

秘罗地(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，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

武具

有些特别的神器具有「武具」这个副类别。通常来说，武具若是未装备在生物上，就没有特殊的能力。

武具的功效与区域性结界很像，但还是有不少决定性的差别。最大的不同点包括(1)武具进场时并未由任何东西佩带，以及(2)即使佩带武具的生物离场，该武具依旧留在场上。

武具的正式规则解析如下：

212.2g 某些神器具有「武具」此副类别。武具可以装备在生物上，但不能合法装备在非生物的物件上。

212.2h 在使用时与进场后，武具都和普通神器一样。武具进场时并未装备在生物上。「佩带」这个关键词异能可以将武具移到由你操控的生物上（请参见规则502.33，「佩带」）。而你是否操控此生物，只会在佩带异能使用与结算时检查。

212.2i 武具若同时是个生物，便不能由生物佩带。武具若失去「武具」此副类别，也不能由生物佩带。武具不能佩带自己。武具若是佩带在不合法或不存在的永久物上，该武具便不再由该永久物佩带，但依旧会留在场上。（此为依状态而生的效应，见规则420）

212.2j 生物若佩带某武具，则称为「佩带此武具的生物」。而该武具则是「装备」在生物上。

212.2k 武具的操控者，与佩带此武具的生物之操控者并不相干。改变该生物的操控权并不会改变武具的操控权，反之亦然。只有武具的操控者才能使用它的异能。不过，如果武具把任何异能赋予佩带此武具的生物（用词为「获得」或「具有」），则此异能只有佩带此武具之生物的操控者才能使用。

佩带异能的正式规则解析如下：

502.33. 佩带

502.33a 佩带是武具这种神器牌所拥有的起动式异能。「佩带[费用]」一词意指「[费用]：将此武具移到目标由你操控的生物上。此异能只可以在你能使用法术时使用。」

502.33b 欲知更多关于武具的信息，请参见规则212.2，「神器」。

502.33c 若同一个神器上有许多个佩带异能，则均可任意使用。

保护异能则增添了以下的规则：

502.7d 具有保护异能的永久物不能佩带具有所注明之特性的武具。该武具将不再装备于这种永久物上，但依旧在场。（请参见规则420，「依状态而生的效应」）

一些其它的规则也因武具而有所更动；在此不一一列举。

错骨戟

{1}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+0。

佩带{1}（{1}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。此牌进场时并未装备，且该生

物离场后，此牌依旧在场。)

* 武具咒语并没有目标。武具进场后与其它神器没什么不同~除非你使用它的佩带异能，否则他并不会由任何生物佩带。

* 每个武具都具有「佩带」异能。此异能会把武具移到生物上，也可以把武具从一个生物移到另一个生物上。佩带异能只能以由你操控的生物为目标。

* 武具只能装备在生物上。

* 武具若同时是个生物，或是失去了武具这个副类别，便不能装备在生物上。

* 武具若是佩带在不合法或不存在的永久物上，该武具便不再由该永久物佩带，但依旧会留在场上。这一点与区域性结界大不相同（若区域性结界并未结附在合法的永久物上，便会被置入坟墓场）。

* 若武具将被移到（装备给）某个生物上，但该生物（将要佩带此武具的生物）并无法佩带此武具，则该武具会留在原处；若使用其佩带异能时，该武具已经装备在某生物上，则它不会因此而成为未装备状态（卸装）。（在此情况中，武具与区域性结界的功效相同。）

共鸣

共鸣异能的正式规则解析如下：

502.31. 共鸣

502.31a 共鸣这种静止式异能，会当牌在堆叠中时发生效用。「[文字]共鸣」意指「你每操控一个[文字]，使用此咒语的费用便减少{1}来使用。」

502.31b 当你支付咒语的费用时，共鸣异能只会减少一般法术力费用，而不会减少有色法术力的费用；也不能把使用咒语时所支付的费用降低到0以下。

502.31c 若某咒语上有多个共鸣异能，则每个都会分别生效。

小蛙兽

{4}

神器生物

2/2

神器共鸣（你每操控一个神器，使用此咒语的费用便减少{1}来使用）

* 共鸣异能只能减少所需支付的一般法术力费用，不能减少所需支付的有色法术力费用。

* 共鸣不能让使用咒语的费用少于0。

* 共鸣并不改变该咒语的法术力费用或是总法术力费用。它只会改变你使用此咒语时应支付的费用。

* 假设你操控了五个神器。使用法术力费用为{6}{U}{U}，且具有神器共鸣的咒语时，便需支付{1}{U}{U}来使用之。而法术力费用为{4}，且具有神器共鸣的咒语则需支付{0}来使用之。

* 在实际支付咒语费用之前，便已经设定了这种减低费用的效应。若你为了支付此咒语的费用而牺牲掉一个神器，则计算减低费用的效应时，依旧会把该神器算进去。

打包

具有打包异能的咒语均为模式咒语（也就是说，上面会写着「选择一项~」）。一般来说，你只能选择该咒语的某一种模式（「选择一项~」之后所列举的，便为该咒语的各个模式）。若你支付打包费用，则你可以选择*全部*的模式。打包异能的正式规则解析如下：

