

_秘罗地创痕_常见问题集

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

此文件最近更新日期：2010年8月31日

常见问题集（英文简写FAQ）是集合_魔法风云会_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，新的牌张不免会让玩家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，让玩家能更享受新牌的乐趣。随着新系列发售，_魔法风云会_的规则更新有可能让本文的信息变得过时。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，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

上市信息

_秘罗地创痕_系列包括249张牌（101张普通牌，60张非普通牌，53张稀有牌，15张秘稀牌，以及20张基本牌）。

售前现开赛日期：2010年9月25-26日

_秘罗地创痕_Launch Party: 2010年10月1-3日

自正式发售当日起，_秘罗地创痕_系列便可在有认证之构组赛制中使用，此日期为2010年10月1日。

-- 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_，_魔法风云会2011_，以及_秘罗地创痕_。

请至www.wizards.com/locator查询你附近的店或贩卖店。

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

原生的秘罗人与侵略者非瑞克西亚人正争夺秘罗地的主权。每张_秘罗地创痕_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。

复出主题：-1/-1指示物

许多_秘罗地创痕_系列的牌会在生物上面放置-1/-1指示物，或是以其它的方式影响着-1/-1指示物。侵染只会出现在非瑞克西亚阵营的牌上。

刽子手恶魔

{四}{黑}{黑}生物~恶魔6/6飞行刽子手恶魔进战场时上面有两个-1/-1指示物。{黑}，从刽子手恶魔上移去一个-1/-1指示物：在每个其它生物上各放置一个-1/-1指示物。

大致上来说，-1/-1指示物与+1/+1指示物的运作方式都相同。举例来说，刽子手恶魔进战场时是个4/4生物，因为它其实是个上面有两个-1/-1指示物的6/6生物。不过，处理负数时可能会碰上些奇怪的状况。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其防御力可能会等于0或更少。该生物会由于状态动作而置入其拥有

者的坟墓场。重生无法防止此事发生。即使该生物不会毁坏也是一样。

* 上面有-1/-1指示物的生物，其力量可能会等于0或更少。这种情况下，它在战斗中不会造成伤害。如果某咒语或异能将改变此生物的力量，则计算时会将为负值的力量算进去。举例来说，-2/2的生物如果得+3/+3，则它最终是个1/5生物。

* 如果某咒语或异能的效应将会依照某生物的力量来作其它的事情（例如让玩家抽该数量的牌），则此效应会把负值的力量改为当成0来计算。

* 如果某个永久物上面有至少一个+1/+1指示物与至少一个-1/-1指示物，则会尽量将这些+1/+1指示物与-1/-1指示物配成对地移除。这属于状态动作。

复出主题：中毒指示物

虽然_魔法风云会_先前的系列只有少数的牌利用中毒指示物，_秘罗地创痕_系列却是利用中毒指示物当成主要的非瑞克西亚策略。

腐化遗宝{二}{黑}结界~灵气结附于神器每当所结附的神器成为横置时，其操控者得到一个中毒指示物。

* 中毒指示物是玩家唯一会获得的指示物。（通常来说，指示物会放在永久物上面。）请务必正确纪录玩家目前具有的中毒指示物数量。纪录的方式包括利用纸笔，骰子，让该玩家累积某个代表中毒指示物的东西（例如许多_秘罗地创痕_补充包里面会有的中毒指示物），或是其它能够清楚分辨、且双方都同意的方式。

* 当玩家具有十个或更多的中毒指示物时，他便输掉这盘游戏。此为状态动作。

* 在_秘罗地创痕_系列中，没有牌能让玩家失去中毒指示物。（此游戏中仅有一张牌能作到此事：_家乡_系列的Leeches。）除非你所玩的赛制中可以合法利用Leeches，否则一旦某玩家得到中毒指示物，在这盘游戏接下来的时段中就一定会留在他身上。

新关键词异能：侵染

侵染异能会改变对玩家与生物造成伤害的方式。只有非瑞克西亚阵营的牌才具有侵染。

枯萎树蛇

{一}{绿}

生物~蛇

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玩家造成伤害。）

{一}{绿}：重生枯萎树蛇。

对玩家与生物造成伤害的正式规则解析如下：

119.3a 不具侵染的来源对玩家造成之伤害，会让该玩家失去该数量的生命。

119.3b 具有侵染的来源对玩家造成之伤害，会让该玩家得到该数量的中毒指示物。

119.3d 具有干枯和/或侵染之来源对生物所造成的伤害，会把该数量的-1/-1指示物放置在该生物上。

119.3e 不具干枯、也不具侵染之来源对生物所造成的伤害，会在该生物上标注该数量的伤害。

侵染的正式规则解析如下：

702.87.侵染

702.87a 侵染属于静止式异能。

702.87b 具侵染之来源对生物所造成的伤害，并不会标注在该生物上；而是会把该数量的-1/-1指示物放置在该生物上。请参见规则119.3。

702.87c 具有侵染的来源对玩家造成之伤害，并不会让该玩家失去生命。而是改为让该玩家得到该数量的中毒指示物。请参见规则119.3。

702.87d 如果有效应使得某永久物造成伤害之前就已经改变区域，则会利用其已知的最后信息来决定它是否具有侵染。

702.87e 不论具侵染异能的对象是从何处造成伤害，侵染规则都会生效。

702.87e 同一个对象上的数个侵染异能不会累计。

* 侵染的效应适用于任何伤害，而限于战斗伤害。

* -1/-1指示物会一直留在该生物上。它们不会因为该生物重生或是回合结束而移除。

* 具有侵染之来源所造成的伤害，在任何方面都依旧是伤害。如果某个具有侵染之来源同时具有系命，则该来源所造成的伤害也会让其操控者获得该数量的生命。具有侵染之来源所造成的伤害可以被防止或转移。如果具有侵染之来源造成伤害，如果条件符合，则造成伤害时会触发的异能也会因此触发。

* 如果某玩家将受到具有侵染之来源所造成的伤害，且该伤害被防止，则该玩家不会得到中毒指示物。如果某生物将受到具有侵染之来源所造成的伤害，且该伤害被防止，则该生物不会得到-1/-1指示物。

* 具有侵染之来源所造成的伤害也会如常地影响鹏洛客。

复出异能提示：压印

虽然压印在_秘罗地_环境印制为关键词异能，现在已属于异能提示。它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒此永久物会将其它牌放逐，并利用所放逐之牌的特征来定义此永久物其它的异能。（异能提示并无规则含义。）压印只会出现在秘罗阵营的牌上。

