以使隐密移型浆成为另一个目标生物的复制。如果你如此作，则隐密移型浆获得此异能。

* 当此异能放入堆叠时，你选择该触发式异能的目标。当此异能结算时，你选择隐密移型浆是否要成为该目标生物的复制。

* 此复制效应会一直持续下去。通常来说，它会持续到本身被另一个复制效应盖过为止。（也许因为它在之后的回合复制了另一个生物）

* 如果在此异能结算前，该生物已经是不合法目标，则它会被反击。隐密移型浆不会成为该生物的复制；它会维持目前的样子。

* 如果另一个生物成为隐密移型浆的复制品，则它会变成隐密移型浆目前正复制的对象（如果有的话），并获得隐密移型浆的触发式异能。

遥远回忆

{二}{蓝}{蓝}

法术

从你的牌库中搜寻一张牌，将其放逐，然后将你的牌库洗牌。任一位对手可以令你将该牌置于你手上。如果没有牌手如此选择，则你抓三张牌。

* 该牌会牌面朝上被放逐。每位对手在决定是否要令你将该牌置于你手上的时候，都会知道这张牌是什么。

* 如果没有对手令你将该牌置于你手上，则该牌会持续被放逐。

* 在多人玩法中，对手依照回合顺序来作此决定。

大业驱力

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语，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。）

* 你必须能够选择另一个咒语为目标，才能施放大业驱力。你不能只为了增殖而直接去施放它，并且它也不能以本身为目标。

* 如果在大业驱力结算前，该咒语已经是不合法目标，则它会被反击。你无法增殖。

操纵丝裂

{一}{蓝}{蓝}

法术

检视你牌库顶的七张牌。如果任一张牌的名称与某个永久物相同，你可以将其中的一张同名牌放进战场。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 「名称与某个永久物相同」意指：在操纵丝裂结算之时刻，名称与战场上的某个永久物相同。

* 不论这七张牌中有多少张的名称与该永久物相同，你只能将其中一张放进战场。

* 对那些其余牌而言，你不须展示它们，也不须展示将之置于你牌库底的顺序。

纽若克突击兵

{一}{蓝}{蓝}

生物～人类／浪客

2/1

帷幕

每当纽若克突击兵对一位牌手造成战斗伤害时，你可以抓一张牌。

* 不论造成多少伤害，都只会抓一张牌。

尖塔巨蛇

{四}{蓝}

生物~巨蛇

3/5

守军

金技~只要你操控三个或更多神器，尖塔巨蛇便得+2/+2且能视同不具守军异能地进行攻击。

* 如果你操控三个或更多神器，尖塔巨蛇依旧具有守军异能；它只是能够进行攻击而已。

* 如果尖塔巨蛇宣告为攻击者，并且稍后在战斗阶段中，由你操控的神器数量少于三个，则直到战斗结束，尖塔巨蛇依旧会是个进行攻击的生物。

捣毁钢铁

{蓝}

瞬间

选择一项~反击目标神器咒语；或将目标神器移回其拥有者手上。

* 神器咒语只存在于堆叠。神器只存在于战场。

宝物法师

{二}{蓝}

生物~人类/法术师

2/2

当宝物法师进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用大于或等于6的神器牌，展示该牌，并将它置于你手上。若你如此作，则将你的牌库洗牌。

* 如果你牌库中某张牌的法术力费用包括X，则X视为0。

扭转局势

{一}{蓝}

瞬间

由对手操控的生物得-2/-0直到回合结束。

* 只有于扭转局势结算时由对手操控的生物才会受影响。于该回合稍后时段才进战场的生物则不会受影响。

维多肯解剖学家

{二}{蓝}

生物~维多肯/法术师

1/2

{二}{蓝}, {横置}: 在目标生物上放置一个-1/-1指示物。你可以横置或重置该生物。

* 如果在此异能结算前，该生物已经是不合法目标，则它会被反击。其效应都不会生效。

维多肯灌输师

{三}{蓝}

生物~维多肯/法术师

1/4

在你的维持开始时，你可以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、并在其上放置充电指示物，就算它的异能都与充电指示物无关也是一样。