502.32. 打包

502.32a 打包这种静止式异能，会当牌在堆叠中时发生效用。「打包[费用]」意指「你可以选择改为使用此咒语的所有模式，而非只使用一个模式。若你如此做，则你额外支付[费用]。」使用打包异能时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范，来选择模式与支付额外费用。

502.32b 若是支付了打包费用，则在此咒语结算时，则依序按照各模式的内文来执行。

肉身背叛

{5}{B}

瞬间

选择一项～消灭目标生物；或将目标生物牌从你的坟墓场移回场上。

打包～牺牲三个地。（若你支付打包费用，则两项都选择。）

* 你使用此咒语时，便决定是否要支付其打包费用。

* 若你选择不支付打包费用，就只能选择其中一个模式；若你决定要支付打包费用，则两项都选择

。

* 若你支付打包费用，则在使用此咒语时，便分别为每个模式选择目标。当此咒语结算时，依照文字叙述的顺序来执行其指示。

* 没有打包异能的模式咒语，则只能选择其中一个模式。只有打包异能才可以让你选择多种模式。

压印

具有压印异能的牌，会将其它的牌移出对战，并使用所压印牌之特征来增强自身的其它异能。压印异能的正式规则解析如下：

502.34. 压印

502.34a 压印这种静止式异能的文字叙述如下：「压印～[文字]」。「压印～[文字]」意指「只要以此异能移出对战的牌持续留在移出对战区域，该牌便压印在此永久物上。」

502.34b 「压印的[类别]牌」意指属于该类别，且正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」。

五彩玛珂

{0}

神器

压印～当五彩玛珂进场时，你可以将你手上一张非神器、非地的牌移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