近貌铁砧

{三}

神器

压印~当近貌铁砧进战场时，你可以从你手上放逐一张非地牌。由你施放、且与所放逐的牌有共通类别的咒语减少{二}来施放。

* 每个具有压印异能的永久物上，也会有另一个与被放逐之牌相关的异能。这两个异能有连结关系。第二个异能只会关注压印异能所放逐的牌，而不会在意任何其它的异能。

* 具有压印异能的永久物之连结异能，有可能并未关连到某张被其放逐之牌。造成此情况的原因包括：该压印异能所放逐的所有牌均已离开放逐区；或该压印异能并非强制性，且你并未利用它来放逐牌；或该压印异能因被反击或有其它理由而无法放逐牌。在这种情况下，此连结异能要寻找所放逐之牌的数值时，所得结果为「未定义」。该异能会尽量执行其效应，但可能会无法产生任何效应。

* 如果具压印异能的永久物离开战场、然后又回到战场，则它会是个新的对象。于先前的存在状况下被它所放逐的牌，与这新物件并无关联。

新异能提示：金技

金技属于异能提示。它会以斜体字的型态（译注：中文版的文字栏并未以斜体印刷）出现在异能开始的地方，提醒如果你操控三个或更多神器，便能加强此异能。（异能提示并无规则含义。）金技只会出现在秘罗阵营的牌上。

电流冲击波{红}瞬间电流冲击波对目标生物或玩家造成2点伤害。金技~如果你操控三个或更多神器，则电流冲击波改为对该生物或玩家造成4点伤害。

欧瑞克逐日者

{一}{白}

生物~人类/士兵

1/1

金技~只要你操控三个或更多神器，欧瑞克逐日者便得+2/+2并具有飞行异能。

* 某些出现在瞬间与巫术上的金技异能，会包括「改为」一词。这些咒语结算时，只要你操控三个或更多神器，便会有加强版的效应。对这种牌来说，你只会得到加强版的效应，而不是两个效应兼得。

* 瞬间与巫术上面的金技异能若未包括「改为」一词，则当它们结算时，只要你操控三个或更多神器，便会提供额外的效应。

* 某些永久物上的起动式异能属于金技异能。为了能够起动这类异能，你在起动的那时刻就必须操控三个或更多神器。即使于此异能结算时，你操控的神器数量已经不足，它依旧会如常结算。

* 某些金技异能属于静止式异能。这些异能随时都会检查你是否操控了三个或更多神器，藉以决定其加成是否生效。除了唯一的例外（请参见单卡解惑段落中，「寡欲抗辩」的部份），这些异能都只会在战场上运作。

* 生物具有的静止式金技异能若会增加其防御力（例如欧瑞克逐日者），在其操控者未操控三个或更多神器时便会失去该加成。如果在金技异能给予的加成消失之后，该生物上所标记的伤害数量大于或等于其防御力，它会于处理状态动作时置入其拥有者的坟墓场。

* 触发式金技异能会包括以『若』开头的子句。为了让它们触发，你必须在合乎要求的时刻操控三个或更多神器；否则便不会发生。当这些异能结算时，游戏会再度检查。如果该时刻你并未操控三个或更多神器，则这些异能不会生效。

* 某些金技异能出现在神器上。由于你已经操控该神器，你只须再操控另两个，就能让该异能生效。

新关键词动作：增殖

增殖属于关键词动作，会出现在非瑞克西亚阵营的牌上。它能让你在每个已有指示物的玩家和/或永久物上面再添加一个。

盖司王座{二}神器{横置}，牺牲一个神器：增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

增殖的正式规则解析如下：

701.23.增殖

701.23a 执行增殖时，选择任意数量其上有一个或数个指示物的永久物，并选择任意数量具有一个或数个指示物的玩家。每以此法选择一个永久物，便选择其上的一种指示物，并在其上放置一个该类别的指示物。每以此法选择一位玩家，便选择他具有的一种指示物，然后他便得到另一个该类别的指示物。

* 你可以选择任何具有指示物的玩家，包括你自己。

* 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择战场区域以外的牌，即使其上有指示物也是一样；例如已延缓的咒语，或是堆栈中的闪电风暴。

* 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或玩家，只要选择你想要增加指示物者即可。由于「任意数量」包括零，你甚至完全不用选择任何永久物，也完全不用选择任何玩家。

* 如果以此法选择的永久物上面有数个不同类别的指示物，则只会在该永久物上放置一个新的指示物。

* 玩家可以响应效应中包含了增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者选择那些永久物与玩家将新得到指示物，则任何玩家已经无法去响应此事。

新物件：徽记

徽记这新类别的对象，会出现在统帅区。

旅居师凡瑟鹏洛客～凡瑟三[+2]：放逐目标由你拥有的永久物。在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下返回战场。[-1]：本回合生物不能被阻挡。[-8]：你获得具有「每当你施放一个咒语时，放逐目标永久物」的徽记。

徽记的正式规则解析如下：

113. 徽记

113.1. 某些效应会将徽记放入统帅区。徽记是个标记，代表具有一个或数个异能的对象，但没有其它特征。

113.2. 产生徽记的效应写法为「[玩家]获得具有[异能]的徽记。」这代表该[玩家]将一个具有[异能]的徽记放进统帅区。此徽记由该玩家拥有，也由该玩家操控。

113.3. 除了创造该徽记之效应所定义的特征之外，它不具有其它特征。特别来说，徽记没有名称，没有类别，没有魔法力类别，没有颜色，也没有系列符号。

113.4. 徽记的异能会在统帅区生效。

113.5. 徽记并非牌，也不是永久物。徽记不属于牌的类别。

* 目前为止，只有三张牌具有会产生徽记的异能。其中两张是_秘罗地创痕_之鹏洛客：锤族的寇斯，以及旅居师凡瑟。第三张是游侠艾紫培，其规则用词最近已更新。

* 徽记运作的方式类似于结界：它们具有的异能，就一般的感觉来说，会持续影响游戏。其间主要的分别是：徽记并非永久物，也不存在于战场上。游戏中没有东西能移除徽记，这只是因为没有其它的咒语或异能提到它们。一旦你得到了徽记，直到游戏结束都会保有它。

组合：咒击弹

_秘罗地创痕_系列中有一组五张的咒击弹，是原本出现在_秘罗地_系列者之变化。

地平线咒击弹

{一}

神器

{二}，{横置}，牺牲地平线咒击弹：从你的牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，并将它置入你手上。然后将你的牌库洗牌。

当地平线咒击弹从战场进入坟墓场时，你可以支付{绿}。若你如此作，则抽一张牌。

* 第二个异能会由于咒击弹因任何理由从战场进入坟墓场而触发，而限于牺牲它来起动其第一个异能。

* 于此触发式异能时，你选择是否要支付该费用。在那时刻，玩家就已来不及作任何回应。你只能支付一次，且只会抽一张牌。

* 如果你起动了第一个异能，则第二个异能会比第一个异能先一步触发并结算。举例来说，如果你起动地平线咒击弹的第一个异能，则在你从牌库中搜寻一张基本地牌之前，你就要选择是否要支付{绿}并抽一张牌。