黑色

直刺咽喉

{一}{黑}

瞬间

消灭目标非神器的生物。

* 当直刺咽喉试图结算时，如果该目标生物同时也是个神器，则它会被反击。

可怖启示

{黑}

法术

目标牌手弃一张牌，然后将其牌库顶牌置入其坟墓场。

* 如果该牌手没有手牌或是牌库中没有牌，另一个效应依旧会生效。

屠戮亚龙

{三}{黑}{黑}{黑}

生物~亚龙

6/5

当屠戮亚龙进战场时，由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。

每当由对手操控的一个生物从战场进入坟墓场时，该牌手失去2点生命。

* 如果对手操控了某个由你拥有的生物，则当该生物从战场进入你的坟墓场时，该牌手会失去2点生命。

* 如果屠戮亚龙与由对手操控的一个生物同时从战场进入坟墓场，则其最后一个异能会触发。

巢居食尸鬼

{三}{黑}{黑}

生物~灵俑/战士

4/2

每当一个来源对巢居食尸鬼造成伤害时，将一个2/2黑色灵俑衍生生物放进战场。

* 如果数个由你操控的来源同时向巢居食尸鬼造成伤害（举例来说，因为它被数个生物阻挡），则每个对巢居食尸鬼造成伤害的来源，都分别会让此异能触发一次。

* 如果具侵染异能的来源对巢居食尸鬼造成伤害，也会触发其异能。

非瑞化

{一}{黑}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物具有侵染异能。（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。）

* 同一个物件上的数个侵染异能不会累计。

非瑞克西亚圣战军

{一}{黑}{黑}

生物～灵俑／骑士

2/2

先攻，反红保护，反白保护

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。）

* 如果非瑞克西亚圣战军阻挡了不具先攻或连击异能的生物，或是被此类生物阻挡，则非瑞克西亚圣战军造成的伤害所产生之-1/-1指示物，将会影响到该生物所分配的伤害数量（如果它还在战场上）。

鲜血术士

{二}{黑}{黑}

生物～吸血鬼／祭师

3/3

飞行

每当由对手操控的一个生物从战场进入坟墓场时，你可以获得3点生命。

每当一位对手弃一张牌时，你可以获得3点生命。

* 如果由对手操控的一个或数个生物与鲜血术士同时进入坟墓场，则鲜血术士的第一个异能会触发同样次数。

败血鼠

{一}{黑}{黑}

生物～老鼠

2/2

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。）

每当败血鼠攻击时，若防御牌手已中毒，则它得+1/+1直到回合结束。

* 如果某牌手具有一个或数个中毒指示物，他便是「已中毒」。

* 败血鼠的异能最多只会让自己得+1/+1，不论防御牌手具有多少个中毒指示物都是一样。

扩散病症

{四}{黑}

法术

消灭目标生物，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。）

* 如果在扩散病症试图结算前，该生物已经是不合法目标，则此咒语会被反击。你无法增殖。

* 如果扩散病症结算时，该生物重生或是不会毁坏，你依旧能够增殖。

猛毒伤

{黑}

瞬间

在目标生物上放置一个-1/-1指示物。当该生物于本回合置入坟墓场时，其操控者得到一个中毒指示物。

* 如果猛毒伤结算的那回合中，该生物并未置入坟墓场，则其操控者不会因此得到中毒指示物。

红色

焚毁污物

{一}{红}

瞬间

焚毁污物向目标生物造成3点伤害。如果该生物具有侵染，则焚毁污物对该生物的操控者造成3点伤害。

* 如果在焚毁污物结算前，该生物已经是不合法目标，则其效应都不会生效，就算该生物具有侵染也是一样。

震荡击

{三}{红}{红}

法术

震荡击对目标牌手造成4点伤害。

金技~如果你操控三个或更多神器，则由该牌手操控的生物本回合不能进行阻挡。

* 由你操控的神器数量只会检查一次：当震荡击结算时。如果该时刻你并未操控三个或更多神器，则生物于该回合中可以如常阻挡，就算你在该回合稍后的时段中操控了更多神器也是一样。