{T}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为压印的牌之任一颜色。

* 大多数的压印异能都像五彩玛珂一般，是具选择性的。有些压印异能的用词中不包括「你可以」；这些便是强制性的异能。

* 所压印的牌位于移出对战区域。

* 若某永久物上并未压印任何牌，则其异能中提到所压印牌的部分便无作用。

* 若压印牌回到游戏之中（举例来说，用_神谴_(TM)系列的祈愿），则压印异能便会找不到该牌，且该牌不再压印于其上。

* 许多具压印异能的永久物，其压印异能都会指定所压印牌之类别。若所压印的牌并非所指定的类别，则这些异能便无作用。

神器地

秘罗地系列中五张成套的牌，同时具有神器与地的类别：远古狮穴，大熔炉，悉诺议会宅邸，传说

之树，以及细语黯窖。不论在哪个区域中，神器地既是神器也是地（包括在场上）。

大熔炉

神器地

（大熔炉不是咒语）

{T}：加{R}到你的法术力池中。

* 神器地综合了地与神器的各项特征，并且能影响这两种类别的咒语与异能都对其生效。

* 神器地使用时只能当作地。它们不能当成咒语来使用，也不使用堆叠；使用时就当成一般的地。

* 注记着「不能使用神器」的效应，会让你无法使用神器地。

* 注记着「不能使用地」的效应，会让你无法使用神器地。

具有两种不同费用的起动式异能

* 秘罗地系列中五张成套的牌之起动式异能，具有两种不同的费用：水晶碎片，花岗岩碎片，心材碎片，珍珠碎片，以及骨骸碎片。

心材碎片

{3}

神器

{3}, {T}或{G}, {T}：目标生物获得践踏异能直到回合结束。

* 你使用此异能时，可以支付用「或」来区隔之两种费用中的任何一种；可选择支付无色法术力并横置此神器，或是支付正确的法术力并横置此神器。

中文版勘误

这两张牌应修改如下：

神器部分

「阴极管」之名称

正：「负极兽」

误：「阴极管」

说明：此牌原出于克撒传系列，于秘罗地中重出

「阴极管」之规则叙述

正：「当负极兽从场上进入坟墓场时，加{o3}到你的法术力池中。」

误：「当阴极管从场上进入坟墓场时，加{o3}到你的法术力池中。」

说明：此牌原出于克撒传系列，于秘罗地中重出

「遗忘石」之规则叙述第二段

正：「{o5}, {oT}, 牺牲遗忘石：消灭没有命运指示物的所有非地永久物，然后从所有永久物上移去所有命运指示物。」

误：「{o5}, {oT}, 牺牲遗忘石：消灭有命运指示物的所有非地永久物，然后从所有永久物上移去所有命运指示物。」

说明：文字漏植

单卡解惑

蓝色：

解除武装

{U}

瞬间

目标生物上的所有武具均卸装。

* 这些武具依旧在场，且由其操控者操控，但已不再装备于该生物上。

管理支配

{1}{U}{U}

神器生物结界

你操控受此结界的神器生物。

* 受此结界的永久物必须既是神器又是生物。管理支配只能使用在神器生物上。若管理支配所结附的神器生物不再是神器，或者不再是生物，它便会「掉下来」。

* 「神器生物结界」会被任何针对「生物结界」的东西所影响（例如_石破天惊_(TM)系列的虔敬护符，或是神谴系列的牧民神话诗人），也会被针对「神器结界」者影响。

纺命师

{1}{U}{U}

生物~人类/法术师

1/2

在每位对手的维持开始时，该牌手选择抓牌步骤，行动阶段，或是战斗阶段。该牌手在本回合中略过所选择的每一种步骤或阶段。

* 该对手只会略过所选择的步骤或阶段。

* 若一回合中有许多个同名的步骤或阶段，对手必须全部略过；即使是当此异能结算后，本回合额外增加的阶段或步骤也是一样。

* 若在你的维持开始时，有一个以上的纺命师对你造成影响，你可以为它们选择同一个步骤或阶段。

器械进击

{3}{U}

结界

每个非生物的神器都是神器生物，并且力量和防御力各等同于其总法术力费用。（若武具本身是生物，便无法装备在生物上）

* 若某个非生物的神器同时也是地，则在成为神器生物之余，它仍然是地。若某个非生物的神器同时也是结界，则在成为神器生物之余，它仍然是结界。

* 若某武具成为生物，便无法由生物佩带；若它正装备在某生物上，就会成为未装备的状态（但依旧在场）。你可以使用该武具的佩带异能，但不会产生效果。

* 本系列的五个神器地之总法术力费用均为0。器械进击会使它们变成0/0的生物，并且它们在检查依状态而生的效应时会被置入坟墓场。

水银元素

{3}{U}{U}

生物~元素

3/4

{U}: 水银元素获得目标生物的所有起动式异能直到回合结束。（若任何异能用到了该目标生物的名称，则改为使用水银元素的名称）

为水银元素的异能支付起动费用时，你可以将蓝色法术力视同任意颜色的法术力一般地来支付。

* 水银元素只能获得起动式异能；它不会获得关键词异能（除非该关键词异能也是起动式异能），触发式异能，或是静止式异能。

* 不论是否由你操控，只要是在场上，并且能够成为水银元素的异能之目标的生物，水银元素便可以获得其起动式异能。

* 所获得的异能通常意指「此永久物」，而非「<该牌的名称>」，因此可以将这些异能视为印在水银元素此牌上。举例来说，对于「牺牲一个生物：空壳螳人得+2/+2直到回合结束。」这个异能，则应将其当成：「牺牲一个生物：水银元素得+2/+2直到回合结束。」