组合：工匠

_秘罗地创痕_系列中有一组五张的工匠，每个都是生物，且具有的异能会在你施放神器咒语时触发。

生息工匠{一}{绿}生物～人类／神器师2/1每当你施放一个神器咒语时，你可以支付{一}。若你如此作

，则你获得3点生命。

* 每当你施放一个神器咒语时，每个由你操控的工匠之异能都会触发。你可以自行安排这些异能进入堆栈的顺序，但请注意：最后放进堆栈者将会最早结算。所有这些异能都会比该神器咒语先一步结算。

* 即使触发了工匠的异能之神器咒语被反击，该异能依旧会结算。

* 将衍生神器生物放进战场，将不会触发工匠的异能。

* 其中三个工匠（飞烬工匠，生息工匠，以及秘耳工匠）需要支付{一}才能得到好处。于此触发式异能结算时，你选择是否要支付{一}。虽然玩家可以响应工匠的异能，一旦它开始结算且你决定是否要支付，玩家就已来不及作任何回应。

* 于工匠的异能结算时，你只能支付一次{一}，且只能从中得到一次好处。

组合：_秘罗地创痕_横置地

_秘罗地创痕_系列中有一组五张的地，每个都能产生两种颜色的魔法力，且除非由你操控的其它地数量为两个或更少，否则便须横置进战场。

暗峰山崖地除非由你操控的其它地数量为两个或更少，否则暗峰山崖须横置进战场。{横置}：加{黑}或{红}到你的魔法力池中。

* 如果你的第一，第二，或第三个地中包含了这种地，则它进战场时并未横置。不过，如果你已经操控了三个或更多地，它便会横置进战场。

* 如果同时进战场的数个地之中包含了这种地（举例来说，由于变境或歪曲世相），则在决定由你操控之地的数量时，会将这些地都考虑进去。

规则注记：具有目标的咒语与异能

弧光曳迹{一}{红}巫术弧光曳迹对目标生物或玩家造成2点伤害，并对另一个目标生物或玩家造成1点伤害。

* 如果某个咒语或异能（例如弧光曳迹）需要多于一个的目标，则你必须能够选择该数量的目标。如果你无法如此作，便不能施放该咒语或起该异能。

* 如果某个咒语或异能具有数个目标，且于它将结算时，这些目标全部都不合法，则此咒语或异能便被反击。不过，如果至少其中一个目标依旧合法，则此咒语或异能将会结算。它无法向不合法目标执行任何动作，也无法令不合法目标执行任何动作。

扭曲影像

{蓝}

瞬间

将目标生物之力量与防御力互换直到回合结束。

抽一张牌。

* 如果某个咒语或异能具有目标，且于它将结算时，这些目标全部都不合法，则此咒语或异能便被反击。其所有效应，甚至包括不须目标的部份（例如扭曲影像的「抽一张牌」），都不会生效。

中文版勘误

1.

中文版的盖美拉团块之异能中，将其变成生物后的生物类别误植为「构组体」（应为组构体）：该段落之正确规则叙述如下：

{一}：直到回合结束，盖美拉团块成为组构体神器生物并具有「此生物之力量与防御力各等同于其上充电指示物的数量。」

2.

中文版的规则说明牌将「侵染」异能误植为「感染」；此错误并未发生在其它的牌上。

单卡解惑

白色

欧瑞克制刃兵{白}{白}

生物~人类/士兵2/2金技~只要你操控三个或更多神器，欧瑞克制刃兵便具有连击异能。

* 如果于战斗伤害步骤开始时，欧瑞克制刃兵具有连击异能，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，如果欧瑞克制刃兵不再具有连击（也许因为由你操控的一个神器生物被消灭），则将不会再度分配欧瑞克制刃兵的伤害。

欧瑞克逐日者{一}{白}生物~人类/士兵1/1金技~只要你操控三个或更多神器，欧瑞克逐日者便得+2/+2并具有飞行异能。

* 专对阻挡而言（不论是由于欧瑞克逐日者进行攻击，或是由于某个具飞行的生物正攻击欧瑞克逐日者的操控者），只会在宣告阻挡者步骤开始时，才会检查欧瑞克逐日者是否具有飞行。

* 如果欧瑞克逐日者阻挡了具飞行异能的生物，则让它失去飞行（例如消灭其操控者的某个神器）并不会造成改变。

执行正义{二}{白}瞬间目标玩家牺牲一个进行攻击的生物。金技~如果你操控三个或更多神器，则改为该玩家牺牲两个进行攻击的生物。

* 于执行正义结算时，该目标玩家选择要牺牲哪个进行攻击的生物。

艾紫培提瑞{三}{白}{白}鹏洛客~艾紫培4[+2]: 你每操控一个地，便获得1点生命。[-2]: 将六个1/1白色士兵衍生生物放进战场。[-5]: 消灭所有其它永久物，但地与衍生物除外。

* 于艾紫培提瑞的最后一个异能结算时，每个不是衍生物、不是地、也不是艾紫培提瑞本身的永久物都会被消灭。

眩光扰神{二}{白}瞬间选择两个目标生物。横置这些生物，然后将其上的所有武具卸装。

* 于你施放眩光扰神时，必须选择两个生物为目标。如果你无法如此作（例如由于战场上只有一个生物），你就不能施放此咒语。

* 眩光扰神之目标可以是已横置和/或未横置的生物。

* 如果眩光扰神结算时，其中一个目标生物已经不是合法目标，则该生物不会被横置，骑上的武具也不会卸装。另一个生物则依旧会被影响。* 如果在眩光扰神结算前，这两个目标生物都已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。

烁野麋鹿{二}{白}{白}生物~麋鹿3/3警戒当烁野麋鹿进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的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物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到场上时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

- * 在下一个结束步骤开始时，即使烁野麋鹿已不在场，依旧会将所放逐的牌移回战场。
- * 如果烁野麋鹿因故在某回合的结束步骤中进战场，则所放逐的牌会在下一个回合的结束步骤开始时移回战场。

烁目鹰{白}生物~鸟2/2飞行当烁目鹰进战场时，除非你将由你操控的一个神器移回其拥有者手上，否则牺牲之。

- * 于烁目鹰之触发式异能结算时，就算你确实操控了神器，你也可以选择牺牲它本身。
- * 你于此异能结算时选择要将哪一个神器移回其拥有者手上。如果那时你并未操控神器，就必须牺牲烁目鹰。虽然玩家可以响应此异能，一旦它开始结算，并且你选择要移回某个神器，则任何玩家已经无法去响应此事。