* 如果在震荡击结算前，该牌手已经是不合法目标，则此咒语会被反击。其效应都不会生效，就算你操控了三个或更多神器也是一样。

* 如果于震荡击结算时，你操控了三个或更多神器，则牌手本回合不能以由他操控的生物来进行阻挡。也就是说，于该咒语结算时，并未锁定会因此受影响的生物。

压碎

{红}

瞬间

消灭目标非生物的神器。

* 如果当压碎试图结算时，该目标神器同时也是个生物，则它会被反击。

激电兽

{三}{红}{红}

生物~野兽

3/3

在你的维持开始时，你可以检视你的牌库顶牌。如果该牌为瞬间或法术，你可以施放之且不需支付

其法术力费用。

* 如果你所检视的牌并非瞬间或法术牌，则它会留在你的牌库顶。你不须展示它。

* 你可以支付此瞬间或法术牌的额外费用，例如增幅费用。

* 如果该牌具有任何强制性的额外费用（例如库度沙再生具有的），则你必须支付才能施放该咒语。

* 如果此牌之法术力费用中包含X，则你必须将其数值选择为0。

烈焰残虐者

{五}{红}{红}

生物~龙

5/5

飞行，敏捷

{一}{红}：烈焰残虐者得+X/+0直到回合结束，X为由你操控的神器数量。

* 计算由你操控的神器数量之时机，是在此异能结算时。

奥悉达山脊勇士

{二}{红}{红}

生物~人类/骑士

4/2

敏捷

战嚎（每当此生物攻击时，每个进行攻击的其他生物各得+1/+0直到回合结束。）

每当奥悉达山脊勇士攻击时，力量为1或更少的生物本回合不能进行阻挡。

* 只在宣告阻挡生物时，才会检查每个生物的力量。在该时刻，如果某生物的力量为1或更少，则它不能进行阻挡；就算在最后一个异能结算后，其力量大于1也是一样。

* 力量为1或更少的生物不能进行阻挡，就算它们在最后一个异能结算时还不在于战场上也是一样。

深入核心

{二}{红}{红}

瞬间

放逐两个目标神器。

* 你必须能够选择两个不同的神器为目标，才能施放深入核心。

库度沙炎魔

{四}{红}{红}

生物~元素

4/4

当库度沙炎魔进战场时，你可以牺牲一个神器。如果你如此作，库度沙炎魔对任意数量的目标生物和/或牌手造成共4点伤害，你可以任意分配。

* 库度沙炎魔的异能可以选择至多四个生物和/或牌手为目标。每一个被选中的都至少要分到1点伤害。

* 当你将此触发式异能放入堆叠时，便选择其所有目标，以及伤害会如何分配。直到此异能结算时

，你才会选择是否要牺牲神器、以及要选择哪个神器。一旦你决定要牺牲神器（或是不牺牲），牌手就已来不及作任何回应。

集结部队

{二}{红}

瞬间

直到回合结束，进行攻击的生物得+1/+0并获得先攻异能。

* 虽然集结部队只会影响进行攻击的生物，此加成会持续到该回合接下来的时段。

* 如果在宣告攻击者之前、或是在战斗结束后才施放集结部队，则它不会造成任何影响。

旋击斗客

{二}{红}{红}

生物~人类/狂战士

3/1

金技~只要你操控三个或更多神器，旋击斗客便具有连击异能。

* 如果于战斗伤害步骤开始时，旋击斗客具有连击异能，则将会有第二个战斗伤害步骤。于这个第二个战斗伤害步骤开始时，如果旋击斗客不再具有连击（也许因为由你操控的一个神器生物被消灭），则将不会再度分配旋击斗客的伤害。

绿色

方壬劫掠者

{五}{绿}

生物~野兽

5/5

每当一个神器从战场进入坟墓场时，你可以获得5点生命。

* 如果方壬劫掠者本身因故成为神器，则当它从战场进入坟墓场时，你将可获得5点生命。

绿阳当空

{X}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张总法术力费用小于或等于X的绿色生物牌，将它放进战场，然后将你的牌库洗牌。将绿阳当空洗入其拥有者的牌库。

* 在大多数状况下，如果你施放了由你拥有的绿阳当空，你将会洗自己的牌库两次。实际上来说，虽然洗一次就足以达成目的，但某些会检查你洗牌库的效应（举例来说：心灵探针）将发现你洗了两次牌库。