共同命运

{4}{U}

结界

若任何牌手将要抓一张牌，改为该牌手将一位对手的牌库顶牌面朝下地移出对战。

每位牌手可以检视及使用自己以共同命运移出对战的牌，就如同那些牌是在其手上一一般。

* 你使用这些移出对战的牌时，必须支付其费用。因此，若你无法支付所需颜色的法术力，便不能使用。

* 将抓牌改为移牌之事件系强制性。你不能从自己的牌库中抓牌，即使全部对手的牌库已空也是一样。

* 若场上有好几个共同命运，则你每一次将抓牌时，便选择自己的抓牌是被哪一个给取代掉；其它的则不会发生作用。

* 这些牌会被移出对战，而非置入牌手的手牌中。牌手可以检视、使用这些牌，但不能以其它方式来利用（举例来说，被移出对战的牌不能弃掉，也不能用来循环）。

渴求知识

{2}{U}

瞬间

抓三张牌。然后除非你从手上弃掉一张神器牌，否则弃两张牌。

* 你可以弃掉一张神器牌，或是两张不论是否为神器的牌。（若你真的想要这么做，也可以弃掉两张神器牌。）

黑色：

允诺力量

{2}{B}{B}{B}

法术

选择一项～你抓五张牌并且失去5点生命；或将一个黑色，具有飞行异能的恶魔衍生物放置进场，其力量与防御力各等同于此衍生物进场时你的手牌数量。

打包{4}（若你支付打包费用，则两项都选择。）

* 当允诺力量结算时，便决定了此恶魔衍生物的力量与防御力；即使后来你的手牌数目有了变动

，也不会影响到这些数值。

* 若你支付其打包费用，则你抓五张牌，然后失去五点生命，然后将恶魔衍生物放置进场。你所抓的五张牌会计算在此恶魔的力量与防御力之中。

猛绞心灵

{B}{B}

法术

除非目标牌手从手上弃掉一张神器牌，否则他弃掉两张牌。

* 你可以弃掉一张神器牌，或是两张不论是否为神器的牌。（若你真的想要这么做，也可以弃掉两张神器牌。）

红色：

身份混乱

{3}{R}{R}

结界

每当一个神器，生物，或结界进场时，其操控者选择目标由另一位牌手操控，且与其有共通类别的永久物。交换这些永久物的操控权。

* 选择此异能之目标时，这些永久物必须有共通的类别；此异能结算时亦同。

* 虽然身份混乱只会因神器，生物，或结界进场而触发，但若进场的是神器地，在选择此异能之目标时便可以地为目标。

* 除非结算此异能时这些永久物都在场，才会交换它们的操控权。

* 为避免困扰，请务必纪录谁拥有那个永久物。

* 身份混乱进场时，也会触发自己的异能。若对手操控某个结界，便应与对手交换该结界的操控权。

。

火热豪赌

{2}{R}

法术

掷硬币直到你输去一掷或自愿停止。若你输去任一掷，火热豪赌没有效应。若你赢得一掷或更多，火热豪赌对目标生物造成3点伤害。若你赢得两掷或更多，火热豪赌对每位对手各造成6点伤害。若你赢得三掷或更多，抓九张牌并重置所有由你操控的地。

* 使用火热豪赌的时候，必须选择一个目标生物。若火热豪赌结算时该目标并不合法，则火热豪赌没有效应，且你不能因此来掷币。

* 掷币的次数没有限制（甚至可以超过三次），但只要其中有一次输掉，火热豪赌就没有效应。只要你输掉了一掷，便不能再继续掷币。

* 若你赢了三次掷币，火热豪赌对目标生物造成3点伤害，并对每位对手各造成6点伤害，且你抓九张牌并重置所有由你操控的地。

* 每次掷币之后，你自行决定是否要继续下去。

勒紧缰绳

{3}{R}

瞬间

选择一项～直到回合结束，你获得目标生物的操作权，且该生物获得敏捷异能；或牺牲一个生物，然后勒紧缰绳对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。

打包{2}{R}（若你支付打包费用，则两项都选择。）

* 若你支付打包费用，便可以把用勒紧缰绳所获得的生物牺牲给勒紧缰绳。

* 若你仅选择「牺牲生物」的模式，则不论你愿不愿意，当勒紧缰绳结算时便必须牺牲一个生物。若你此时并未操控生物，则勒紧缰绳不会造成伤害。

瓦许克格斗专家

{4}{R}

生物～人类／战士

2/2

敏捷

当瓦许克格斗专家进场时，将场上所有的武具装备于其上。（各武具的操作权并未改变）

* 不论武具原本装备在哪个生物上，此进场效应会都把所有的武具移到瓦许克格斗专家上。

* 你的武具与其它牌手的武具都会移到瓦许克格斗专家上。但武具由谁操控、谁能使用武具的佩带异能来将它移到另一个生物上等等，都不会因此改变。

* 若瓦许克格斗专家不能佩带某个武具，则该武具不会装备在瓦许克格斗专家上，也不会因此成为未装备状态（如果它已装备在生物上）。

绿色：

寻日者格莉莎

{2}{G}{G}

生物～传奇地精

3/2

先攻

{T}：若目标神器的总法术力费用等同于你法术力池中的法术力数量，则消灭该神器。

* 当此异能结算时，该神器的总法术力费用必须与你法术力池中的法术力数量完全相同。若法术力太多或太少，该神器都不会因此被消灭。

* 在此异能结算前，法术力就必须放入你的法术力池中。当此异能正在结算时，你不能使用法术力异能。

神器：

阴影祭坛

{7}

神器

在你战斗前的行动阶段开始时，阴影祭坛上每有一个充电指示物，便加{B}到你的法术力池中。

{7}，{T}：消灭目标生物。然后在阴影祭坛上放置一个充电指示物。

* 即使该生物重生了，你也可以在阴影祭坛上放置充电指示物。

* 「战斗前的行动阶段」意指每回合的第一个行动阶段。其它的行动阶段皆称为「战斗后的行动阶段」。

女妖之刃

{2}

神器～武具

女妖之刃上每有一个充电指示物，佩带此武具的生物便得+1/+1。

每当佩带此武具的生物造成战斗伤害时，在此牌上放置一个充电指示物。

佩带{2}（{2}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同法术。此牌进场时并未装备，且该生物离场后，此牌依旧在场。）

* 即使女妖之刃并未装备，或是佩带到别的生物上，其上的指示物依旧存在。

光蛾壶

{5}

神器

在每位牌手战斗前的行动阶段开始时，若光蛾壶未横置，则该牌手每操控一个神器，便加{1}到其法术力池中。

* 「战斗前的行动阶段」意指每回合的第一个行动阶段。其它的行动阶段皆称为「战斗后的行动阶段」。

虚空圣杯

{X}{X}

神器

虚空圣杯进场时，上面有X个充电指示物。

每当牌手使用的咒语之总法术力费用等同于虚空圣杯上的充电指示物数量时，反击该咒语。

* 像{X}{X}这样的法术力费用，其意义为：你要支付的费用是X的两倍。若你希望X等于3，则你使用虚空圣杯时便须支付六点法术力。

* 只有在使用咒语时，才会检查虚空圣杯上的充电指示物数量。若咒语使用后，虚空圣杯上的充电指示物数量有所变动，也不会让此异能去反击已经使用的咒语。当使用咒语时，若其总法术力费用与虚空圣杯上的充电指示物数量相同，便会反击此咒语。若虚空圣杯上的指示物比该费用多或是少，就不会触发虚空圣杯的异能。