摄政狮王肯芭{一}{白}{白}传奇生物~猫/僧侣2/4在你的维持开始时，摄政狮王肯芭每装备一个武具，就将一个2/2白色的猫衍生生物放进战场。

- * 于肯芭的异能结算时，才会决定其上装备的武具数量。如果当时肯芭已离开战场，则会检查它最后在战场上时的样子，来决定它装备了几个武具。

狮族仲裁者{一}{白}生物~猫/僧侣2/2玩家不能搜寻牌库。任何玩家可以支付{二}来使得该玩家忽略此效应直到回合结束。

- * 若某效应注记着：「你可以从你的牌库中搜寻...如果你如此作，则将你的牌库洗牌，」且你并未支付{二}，则由于你无法选择要搜寻牌库，也就不能洗牌。
- * 若某效应注记着：「从你的牌库中搜寻...然后将你的牌库洗牌，」且你并未支付{二}，则搜寻的效应会失效，但你仍必须洗牌。
- * 由于并未支付{二}的玩家不能搜寻，便不能从牌库中找任何牌。此效应会对所有玩家与所有牌库生效。若某咒语或异能的效应中包含了不依附在搜寻或找出牌的部分，则这部分将如常生效。
- * 若某效应要求玩家展示牌库的牌，或是检视牌库顶上的数张牌，则将如常生效。只有包括了「搜寻」一词的效应，才会让玩家因未支付{二}而失效。
- * 「支付{二}以忽略狮族仲裁者的效应」属于特殊动作。任何玩家可以在自己拥有优先权时执行此特殊动作。它不用到堆栈，且不能被回应。
- * 支付{二}并不会让某玩家可以拿起牌库来搜寻~这只让他能于该回合中忽略狮族仲裁者的效应。除非其它咒语或异能指示该玩家要搜寻牌库，他才能如此作。
- * 如果某个玩家支付{二}，这只会让他能于该回合中忽略狮族仲裁者的效应。每位其它的玩家依旧会受它影响。
- * 已支付{二}的玩家于该回合中，可以执行搜寻任何牌库的指示，而限于搜寻自己牌库者。
- * 一旦某玩家已支付{二}，他于该回合中就可以任意次数地执行搜寻牌库的指示。
- * 如果战场上有数个狮族仲裁者，则玩家必须替每一个各支付{二}，才可以于该回合中执行搜寻牌库的指示。

锐草骏鹰{三}{白}{白}生物~骏鹰3/3飞行当锐草骏鹰进战场时，将目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。你获得等同于该牌之总魔法力费用的生命。

- * 如果此异能结算时，你坟墓场中的该神器牌已是不合法目标，此异能会被反击。你不会获得任何生命。

* 如果该目标牌之魔法力费用包括{X}，则X视为0。

掌握先机

{白}

瞬间

目标生物得+1/+1且获得先攻异能直到回合结束。

* 如果具先攻或连击的生物已在第一个战斗伤害步骤中造成了伤害，然后某生物才获得先攻，则此生物在第二个战斗伤害步骤将依旧可以造成伤害。

灵魂格挡{一}{白}瞬间于本回合中，防止一个或两个目标生物将造成的所有伤害。

* 灵魂格挡会防止这些目标生物本回合中将造成的所有伤害，而限于战斗伤害。

旭击天使{四}{白}{白}生物~天使4/5飞行当旭击天使进战场时，消灭所有已横置的生物。

* 第二个异能结算时，会消灭此时所有已横置的生物，包括由你操控者。如果此异能结算时，旭击天使因故成为横置，则它也会被消灭。

日矛猎户{一}{白}生物~猫/士兵2/2只要日矛猎户佩带武具，它便具有先攻与系命异能。

* 如果日矛猎户在第一个战斗伤害步骤中已造成战斗伤害，然后所有装备在日矛猎户上的武具因故全部卸装，则它在第二个战斗伤害步骤中不会分配战斗伤害。

为逝者守夜{三}{白}结界每当由你操控的一个生物从战场进入坟墓场时，你可以支付{X}。若你如此作，则你获得X点生命。

* 于此异能结算时，你决定X的数值，并决定是否要支付{X}。如果你决定要支付{X}，则任何玩家已经无法去响应此事，因为此异能正结算到一半。

蓝色

银亮史芬斯{二}{蓝}{蓝}生物~史芬斯4/3飞行金技~{蓝}：放逐银亮史芬斯。在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下返回战场。你只可以于你操控三个或更多神器时起动此异能。

* 如果你起动银亮史芬斯的金技异能，则在下一个结束步骤开始时，不论你当时操控的神器数量为何，银亮史芬斯都会返回战场。

* 如果你在某回合的结束步骤中起动银亮史芬斯的金技异能，则银亮史芬斯会在下一个回合的结束步骤开始时返回战场。

* 如果你操控了由其它玩家拥有的银亮史芬斯并起动其异能，则下一个结束步骤开始时，银亮史芬斯会在你的操控下返回战场。你将持续保有其操控权。

水银羁绊{三}{蓝}结界~灵气闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）结附于生物受此结界的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

* 水银羁绊的目标与结附对象可以是未横置的生物。

消散力场{二}{蓝}{蓝}结界每当一个永久物对你造成伤害时，将它移回其拥有者手上。

* 每当任何永久物（而限于生物）对你造成任何伤害（而限于战斗伤害）时，都会触发此异能

。这包括了由你操控的永久物。

高位构念师{一}{蓝}{蓝}生物~维多肯/神器师1/3由你操控的其它蓝色生物得+1/+1。{蓝}：目标神器生物成为蓝色直到回合结束。横置一个由你操控且未横置的蓝色生物：加{二}到你的魔法力池中。此魔法力只能用来施放神器咒语，或是起动神器的起动式异能。

- * 由你操控的其它蓝色生物不论是否为神器，都会得+1/+1。
- * 如果以第二个异能将某神器生物变成蓝色，会盖过该生物原本的其它颜色（或颜色组合）。它依旧会是个神器。你可以选择某个蓝色神器生物作为此异能的目标。
- * 由于高位构念师最后一个异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之蓝色生物（包括高位构念师本身）来支付此费用。

难阻浪潮{三}{蓝}{蓝}结界每当你施放一个咒语时，增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

- * 每当你施放一个咒语时，难阻浪潮的异能便触发进入堆栈，并且在该咒语之上方。它会比该咒语先一步结算（并且你将会增殖）。

博识都龙兽{三}{蓝}生物~龙兽2/2飞行金技~当博识都龙兽进战场时，若你操控三个或更多神器，将目标生物移回其拥有者手上。

- * 此触发式异能为强制性。如果于博识都龙兽进战场时，你操控了三个或更多神器，则你必须选择一个生物为目标。如果战场上没有其它生物，则你必须以博识都龙兽自身为目标。于此异能结算时，如果你操控了三个或更多神器，则你必须将该目标生物移回其拥有者手上。