* 如果对手施放了由你拥有的绿阳当空（举例来说，由于知识之池的效应），则该对手会从他的牌库中搜寻一张合乎要求的生物牌，然后将其牌库洗牌。然后该对手将绿阳当空洗入你的牌库。在这种情况下，你不能将任何牌库洗牌。

梅梨莱护卫

{四}{绿}

生物～人类／战士

4/4

梅梨莱护卫上不能放置指示物。

- * 梅梨莱护卫会让任何种类的指示物都无法放到其上，而不只是-1/-1指示物。
- * 某伤害来源若具有侵染，则不会对梅梨莱护卫生效。其上不会放置-1/-1指示物，也不会标记伤害。对其他与伤害相关的效应而言（例如致命），该伤害依旧是造成了。
- * 如果梅梨莱护卫在进战场时将具有指示物，则它进战场时就是不会有指示物。
- * 如果某个具有指示物的生物成为梅梨莱护卫的复制品，这些指示物会保留。

非瑞克西亚多头龙

{三}{绿}{绿}

生物～多头龙

7/7

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。）

若非瑞克西亚多头龙将受到伤害，则防止该伤害。每以此法防止1点伤害，就在非瑞克西亚多头龙上放置一个-1/-1指示物。

- * 如果数个伤害防止效应（包括非瑞克西亚多头龙本身的）都准备防止非瑞克西亚多头龙将受到的伤害，则由其操控者选择让哪个生效。
- * 如果对非瑞克西亚多头龙所造成的伤害不能被防止（举例来说，由于惩罚地脉的影响），则此伤害将正常地造成，而不会因此在非瑞克西亚多头龙上放置-1/-1指示物。

刺蝇飞击

{二}{绿}

瞬间

消灭目标具飞行异能的生物。其操控者得到一个中毒指示物。

- * 如果在刺蝇飞击试图结算前，该生物已经是不合法目标，则此咒语会被反击。没有牌手会得到中毒指示物。
- * 如果此具飞行异能的生物重生或是不会毁坏，其操控者依旧会得到中毒指示物。

疫病喉兽

{三}{绿}{绿}

生物～野兽

4/3

{横置}，牺牲一个生物：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。）

- * 你可以牺牲疫病喉兽来支付其本身起动式异能的费用。
- * 即使所有牌手与永久物都不具有指示物，你依旧可以起动此异能。

魔判官商议

{五}{绿}{绿}{绿}

法术

将所有牌从你的坟墓场移回你手上。放逐魔判官商议。在本盘对战接下来的时段，你的手牌数量没有上限。

* 如果数个效应修订你的手牌上限，则它们以「时间印记」的顺序生效。举例来说，如果你将虚空满盈（会让你的手牌上限成为两张的结界）放进战场，然后魔判官商议才结算，则你将不会有手牌上限。不过，如果这两件事发生的顺序反过来，你的手牌上限会是两张。

* 之后如果某效应将改变你的手牌上限数量、且并非设定在某个特定数字，则此效应不会生效。

腐臭狼

{二}{绿}

生物～狼

2/2

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。）

每当本回合曾受到腐臭狼伤害的生物置入坟墓场时，你可以抓一张牌。

* 如果受到腐臭狼伤害的某生物与腐臭狼同时进入坟墓场，则会触发腐臭狼的异能。

暗碧族腐化师

{一}{绿}{绿}

生物～妖精／祭师

2/2

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。）

当暗碧族腐化师进战场时，消灭目标神器。

* 当暗碧族腐化师进战场时，如果战场上并没有神器，其进战场异能便不会生效。暗碧族腐化师就只是进战场而已。

* 此进战场异能为强制性。如果战场上的神器都由你操控，则你必须以其中一个为目标。

多色

叛徒格莉莎

{黑}{绿}{绿}

传奇生物～灵俑／妖精

3/3

先攻，死触

每当由对手操控的一个生物从战场进入坟墓场时，你可以将目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果某个由你拥有的神器，以及某个由对手操控的生物同时进入坟墓场，则你可以选择该神器牌为叛徒格莉莎的异能之目标（就算它们是同一张牌也没关系；例如由你拥有、但由对手操控的神器生物）。