* 若虚空圣杯上没有充电指示物，则总法术力费用为0的咒语都会被它反击。

* 除非在使用咒语的步骤结束后，虚空圣杯在场上，才有机会触发其异能。若你在使用某咒语时，将虚空圣杯牺牲掉以用来支付其费用，则虚空圣杯的异能就没有机会触发。

五彩玛珂

{0}

神器

压印～当五彩玛珂进场时，你可以将你手上一张非神器、非地的牌移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

{T}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为压印的牌之任一颜色。

* 若五彩玛珂上面未压印任何牌，就不会产生法术力。它不能产生无色的法术力。

* 若压印的是多色牌，则你在每次异能结算时，都要选择五彩玛珂产生该多色牌的哪一种颜色之法

术力。

淘汰定规

{3}

神器

在你的维持开始时，消灭目标非地，且其总法术力费用为场上最低的永久物。（若两个或更多永久物符合此条件，以其中一个为目标）

* 由你选择目标。若场上非地的永久物之间，有两个或更多永久物的总法术力费用都一样是最低的，则你选择要以何者为目标。

* 若此异能结算时，原先指定的目标永久物已经不是场上总法术力费用最低的，则此异能便被反击，而该永久物也不会因此消灭。

* 大多数衍生物的总法术力费用都是0；而若某衍生物为另一个永久物或牌的复制，则其总法术力费用等同于该永久物或牌的总法术力费用。请参见「灵魂压铸」。

* 若最低的总法术力费用为3，则淘汰定规有可能将自己消灭。

窃形兽

{6}

神器生物~变形兽

2/4

压印~当窃形兽进场时，你可以将目标非衍生物的生物移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

只要窃形兽为生物牌压印，窃形兽便具有该牌的力量，防御力，以及生物类别。它仍然是变形兽。

* 若窃形兽上面未压印任何生物牌，则他便具有一般状态下的力量，防御力，以及生物类别。

* 窃形兽的力量与防御力会变成所压印之牌的力量与防御力。而改变窃形兽之力量与防御力的指示物、效应等依旧会产生作用。

* 若所压印的牌之力量或防御力之中包含*，则*的数值为0。

* 窃形兽保有所压印之牌的所有生物类别，并且包括窃形兽本身已经获得的其它类别。

暮色清理者

{4}

神器生物

2/2

每当暮色清理者被阻挡时，将其重生。

{3}: 暮色清理者得+1/+0直到回合结束。

* 若只是替暮色清理者加上重生护盾，并不会将它移出战斗。不过，若暮色清理者将要被消灭并因此重生时，便会移出战斗。

预示面具

{5}

神器

每当由对手操控的任一来源对你造成伤害时，若预示面具未横置，你可以抓一张牌。

- * 每次由对手操控的来源对你造成伤害时，便会触发此异能。若某来源在同一个回合中多次造成伤害，则每次都会触发预示面具的异能。
- * 不论一次受到几点伤害，每次由对手操控的任一来源对你造成伤害时，都是抓一张牌。
- * 造成伤害时，预示面具必须是未横置的状态；当你要因此抓牌时亦同。
- * 每个生物的战斗伤害会分开看待。若三个具有连击异能的生物向你进行攻击，且全部未被阻挡，你最多可以抓六张牌。

博识都监卫

{4}

神器生物

4/6

你不能使用生物咒语。

- * 你不能使用生物咒语，也不能使用神器生物咒语。
- * 你依然可以将生物牌或是衍生物放置进场。

等时权杖

{2}

神器

压印～当等时权杖进场时，你可以将你手上一张总法术力费用等于或小于2的瞬间牌移出对战。

（被移出对战的牌压印在此神器上）

{2}, {T}: 你可以复制压印的瞬间牌并使用此复制，且不须支付其法术力费用。

- * 压印于等时权杖上的牌，将会放在移出对战区域（所压印的瞬间牌会被移出对战），而等时权杖的第二个异能则会复制这张牌，并且让你不需要支付其法术力费用便能使用它。
- * 当等时权杖的异能正在结算，且还在堆叠之中，你便可以使用该复制。通常来说，牌手在这种时候是不能使用咒语或异能的；等时权杖的异能可以打破此规则。
- * 你不需支付该咒语的法术力费用；若该咒语的法术力费用中有X，X为0。你仍需支付该咒语的额外费用；你不能使用任何替代性费用。
- * 若所复制的牌是连体牌，你可以选择要使用该牌的其中一个部分，但不能同时使用。（热火／寒冰，幻影／真实，黑夜／白昼，忍受／运送，以及增盈／亏缺等几张连体牌之中，都包含了总法术力费用等于或小于2的一边。）
- * 若某效应让你不能使用瞬间，或是让你不能使用该名称的瞬间，你便不能使用该复制。
- * 选定该复制的所有目标后，才能使用之。
- * 若你不想使用该复制，便可以不使用；该复制会在下一次检查依状态而生的效应时消失。