水银巨兽{五}{蓝}{蓝}生物~变形兽7/7你可以使水银巨兽当成战场上任一生物的复制品来进入战场，且它依旧是7/7。

- * 除了力量与防御力之外，水银巨兽所复制的就只有原版生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其它东西或是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该生物是否为横置，它上面有没有指示物或结附了灵气，或是其它改变了其力量，防御力，类别，颜色等等的非复制效应。
- * 如果被放逐的生物之魔法力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。
- * 如果所选择的生物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是另一个仿生妖），则你的水银巨兽进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。
- * 如果所选择的生物是个衍生物，则你的水银巨兽会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征。你的水银巨兽并非衍生物。
- * 如果所选择的生物举有的特征设定异能会设定其力量和/或防御力，则该异能将盖过水银巨兽所印制的7点力量和/或所印制的7点防御力。举例来说，如果水银巨兽复制了梦魇，择期力量及防御力将各等同于由你操控的沼泽之数量。
- * 如果水银巨兽不是生物（举例来说，它进战场时复制了变成生物的地），则由于它完全没有力量或防御力的特征值，也就不会是7/7。如果它稍后变成了生物，其力量与防御力将会由让它变成生物的效应来定义；因此，它仍不会是7/7。
- * 当水银巨兽进场时，它所复制的生物之任何进战场异能都会触发。所选择的生物上面任何「于[此生物]进战场时」或「[此生物]进战场时上面有...」的异能也都会生效。
- * 如果水银巨兽因故与另一个生物同时进战场（举例来说，由于全面型态转变，或莉莲娜维斯的第

三个异能)，则水银巨兽不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。

* 你可以选择不复制任何东西。在这状况下，水银巨兽进战场时就只是个7/7生物。

废铁潜蛇{五}{蓝}{蓝}生物~巨蛇5/5只要防御玩家操控神器，废铁潜蛇就不能被阻挡。

* 只在宣告阻挡者步骤开始时，才会处理「废铁潜蛇是否能被阻挡」此事。如果在废铁潜蛇被阻挡之后，防御玩家才获得某神器的操控权，则废铁潜蛇依旧是被阻挡了。

重塑型体{三}{蓝}巫术目标神器的操控者将它牺牲，并从其牌库顶开始展示牌，直到他展示出一张神器牌为止。该玩家将牌放进战场，然后将所有其它以此法展示的牌洗入其牌库中。

* 如果在重塑型体结算前，该目标神器已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会发生别的事情。

* 如果该玩家展示的第一张牌是神器牌，则虽然并未展示出其它牌，他依旧必须将牌库洗牌。

* 如果该玩家的牌库中没有神器牌，则会展示出该牌库中所有的牌，然后将牌库洗牌。（该目标神器依旧是牺牲了。）

* 如果该目标神器的操控者无法牺牲它（或许由于特袭如存护师），则该咒语的其他效应依旧会发生。

稳定进展

{二}{蓝}瞬间增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）抽一张牌。

* 此咒语没有目标。即使所有玩家与永久物都不具有指示物，依旧可以施放它。若你如此作，于它结算时你就只是抽一张牌。

寡欲抗辩{一}{蓝}{蓝}瞬间金技~如果你操控三个或更多神器，寡欲抗辩便减少{一}来施放。反击目标咒语。

* 寡欲抗辩的金技异能会于寡欲抗辩在堆栈中的时段生效。

* 专对决定减少费用而言，是于你施放寡欲抗辩、并在你最后有机会起动魔法力异能来支付它时，才检查由你操控的神器数量。举例来说，如果你操控三个神器，你可以决定寡欲抗辩要支付{蓝}{蓝}来施放，然后牺牲上述的其中一个神器来起动某魔法力异能。

琐物法师{二}{蓝}生物~人类/魔法师2/2当琐物法师进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张总魔法力费用小于或等于1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魔法力费用包括{X}，则X视为0。

避开{蓝}瞬间反击目标咒语，且该咒语须以由你操控的永久物为目标。

* 对具有数个目标的咒语来说，只要其中的一个目标是由你操控的永久物，则避开就能以该咒语为目标。

扭曲影像{蓝}瞬间将目标生物之力量与防御力互换直到回合结束。抽一张牌。

* 交换生物的力量与防御力的效应，是在其它修订此生物之力量与防御力的效应之后才产生作用

，而与这些效应开始的时间顺序无关。举例来说，如果扭曲影像的目标为1/5生物且结算了，然后该生物得+2/+0直到回合结束，则它在该回合中会是5/3。

跃向天空{蓝}瞬间目标生物获得飞行异能直到回合结束。将之重置。

* 跃向天空可以选择任何生物为目标，包括已经具飞行或是并未横置的生物。

* 为了让飞行此躲避式异能确实产生效果，必须在宣告阻挡者步骤开始之前，就施放跃向天空。一旦某生物被阻挡，给予它飞行也不会改变此结果。

意志缰绳

{三}{蓝}{蓝}{蓝}结界~灵气结附于永久物当意志缰绳进战场时，若所结附的永久物为横置，则重置之。你操控所结附的永久物。

* 意志缰绳的目标与结附对象可以是未横置的永久物。

* 如果于意志缰绳进战场时，所结附的永久物并未横置，则此触发式异能完全不会触发。

* 就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

黑色

刽子手恶魔

{四}{黑}{黑}生物~恶魔6/6飞行刽子手恶魔进战场时上面有两个-1/-1指示物。{黑}，从刽子手恶魔上移去一个-1/-1指示物：在每个其它生物上各放置一个-1/-1指示物。

* 于刽子手恶魔的最后一个异能结算时，你会在战场的每个生物上~这包括了由你操控的生物~各放置一个-1/-1指示物，除了这个刽子手恶魔之外。

腐化索命妖{四}{黑}{黑}生物~惊惧兽6/3{黑}，牺牲一个生物：重生腐化索命妖。

* 你可以用腐化索命妖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。

蔓非沼跳虫{一}{黑}生物~昆虫/惊惧兽2/1牺牲一个生物：蔓非沼跳虫获得飞行异能直到回合结束。

* 你可以用蔓非沼跳虫的重生异能来牺牲它自己。不过，如果你如此作，它并不会获得飞行；因为此异能结算时它已不在战场上。

放干鲜血{X}{黑}{黑}巫术每位对手各失去X点生命。你获得若干生命，其数量等同于玩家以此法失去的生命总和。

* 玩家失去生命的数值可以比目前拥有的生命数量更多。举例来说，你在多人游戏中，某位对手有3点生命，且另一位对手有10点生命。如果你施放放干鲜血、且X为4，则你的对手最后分别会有-1点生命与6点生命。你将获得8点生命。

肉身过敏{二}{黑}{黑}巫术牺牲一个生物，以作为施放肉身过敏的额外费用。消灭目标生物。其操控者失去若干生命，其数量等同于本回合中从战场进入所有坟墓场的生物数量。