波拉斯特务泰兹瑞

{二}{蓝}{黑}

鹏洛客~泰兹瑞

3

[+1]: 检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张神器牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

[-1]: 目标神器成为5/5神器生物。

[-4]: 目标牌手失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控之神器数量的两倍。

* 第二个异能所选择的目标神器将保留所有原本的类别，副类别，或超类别。特别来说，如果某武器成为神器生物，它就不能装备在其他生物上。如果它原本装备在其他生物上，则它会被卸装。

* 如果第二个异能所选择的目标已经是个神器生物，则其力量与防御力都会成为5。先前将该生物之力量或防御力设定为某特定值的效应，都会被它盖掉。任何设定力量或防御力的效应若稍后生效，则将会盖过此效应。

* 会改变该生物之力量或防御力的其他效应（例如变巨术之效应），则不论其效应是在何时开始，都会对它生效。而会改变该生物之力量或防御力的指示物（例如-1/-1指示物），以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。

* 计算由你操控的神器数量之时机，是在最后一个异能结算时，而不是在起动它时。

神器

歼铁巨像

{十二}

神器生物~魔像

11/11

践踏，侵染

歼铁巨像不会毁坏。

若歼铁巨像将从任何区域置入坟墓场，则改为展示歼铁巨像，并将它洗入其拥有者的牌库。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应无法使不会毁坏的生物放入坟墓场。不过，不会毁坏的生物依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。最可能的原因是：它被牺牲；或其防御力为0或更少。（当然，在这些状况之下，歼铁巨像会改为洗入其拥有者的牌库，而非置入其拥有者的坟墓场。）

聚骨装

{四}

神器~武器

活化武器（当此武器进战场时，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。）

佩带此武器的生物得+X/+X，X为所有坟墓场中生物牌的数量。

佩带{二}

* X的数值会一直随着所有坟墓场中生物牌的数量改变而重计。

* 如果当聚骨装的活化武器异能结算时，坟墓场中都没有生物牌，则该病菌会是0/0且置入其拥有者的坟墓场。

* 虽然衍生生物会在完全消失之前置入坟墓场，由于它们从不算是生物牌，不论在多短的时间内都不会增加聚骨装给予的加成。

* 如果佩带此武器的生物与另一个生物同时受到致命伤害，则两者会同时置入坟墓场。佩带此武器的生物不会因另一个而得到额外加成。

黄铜扈从

{三}

神器生物～秘耳

1/3

{横置}: 将目标由你操控的武具装备在目标由你操控的生物上。

* 在此起动式异能结算时，如果其中一个目标不合法，则什么都不会发生，且该武具不会移动。常见的例子：如果对手以回应的方式操控任一个目标，则该武具不会移动。

* 黄铜扈从的异能可以于你能够施放瞬间的时机下起动，这与其佩带异能不同。

脓水涌泉

{二}

神器

当脓水涌泉进战场或从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

* 当脓水涌泉从战场进入坟墓场时，就会触发此异能，就算它进战场时所触发的异能还没结算也是一样。

知识之池

{六}

神器

压印～当知识之池进战场时，每位牌手各放逐其牌库顶的三张牌。

每当一位牌手从其手牌中施放咒语时，该牌手将它放逐。若该牌手如此作，该牌手可以施放另一张以知识之池放逐的非地牌，且不须支付其法术力费用。

* 你可以施放以知识之池放逐的任何其他牌，包括由对手拥有的。被知识之池的进战场异能所放逐之牌，或它的其他触发式异能所放逐者，都可以施放之。

* 牌手从其手上所施放的咒语若被放逐，便不会结算，就算该咒语不能被异能或咒语反击也是一样。

* 如果原版咒语并未被放逐（有许因为在知识之池的第二个触发式异能结算前，它便被其他咒语或异能所反击），则此异能的其他部份不会生效。该牌手无法施放被放逐的牌。

* 如果知识之池所放逐的牌全都是地牌，则原版咒语依旧会被放逐。

* 你必须支付被放逐的牌之额外费用，例如增幅费用。

* 如果该牌具有任何强制性的额外费用（例如库度沙再生具有的），则你必须支付才能施放该咒语。

* 该类别牌所具有的时机限制会被忽略。举例来说，你能以此法施放被放逐的生物牌。其他的限制仍需遵循，例如脊椎强殖的「只能在战斗中施放脊椎强殖」。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放的牌，其费用中包含X，则你必须将其数值选择为0。