倒霉颈环

{3}

神器

在你的回合结束时，目标对手获得倒霉颈环之操控权，并在其上放置一个充电指示物。

在你的维持开始时，倒霉颈环对你造成伤害，数量等同于其上充电指示物的数量。

{3}: 在倒霉颈环上放置，或是移除一个充电指示物。

- * 牌上的「你」一定是指倒霉颈环目前的操控者。

* 若你使用倒霉颈环的起动式异能，则你在此异能结算时选择要增加或移除其上的指示物。

欺瞒者钟摆

{1}

神器

{2}, {T}: 说出一个牌名，目标对手猜你手上是否有此名称的牌。你可以展示你的手牌。若你如此作，且对手猜错，抓一张牌。

* 结算时，你先说出一个牌名；然后该目标对手猜你手上是否有此名称的牌。

* 在对手猜过了之后，你可以展示你的手牌。若对手猜错，你便抓一张牌；若对手猜对，你便不能因此抓牌。

* 不论对手是否猜对，你都可以决定要不要展示手牌。

* 若你不展示手牌，便不能因此抓牌。

催眠珠

{2}

神器

每当一个永久物重置时，该永久物的操控者将其牌库顶牌置入其坟墓场。

* 若你操控的十个永久物重置了，则催眠珠的异能会将你牌库顶的十张牌置入你的坟墓场。

* 每个重置的永久物都会分别触发催眠珠的异能，所以这些牌是一张一张地进入坟墓场。_劫运降临_(TM)系列的阻抑只能让一张牌不进入坟墓场。

驭灵械

{6}

传奇神器

{4}, {T}, 牺牲驭灵械: 目标牌手的下个回合由你来操控。(你能看所有该牌手能看到的牌，并代该牌手作出所有决定。该牌手不因法术力灼伤而失去生命)

* 你可以看到该牌手在一般状况下能看到，而你却看不到的牌；包括了该牌手的手牌，牌面朝下的生物，以及他牌库中能检视的牌。

* 你操控他的整个回合，从重置步骤到清除步骤结束。在该回合中的任何时段，另一位牌手都不会因为法术力灼伤而失去生命。

* 你可以用驭灵械来操控自己的回合，但该回合不会有什么特别之处，并且你依旧会因为法术力灼伤而失去生命。

* 你并不操控另一位牌手的任何永久物，咒语，或是异能。

* 你不能让另一位牌手认输。牌手可以在任何时候认输。

* 在该回合之中，你必须代替另一位牌手来作出所有决定。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。你只能用该牌手的法术力池中的法术力来支付该牌手的咒语及异能；你自己法术力池中的法术力只能用来支付你自己的咒语及异能。

* 你选择另一位牌手要使用哪个咒语，并且在该咒语使用时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你选择该牌手的电震以何者为目标，并且用吸血鬼导师来拿到哪一张牌。

* 你选择另一位牌手要使用哪个起动式异能，并且在该异能使用时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你可以让该牌手的生物全部牺牲给他的空壳螳人，或是使对手的巡林地精让你的阻挡生物

得到+X/+X。

- * 你代替另一位牌手来决定其触发式异能该如何处理，包括目标为何，以及结算时的所有决定。
- * 你选择要用哪个生物来攻击，并且这些攻击生物该如何分配战斗伤害。
- * 至于你自己的永久物，咒语，以及异能，则依旧如常地运用。
- * 你作的决定不能抵触游戏规则，或是抵触任何牌、永久物、咒语、异能等的规则。
- * 若你让另一位牌手使用Shahrazad，你不能因此操控该牌手在子游戏中的回合；但当子游戏结束后，你继续操控目前的回合。

为了详述驭灵械的特性，_万智牌_(R)完整规则之中已增补了以下段落：

507. 操控其它牌手的回合

507.1. 有一张牌（驭灵械）会使得某牌手的回合被另一位牌手所操控。此效应会在受影响之牌手的下个回合生效。那一整个回合都会受他人操控；此效应会持续到下回合开始。

507.1a 若牌手同时受到许多个操控回合的效应之影响，则这些效应会互相掩盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。

507.1b 若略过了一回合，则操控回合的效应会等到受影响的牌手进行回合时才生效。

507.1c 只有该回合的操控权有所改变。所有物件依旧由正常状况下的操控者来操控。

507.2. 若操控该回合的牌手将看到某物件的信息，则该牌手以及该回合的操控者都会看到此信息。

例：某牌手之回合的操控者可以看到该牌手的手牌，以及由该牌手所操控之牌面朝下的生物是什么。

507.3. 若规则或任何物件要求牌手作出选择与决定，则由另一牌手之回合的操控者替该牌手作出所有选择与决定。这包括了选定要使用什么，以及咒语与异能所要求的选择与决定。