* 肉身过敏会计算该回合中从战场进入所有坟墓场的生物数量，包括了衍生生物、牺牲用以施放此咒语的生物、以及该目标生物（如果它被消灭的话）。

* 如果在肉身过敏结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没有玩家会失去生命。

* 如果肉身过敏结算了，但该目标生物并未被消灭（举例来说，由于它不会毁坏，或是结附了具替身甲异能的灵气），其操控者依旧会失去生命。

* 你可以选择由你操控的生物为目标，然后牺牲该生物来支付其额外费用。不过，如果你如此作，肉身过敏将会由于目标不合法而被反击。你不会失去任何生命。

烟气喷吐兽{黑}生物~惊惧兽1/1牺牲烟气喷吐兽：在目标生物上放置一个-1/-1指示物。

* 烟气喷吐兽可以是其异能的目标。不过，如果你如此作，此异能将由于目标不合法而被反击。

黯窖之王盖司{四}{黑}{黑}传奇生物~僵尸5/5威吓{X}{黑}：将目标总魔法力费用为X的神器或生物牌从对手坟墓场在你的操控下横置进战场。然后该玩家将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场。

* 坟墓场中之牌的总魔法力费用，只会由该牌右上角所印制的魔法力符号来决定。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。* 如果坟墓场中某张牌的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 盖司的起动费用中之X必须正好是该目标神器或生物牌之总魔法力费用。你不能支付多于X来将更多牌从该对手之牌库置入其坟墓场。

* 如果此异能结算时，该目标神器或生物牌已离开坟墓场，则此异能会被反击。该玩家不会将任何牌置入其坟墓场。

* 如果该玩家牌库中的牌少于X张，则他将自己牌库的所有牌置入其坟墓场。

魔判官手下

{三}{黑}生物~僵尸3/2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玩家造成伤害。）由你操控且具侵染异能的其它生物得+1/+1。每当你施放具侵染异能的生物咒语时，目标玩家得到一个中毒指示物。

* 每当你施放一个具侵染异能的生物咒语时，魔判官手下的最后一个异能便触发进入堆栈，并且在该咒语之上方。它将比该生物咒语先一步结算。

* 当你施放具侵染异能的生物咒语时，除非魔判官手下已在战场上，才会触发其最后一个异能。施放魔判官手下本身，将不会触发它自身的最后一个异能。

脓水鼠{一}{黑}{黑}生物~老鼠2/1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玩家造成伤害。）当脓水鼠进战场时，每位玩家各得到一个中毒指示物。

* 如果脓水鼠的最后一个异能让双方玩家都具有十个中毒指示物，这盘游戏为平手。

屠忆咒{三}{黑}巫术说出一个非地牌的名称。自该玩家的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻任意数量该名称的牌，并将它们放逐。然后该玩家将他的牌库洗牌。

* 由于你是搜寻「任意数量」该名称的牌，你可以决定要全部找出来，都不找出来，或是其间的任意数量。也就是说你可以将任意数量该名称的牌留在该目标的坟墓场，手牌，和/或牌库。

溃疽流浆{二}{黑}{黑}生物~流浆4/3只要溃疽流浆在战场上，它便具有所有坟墓场中每张生物牌的所有起动式异能。

* 溃疽流浆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。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键词也属于起动式异能；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，则将溃疽流浆版本的该异能改为提及溃疽流浆的名称。举例来说，如果棍棒巨魔（写着「{绿}: 重生棍棒巨魔」）在坟墓场，则溃疽流浆便具有此异能「{绿}: 重生溃疽流浆。」

痛苦窘境{三}{黑}{黑}结界每当任一对对手施放咒语时，除非该玩家弃一张牌，否则他失去5点生命。

* 每当任一对对手施放咒语时，痛苦窘境的异能便触发进入堆栈，并且在该咒语之上方。它将比该咒语先一步结算。

心灵沼气{一}{黑}巫术目标玩家弃一张牌。如果以此法弃掉一张地牌，则将心灵沼气移回其拥有者手上。

* 如果以此法弃掉某张地牌，则心灵沼气会从堆栈回到其拥有者的手上。它会结算完毕，但不是放入坟墓场。

腐化遗宝{二}{黑}结界~灵气结附于神器每当所结附的神器成为横置时，其操控者得到一个中毒指示物。

* 腐化遗宝可以选择已横置的神器为目标，也可结附于已横置的神器。直到所结附的神器从未横置状态变成横置状态，它才会产生效果。

* 当所结附的神器成为横置时，腐化遗宝的异能便触发。得到中毒指示物的玩家，会是此异能结算时，此成为横置的神器之操控者。如果该神器已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其操控者。而此异能结算时腐化遗宝是否仍在战场上，此时它结附于哪个神器，该神器成为横置时是由谁操控，或谁横置了它，则都不重要。

* 如果是由于起动某个魔法力异能、并因此横置所结附的神器来支付其费用，则此魔法力异能会立刻结算，然后腐化遗宝的异能进入堆栈。

* 如果是由于起动某个非魔法力异能、并因此横置所结附的神器来支付其费用，则腐化遗宝的异能进入堆栈时，会在该起动式异能的上面。

裂肤僵尸{二}{黑}{黑}生物~僵尸3/3当裂肤僵尸进战场时，在目标生物上放置三个-1/-1指示物。

* 此异能为强制性。如果战场上没有其它的生物，则你必须以博裂肤僵尸自身为目标。

红色

剑族狂战士{三}{红}生物~人类/狂战士3/3金技~当剑族狂战士进战场时，若你操控三个或更多神器，剑族狂战士得+3/+3并获得敏捷直到回合结束。

* 一旦此金技异能结算，剑族狂战士在此回合接下来的时段便保有此加成，就算你因某些理由不再操控三个或更多神器也是一样。

血丝学员{三}{红}生物~鬼怪/战士2/3{横置}: 血丝学员对目标生物造成4点伤害。只可以于血丝学员的力量大于或等于4时起动此异能。

* 一旦启动了血丝学员的异能，即使于此异能结算时，血丝学员的力量已经小于4，也依旧会如常结算。

脑力爆发{二}{红}{红}巫术目标对手展示其牌库顶牌。脑力爆发对该玩家与每个由他操控的生物各造成伤害，其数量等同于所展示之牌的总魔法力费用。如果以此法展示出地牌，则将脑力爆发移回其拥有者手上。

* 如果在脑力爆发结算前，该目标对手已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会因此展示牌，也不会造成伤害。

* 一旦将牌展示出来，玩家就已来不及作任何回应。举例来说，该目标对手不能先知道会造成多少伤害，然后施放防止伤害的咒语或起动重生异能。任何这类的行动都必须在脑力爆发开始结算前作完。

* 所展示的牌之总魔法力费用只会由该牌右上角所印制的魔法力符号来决定。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。

* 如果所展示的牌之魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果所展示的牌在右上角没有魔法力符号（举例来说，由于它是地），则其总魔法力费用为0。

* 如果以此法展示了某张地牌，则脑力爆发会从堆栈回到其拥有者的手上。它会结算完毕，但不是放入坟墓场。

焰生地狱兽{五}{红}生物～地狱兽5/4敏捷焰生地狱兽每回合若能攻击，则必须攻击。

* 如果于你的宣告攻击者步骤中，焰生地狱兽处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则它便不会攻击。如果要支付费用才能让焰生地狱兽攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则焰生地狱兽只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