* 会在你施放原版咒语时触发的其他异能（举例来说，如果你施放万世创伤伊莫库）则依旧会触发并进入堆叠。

* 如果战场上有数个知识之池，则需要标记它们分别放逐了哪张牌。每当一位牌手从其手牌中施放咒语时：

-- 如果所有的知识之池都由同一位牌手操控，该牌手选择这些触发式异能进入堆叠的顺序。最后放进堆叠的异能将会最早结算。

-- 如果多位牌手分别操控了一个或更多个知识之池，则主动牌手依照任意顺序将自己的触发式异能放入堆叠，然后每位牌手依回合的顺序比照办理。以此法最后放进堆叠的异能将会最早结算。

-- 第一个结算的异能会放逐原版咒语，然后施放该咒语的牌手可以施放一张不是地、且被产生此触发式异能的知识之池放逐的牌。其他知识之池之异能在结算时不会生效，因为原版咒语已被放逐。

磁力地雷

{四}

神器

每当另一个神器从战场进入坟墓场时，磁力地雷对该神器的操控者造成2点伤害。

* 磁力地雷从战场进入坟墓场时，并不会触发自己的异能；但如果另一个神器与它同时从战场进入坟墓场，就会触发磁力地雷的异能。

镜映品

{五}

神器

每当另一个非衍生物的神器在你的操控下进战场时，你可以支付{二}。如果你如此作，将一个衍生物放进战场，此衍生物为该神器之复制。

* 每次此异能触发时，你只能支付一次{二}来得到一个衍生物。

* 于产生此衍生物时，它会检查所要复制之生物所印制的值，以及任何曾对该生物生效的复制效应。

* 该衍生物之特征的可复制特征值，会与所复制的神器之特征的可复制特征值相同。

* 如果某神器触发了镜映品的异能、且在此异能结算前便已离开战场，你依旧可以支付{二}。若你如此作，则依旧会将一个衍生物放进战场。该衍生物具有的可复制特征值，会是那个非衍生物的神器最后在战场上时的特征。

迫炮荚

{二}

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+0/+1并具有「牺牲此生物：此生物对目标生物或牌手造成1点伤害。」

佩带{二}

* 如果你牺牲佩带此武具的生物来对目标生物或牌手造成1点伤害，该伤害是依照该生物最后存在战场上时的状况来造成。

秘耳涡轮机

{五}

神器

{横置}：将一个1/1无色秘耳衍生神器生物放进战场。

{横置}，横置五个由你操控、且未横置的秘耳：从你的牌库中搜寻一张秘耳生物牌，将它放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之秘耳，来支付第二个起动式异能的费用。

秘耳焊工

{三}

神器生物～秘耳

1/4

压印～{横置}：将目标神器牌从坟墓场放逐。

秘耳焊工具有所有被它放逐之牌的所有起动式异能。

* 秘耳焊工只具有被它放逐之牌的起动式异能。它不会获得触发式异能或静止式异能。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

* 如果某张在坟墓场的牌之起动式异能提及该牌的名称，则将秘耳焊工版本的该异能改为提及秘耳焊工的名称。举例来说，如果秘耳焊工放逐了光贯炮（其一部份的异能是：「{横置}：在光贯炮上放置一个充电指示物。」），则秘耳焊工会具有这样的异能：「{横置}：在秘耳焊工上放置一个充电指示物。」