例：该回合的操控者决定要使用什么咒语，以什么为目标，并在咒语结算时作出决定。

例：该回合的操控者决定要让该牌手的那些生物攻击，以及其战斗伤害该如何分配。

例：该回合的操控者决定要用神谴的祈愿来选择游戏外的什么牌。该牌手不能选择错误的类别。

507.3a 另一牌手之回合的操控者只能利用该牌手的资源（牌，法术力等）来替该牌手支付费用。

例：若该回合的操控者决定该牌手将使用某咒语，并从该牌手手上弃掉一张牌来支付其额外费用，则必须从该牌手的手上弃牌。

507.3b 另一牌手之回合的操控者不能让该牌手认输。牌手可以在任何时间认输，即使其回合已被其它牌手操控亦然。请参见规则102.7。

507.3c 另一牌手之回合的操控者所作的决定不能抵触游戏规则，或是抵触任何牌、永久物、咒语、异能等的规则。该操控者所作的决定也不能抵触比赛规则。

例：轮到该回合的牌手依旧可选择是否要去上厕所，与他人换牌，约和，或是请裁判处理错误动作与违规。

507.3d 另一牌手之回合的操控者也替自己做决定。

507.4. 当自己的回合被其它牌手操控时，便不会因法术力灼伤而失去生命。（在每个阶段结束时，法术力池中未用掉的法术力依旧会消失。请参见规则300.3。）

激荡头冠

{3}

神器

在你的维持开始时，若你在本回合开始时没有手牌，则抓一张牌；若你手上有牌，则激荡头冠对你造成1点伤害。

* 激荡头冠的异能在你维持开始时一定会进入堆叠。

* 激荡头冠只在回合开始时检查你的手牌数量，在异能结算时并不会检查。所以，若你场上有许多个激荡头冠，且你在回合开始时并无手牌，则每个激荡头冠都会让你抓一张牌。

白金天使

{7}

神器生物~天使

4/4

飞行

你这盘游戏不会输，对手也不会赢。

* 你只要操控了白金天使，就不可能输。不论总生命是多少，应抓几张牌，有几个中毒指示物，或是几个极恶巫妖离场，你都不会输。

* 让游戏平手的效应依旧会生效。

* 在多人游戏中，即使对手使用_奥德赛_(TM)系列的斗智，也只会让你的队友输掉；对手无法因此获胜。

* 场上有白金天使时，你依旧可以认输。你认输之后便不再参与这盘游戏，因此会输掉。（只要你认输了，便不再操控白金天使，因此其异能无法让你输不掉。）

* 在DCI认证的单淘汰赛程比赛中，若一盘游戏在时限之内未能结束，而需要用到「总生命最高的牌手获胜」之规则来判定胜负时，你还是可能因此输掉这盘游戏。白金天使只让你不因游戏中的因素而输掉，但DCI的赛场规则不在此限。（欲知详情，请至此网址参阅万智牌的DCI赛场规则：<http://www.wizards.com/default.asp?x=dcu/utr/intro>）

* 在万智牌联机游戏中，若你的时间用完了，白金天使之异能也无法让你输不掉。

水银喷泉

{3}

神器

在每位牌手的维持开始时，该牌手在目标由他操控，且非海岛的地上放置一个洪水指示物。只要其上有洪水指示物，该地便是海岛。

在回合结束时，若场上所有的地都是海岛，则移除其上的所有洪水指示物。

* 不论水银喷泉是否在场，只要上面放置了洪水指示物，该地便是海岛。

* 当此触发式异能结算时，便设定了所产生之地类别更动异能之时间印记（也就是说，每个异能的时间印记均不同）。

锈蚀元素

{4}

神器生物~元素

4/4

飞行

在你的维持开始时，牺牲一个锈蚀元素以外的神器。若你无法如此作，则横置锈蚀元素且你失去4点生命。

* 牺牲神器系强制性。若你在锈蚀元素之外，还操控了另一个神器，则你必须将其牺牲；否则便得

横置锈蚀元素并失去4点生命。

卑劣者之镰

{2}

神器～武具

佩带此武具的生物得+2/+2。

每当本回合中曾受到佩带此武具生物之伤害的生物置入坟墓场时，将该牌在你的操控下移回场上。
将卑劣者之镰装备在该生物上。

佩带{4}

*（译注：为行文方便，以下把置入坟墓场的生物称为A，佩带卑劣者之镰的生物称为B）当A将置入坟墓场时，不论它是由于任何原因置入坟墓场，只要是该回合曾受到B的伤害，都会触发卑劣者之镰的异能。