熔炉庆典{一}{红}{红}结界每当你牺牲另一个永久物时，你可以支付{二}。若你如此作，则熔炉庆典对目标生物或玩家造成2点伤害。

* 熔炉庆典本身并不会让你能藉此牺牲永久物。每当你因其它咒语、异能或费用要求而牺牲永久物时，都会触发其异能。

* 当此异能触发时，你便选择目标。你于此异能结算时决定是否要支付{二}。对一个牺牲掉的永久物而言，你只能为其支付{二}一次。

* 虽然玩家可以响应此异能，一旦它开始结算且你决定要支付{二}，玩家就已来不及作任何回应。

* 牺牲某个熔炉庆典时会触发其它的熔炉庆典之异能，但不会触发其本身的异能。

挥槌鬼怪{红}生物～鬼怪/战士1/1践踏挥槌鬼怪上每装备一个武具，便得+2/+0。

* 挥槌鬼怪的加成会与各个武具所给予的加成累计。

炼储巨龙

{四}{红}{红}生物～龙5/5飞行{三}{红}：消灭目标神器。炼储巨龙得+X/+0直到回合结束，X为该神器的总魔法力费用。

* 如果在第二个异能结算前，该目标神器已经是不合法目标，则整个异能都会被反击。炼储巨龙不会得到此加成。

* 如果该起动式异能结算，但该目标神器并未被消灭（也许由于它不会毁坏或重生了），炼储巨龙依旧会得到此加成。

* 如果某永久物的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

锤族的寇斯{二}{红}{红}鹏洛客～寇斯3[+1]：重置目标山脉。它成为4/4红色的元素生物直到回合结束。它仍然是地。[-2]：你每操控一个山脉，便加{红}到你的魔法力池中。[-5]：你获得具有「由你操控的山脉具有『{横置}：此地对目标生物或玩家造成1点伤害』」的徽记。

* 寇斯的第一个异能可以选择任何山脉为目标，包括了未横置的山脉和/或由其它玩家操控的山脉。

* 如果寇斯的第一个异能让某个本回合才由你操控的山脉变成生物，它将受「召唤失调」影响而无法攻击。它也将无法横置来起动费用中包含{横置}符号的异能，例如该山脉的魔法力异能，或是寇斯之徽记赋予它的异能。

* 忠诚异能不可属于魔法力异能。寇斯的第二个异能会利用堆栈，且能被反击或是响应。它如同所有的忠诚异能，每回合只能起动一次，必须在你的行动阶段中、并且堆栈空着时起动，并且必须是此永久物上的其它忠诚异能于本回合中都未起动过才行。

* 在本游戏接下来的每个时段中，寇斯的徽记会将某个起动式异能赋予每个由你操控的山脉。它将持续检查你操控的哪些永久物是山脉，以决定哪些会具有此异能。举例来说，在该回合稍后时段才由你操控的山脉将具有此异能；而产生此徽记时由你操控、但稍后被其它玩家操控的山脉，则将不再具有此异能。

* 即使寇斯离开战场，你依旧保有此徽记。

* 欲知徽记的更多资讯，请参见通则释疑单元中，「徽记」之段落。

库度沙凤凰{二}{红}{红}{红}生物～凤凰4/4飞行，敏捷金技～{四}：将库度沙凤凰从你的坟墓场移回战场。你只可以于你的维持中、且你操控三个或更多神器时起动此异能。

* 当库度沙凤凰在你的坟墓场时，你才能起动其异能。

融解地势{二}{红}{红}巫术消灭目标地。融解地势对该地的操控者造成2点伤害。

* 如果在融解地势结算前，该目标地已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会因此造成伤害。

融铸心神

{一}{红}{红}巫术每位玩家将其手牌洗入其牌库，然后各抽该数量的牌。金技～如果你操控三个或更多神器，则融铸心神对每位对手各造成伤害，其数量等同于该玩家本回合已抽的牌数量。

* 如果某位玩家手上没有任何牌，该玩家依旧要将牌库洗牌。

* 该金技效应会计算每位对手于该回合中因任何原因所抽的牌数量，而限于因融铸心神的第一个效应所抽者。

攫装食人魔{四}{红}{红}生物～食人魔/战士4/4每当攫装食人魔攻击时，获得由对手操控之目标武器的操控权直到回合结束。将它装备在攫装食人魔上。当你失去该武器的操控权时，将它卸装。

* 如果该目标武器因故无法装备在攫装食人魔上，你依旧会获得其操控权直到回合结束。

* 该目标武器上任何会因「每当佩带此武器的生物攻击时」而触发的异能并不会触发。这是由于该

武具装备在攫装食人魔上的时候，它已经是进行攻击状态了。

* 该延迟触发式异能（「当你失去该武具的操控权时，将它卸装」）会在你由于任何原因而失去该武具操控权时触发，而限于当攫装食人魔的改变操控者效应结束时。该武具会从它当时所装备的生物上卸装。而此时攫装食人魔是否仍在战场上，则并不重要。

* 攫装食人魔的改变操控者效应会在清除步骤结束，与「移除永久物上所标记的伤害」同时发生。如果你在此时依旧操控该武具，就会触发此延迟触发式异能。它会进入堆栈且玩家能够响应（这通常并不会在清除步骤发生）；然后，一旦此清除步骤结束，便开始另一个清除步骤。

奥悉达融铁兽{三}{红}生物~野兽3/3当奥悉达融铁兽进战场时，消灭目标神器。

* 此异能为强制性。如果你是唯一操控了神器的玩家，就必须选自己的某个神器为目标。

飞刺长老{红}生物~鬼怪/祭师1/1{一}{红}{红}：飞刺长老对目标生物或玩家造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 在飞刺长老的异能结算时，才会依照它此时的力量来决定此异能会造成多少伤害。如果那时飞刺长老已不在战场上，则检查其已知的最后存在状况来决定其力量。

隧道火灵{一}{红}生物~元素2/1每当一个地在对手的操控下进战场时，若该玩家本回合中有另一个地在其操控下进战场，则隧道火灵对该玩家造成3点伤害。

* 每当一个地在对手的操控下进战场时，除非本回合中已经另有一个地在该玩家的操控下进战场，才会触发此异能。它不在乎另一个地是否还在战场上、或是否还由该玩家操控、或是否依旧是地。

* 如果数个地同时在对手的操控下进战场，则隧道火灵的异能会触发同样次数，就算该玩家本回合中并没有其它地在其操控下进战场也是一样。这是由于对每个异能而言，会将其它同时进战场的每个地列入考虑，并影响它是否会触发。