非瑞克西亚断念妖

{二}

神器生物～魔像

2/1

于非瑞克西亚断念妖进战场时，说出一个非地牌的名称。

具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

* 具该名称之来源上的触发式异能与静止式异能都不受影响。

* 不论具该名称之来源处于哪个区域中，非瑞克西亚断念妖的异能都会影响它。举例来说，如果所选择的名称是重组骷髅妖，则你便不能起动其「将它从坟墓场移回战场」的异能。

活塞锤

{三}

神器～武具

当活塞锤进战场时，将它装备在目标由你操控的生物上。

佩带此武具的生物得+3/+1。

佩带～牺牲一个神器。

* 当活塞锤的进战场异能结算时，如果战场上没有活塞锤可以装备的生物，则它会以未装备的状态留在战场上。

* 你可以牺牲活塞锤来支付其本身的佩带费用。由于它会在你的坟墓场，也就不会装备在生物上。

变态爬虫

{五}

神器生物～魔像

/

变态爬虫的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

每当你抓一张牌时，每位对手各失去1点生命。

* 如果某效应使你抓数张牌，则变态爬虫将会触发同样次数。

锈斑斩击兽

{四}

神器生物～魔像

4/1

牺牲一个神器：重生锈斑斩击兽。

* 你可以用锈斑斩击兽的重生异能来牺牲它自己。不过，你如此作并不会让它重生。它会由于牺牲之故而留在其拥有者的坟墓场。

炼光秘耳

{三}

神器生物～秘耳

2/2

闪现

你可以将神器牌视同具有闪现异能地来施放。

* 由于原本_秘罗地_环境的神器地并不是被施放出来的，炼光秘耳的异能不会影响它们。

银肌甲

{二}

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1且额外具有神器此类别。

佩带{二}

* 佩带此武具的生物会保留原有的颜色（或颜色组合）。「成为神器」此事并不会让该生物变成无色。

伊沙脊柱

{七}

神器

当伊沙脊柱进战场时，消灭目标永久物。

当伊沙脊柱从战场进入坟墓场时，将伊沙脊柱移回其拥有者的手上。

* 伊沙脊柱的最后一个异能并不让你能够牺牲它。你必须找别的方法来让伊沙脊柱进入坟墓场。

丰饷剑

{三}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2并具有反黑保护与反绿保护。

每当佩带此武具的生物向一位牌手造成战斗伤害时，该牌手弃一张牌且你重置所有由你操控的地。

佩带{二}

* 即使该牌手并未弃牌，你依旧能重置所有由你操控的地。

组装振翼机

{六}

神器生物～振翼机

5/5

飞行

在你的维持开始时，若你并未操控组装振翼机以外的振翼机，则将组装振翼机移回其拥有者手上，并将五个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物放进战场。

* 此触发式异能会检查由你操控的永久物中有没有生物类别为振翼机的东西，而不是只检查组装振翼机先前所产生的振翼机衍生物。

受训奴兽

{三}

神器生物～奴兽

4/4

除非受训奴兽佩带武具，否则它不能进行攻击或阻挡。

* 如果受训奴兽宣告为攻击生物或阻挡生物，稍后在战斗中因故不再佩带武具，则它并不会因此而不再进行攻击或阻挡。

地

争斗战区

地

每当一个生物对你造成战斗伤害时，该生物的操控者获得争斗战区之操控权。

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{一}, {横置}: 进行攻击的生物得+1/+0直到回合结束。

* 最后一个起动式异能会影响所有进行攻击的生物，而限于由你操控者。

* 永久物触发条件上的「你」这个字，总是指称该永久物目前的操控者。

* 「获得争斗战区的操控权」此事并不会让它因此横置或重置。

* 在某些多人玩法中，由不同牌手操控的生物可能会同时对你造成伤害。若发生此状况，则每个触发式异能都由你操控，且你可以安排它们进入堆叠的顺序。最后一个结算的异能将决定最终由谁操控争斗战区。

墨蛾连结点

地

{横置}: 加{一}到你的法术力池中。

{一}: 墨蛾连结点成为1/1，具飞行与侵染异能的光蛾神器生物直到回合结束。它仍然是地。（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。）

* 如果墨蛾连结点本回合才进战场，且并非生物，则它可以横置来产生法术力。如果它在该回合变成生物，就不能攻击或横置来产生法术力。

* 如果你在自己最近的一回合开始时，就持续操控墨蛾连结点，且它在该回合变成生物，则它可以攻击或横置来产生法术力。

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。