* 当A将置入坟墓场时，B必须佩带卑劣者之镰，其异能才会触发；但当B实际对A造成伤害时，B是否佩带卑劣者之镰则并无影响。

* 若A移回场上时并非生物，则卑劣者之镰并不会移到该生物上。

灵魂压铸

{4}

神器

压印～当灵魂压铸进场时，你可以将你手上一张生物牌移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

{X}，{T}：放置一个衍生物进场，并将其视为压印的生物牌之复制。X为该牌的总法术力费用。

* 灵魂压铸所放置进场的衍生物，是压印于其上的牌之复制。该衍生物是被放置进场，而非以使用的方式进场。

* 该衍生物复制了该牌的所有特征，唯一相异之处在于它是衍生物，而不是牌。

* 大多数衍生物之总法术力费用均为0，但灵魂压铸所放置进场的衍生物并不同，这些复制品的法术力费用与总法术力费用均与所压印的牌相同。

织咒螺旋柱

{3}

神器

压印～当织咒螺旋柱进场时，你可以将两张目标在同一坟墓场中的法术牌移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

每当使用牌时，若该牌与压印的其中一张法术牌有共通的名称，你可以复制另一张并使用此复制，且不须支付其法术力费用。

* 若其上只压印了一张法术牌，则什么都不会发生。

* 若所压印的两张法术牌之名称相同，并且所使用的牌便是此名称，则只会产生一个复制，而不是两个。

* 压印于织咒螺旋柱上的牌，将会放在移出对战区域（所压印的法术牌会被移出对战），并且织咒螺旋柱的第二个异能会将其复制，让你不需要支付其法术力费用便能使用它。

* 当织咒螺旋柱的异能正在结算，且还在堆叠之中，你便可以使用该复制。通常来说，牌手在这种

时候是不能使用咒语或异能的；织咒螺旋柱的异能可以打破此规则。（触发此异能的牌此时仍在堆叠中）

* 你不需支付该咒语的法术力费用；若该咒语的法术力费用中有X，X为0。你不需支付该咒语的任何额外费用；也不能使用任何替代性费用。

* 连体牌的名称只会是其全名的一半，因此使用连体牌时，绝对不会触发织咒螺旋柱的异能。

* 若某效应让你不能使用法术，或是让你不能使用该名称的法术，你便不能使用该复制。

* 选定该复制的所有目标后，才能使用之。

* 若你不想使用该复制，便可以不使用；该复制会在下一次检查依状态而生的效应时消失。

泰几朗雕刀

{1}

神器

{T}：将目标由你拥有的永久物置于你的牌库底。

* 由你拥有，但并不由你操控的永久物，也可以成为泰几朗雕刀的异能之目标。

* 泰几朗雕刀的异能可以将衍生物置于你的牌库底（然后它们就会消失）。

* 你所拥有的牌，包括刚开始游戏时在你套牌中的牌，以及所有以「祈愿」带入游戏中的牌（例如神谴的五张祈愿，或是Ring of Maruf）。由你操控之咒语或异能所产生的衍生物，也都由你拥有。

。

思想监禁

{5}

神器

压印～当思想监禁进场时，你可以使目标牌手展示其手牌。若你如此作，选择其中一张非地的牌并将它移出对战。（被移出对战的牌压印在此神器上）

每当牌手使用咒语时，若它与压印的牌有共通的颜色或是总法术力费用相同，则思想监禁对该牌手造成2点伤害。

* 每个咒语只会让第二个异能触发一次。若该咒语与压印的牌有共通的颜色，并且总法术力费用相同，则思想监禁对该牌手造成2点伤害，而不是4点。

滤時計

{5}

神器

在每位牌手的维持开始时，每位牌手各将其牌库顶牌移出对战。比较这些牌的总法术力费用，数字最大的牌手在本回合后额外得到一个回合。若最大的数字出现平手，则平手的牌手重复此过程，直到分出结果为止。

* 不论哪一位牌手的维持步骤开始时，每位牌手必须将其牌库顶牌移出对战。

* 每次最高的总法术力费用出现平手时，只有这些平手的牌手需要继续下去。

* 若某牌手无法以此法将牌移出对战，便不能得到额外的回合。

* 若同时发生好几个额外的回合，则先进行最后一个产生的额外回合。

* 在滤時計的异能触发了一两次之后，请务必记得是哪一位牌手将进行下一个（正常的）回合。在滤時計离场，并且所有的额外回合全部进行完毕之后，该牌手才会进行下一个（正常的）回合。

* 若场上有许多个滤时计，请确实纪录哪位牌手获得哪一个额外回合。当场上有两个滤时计，则每个回合都会产生出两个额外的回合。

* 地牌的总法术力费用为0。

佑天神将

{3}

神器生物~士兵

1/4

佑天神将攻击时不需横置。

* 从今而后，佑天神将具有「士兵」此一生物类别。在此之前，它并没有生物类别。

所有注册商标，包括角色名称，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。
(Copr.)2003威世智。