化为渣滓{三}{红}{红}巫术化为渣滓对目标生物造成5点伤害。消灭所有装备在目标生物上的武具。

* 你可以指定任何生物为目标，而限于装备了武具的生物。即使该目标生物并未装备任何武具，它依旧会受到伤害。

* 如果在化为渣滓结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。不会因此消灭任何武具。

绿色

苦行生活{三}{绿}{绿}结界由你操控的生物都不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。{一}{绿}：重生目标生物。

* 你可以指定任何生物当成此重生异能之目标，而限于由你操控者。

抑制攻势{三}{绿}瞬间每有一个生物在战场上，你便获得1点生命。于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害。

* 每有一个在战场上的生物（而限于进行攻击或阻挡者），你便获得1点生命。

铜号斥候

{绿}生物~妖精/斥候1/1每当铜号斥候攻击时，重置由你操控的所有其它生物。

* 于铜号斥候的异能结算时，你将重置由你操控的所有其它生物，不论它们是否进行过攻击。

* 如果重置进行攻击的生物，并不会使它停止攻击。

吞食熔滓亚龙{五}{绿}{绿}

生物~亚龙7/7每当吞食熔滓亚龙阻挡生物或被生物阻挡时，消灭该生物。你获得等同于该生物防御力的生命。

* 吞食熔滓亚龙的异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。以此法被消灭的生物不会造成战斗伤害。

* 如果你的吞食熔滓亚龙阻挡数个生物、或被数个生物阻挡，其异能会触发同样次数。每次触发会各自对应特定的生物。由你选择这些异能结算的顺序。

* 如果吞食熔滓亚龙的异能结算，且另一个生物并未被消灭（也许因为它已离开战场或是重生），则你依旧会获得等同于该生物防御力的生命。

* 于每个异能结算时，你所获得的生命数量会等同于所对应之生物当前的防御力（如果它因故依旧在战场上），或是它最后存在战场上时的防御力（在前者之外的所有状况下）。

* 即使进行攻击的吞食熔滓亚龙之异能消灭了每个阻挡他的生物，除非吞食熔滓亚龙因故获得践踏，否则它并不会对所攻击的玩家或鹏洛客造成伤害。

叛军领袖伊祖黎{一}{绿}{绿}传奇生物~妖精/战士2/2{绿}：重生另一个目标妖精。{二}{绿}{绿}{绿}：由你操控的妖精生物得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。

* 伊祖黎的第一个异能无法影响自身，但第二个异能可以。

* 只有当最后一个异能结算时正由你操控的妖精生物，才会得+3/+3并获得践踏异能直到回合结束。该回合稍后时段中才变成妖精的非妖精生物，或是该回合稍后时段中才进战场、且由你操控的妖精生物，都不会得到此加成。

伊祖黎弓箭手{绿}生物~妖精/弓箭手1/2延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）每当伊祖黎弓箭手阻挡具飞行异能的生物时，伊祖黎弓箭手得+3/+0直到回合结束。

* 如果伊祖黎弓箭手因故阻挡了数个具飞行异能的生物（也许由于它佩带了回响饰环），其异能会触发同样次数。

创生浪潮

{X}{绿}{绿}{绿}巫术展示你牌库顶的X张牌。你可以将其中任意数量总魔法力费用小于或等于X的永久物牌放进战场。然后将所有以此法展示、且未放进战场的牌置入你的坟墓场。

* 如果你牌库中的牌少于X张，则将它们全部展示。

* 永久物牌包括神器牌，生物牌，结界牌，地牌，以及鹏洛客牌。

* 你牌库中之牌的总魔法力费用，只会由该牌右上角所印制的魔法力符号来决定。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。

* 如果你牌库中某张牌的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果你牌库中某张牌在右上角没有魔法力符号（举例来说，由于它是地），则其总魔法力费用为0。这类的牌总是可以与创生浪潮一同放进战场。

* 不论依此法展示的永久物牌之总魔法力费用为何，只要你选择不要将它们放进战场，就可以不放。

铬铜林王侯{六}{绿}{绿}生物~元素8/8践踏每当铬铜林王侯对玩家造成战斗伤害时，你可以选择任意数量目标由你操控的地，并各在其上放置一个觉醒指示物。只要这些地上有觉醒指示物，它们就是8/8绿色元素生物。它们仍然是地。

* 你可以选择零个地为目标。

* 该目标地是否持续是个8/8绿色元素生物，只会由上面是否有觉醒指示物来决定；而铬铜林王侯是否仍在战场上则不重要。

* 如果某个地上的觉醒指示物都移到其上没有觉醒指示物的地（也许藉由交换命运），此变成生物的效应并不会随之转换过去。第一个地不再是个8/8绿色元素生物，因为其上不再有觉醒指示物。第一个地并非8/8绿色元素生物，因为铬铜林王侯并未以它为目标。

腐液兽{四}{绿}生物~野兽5/3践踏每当一个神器从战场进入坟墓场时，腐液兽得+2/+0直到回合结束。

* 如果腐液兽与某个神器生物参与了同一个战斗伤害步骤，并且该神器生物由于致命伤害而被消灭，腐液兽的触发式异能将会触发~但它获得加成时已来不及影响到该次战斗。

铬铜林钓客{三}{绿}生物~惊惧兽1/5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玩家造成伤害。）{绿}：目标生物本回合若能阻挡铬铜林钓客，则须如此作。

* 你可以在同一回合中多次起动物铬铜林钓客的第二个异能，来强迫数个生物须阻挡它。

* 就算起动物铬铜林钓客的第二个异能，也不会逼使你该回合一定要以铬铜林钓客攻击。如果它并未攻击，则该目标生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

* 如果你以铬铜林钓客攻击，但某个成为其起动物式异能之目标的生物无法阻挡它（举例来说，因为某效应赋予铬铜林钓客威吓异能，而后者生物是白色），则后者生物之操控者可以任意决定是否要让它来进行阻挡，要阻挡的话又该阻挡哪个生物。

* 已横置的生物，由于效应之影响而无法进行阻挡的生物（例如由于战争节拍），以及并未由防御玩家所操控的生物，均不受要求它们阻挡的效应所影响。这些生物可以成为铬铜林钓客的异能之目标，但此项阻挡的要求不会生效。

泰几朗式反抗{一}{绿}瞬间目标生物获得反神器保护异能直到回合结束。抽一张牌。

* 「反神器保护」的意义如下述：

-- 所影响的生物不能被神器生物阻挡。

-- 所影响的生物不能佩带武具。如果它装备了任何武具，则将它们卸装。如果某灵气因故同时是个结界与神器，则此灵气也不能结附在所影响的生物上面。

-- 所影响的生物不能成为神器来源之异能的目标。

-- 所有神器来源将对所影响的生物造成的伤害都会被防止。

泰几朗逝者{二}{绿}{绿}生物~妖精/战士3/1反神器保护侵染（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玩家造成伤害。）

* 「反神器保护」的意义如下述：

-- 泰几朗逝者不能被神器生物阻挡。

-- 泰几朗逝者不能佩带武具。如果某灵气因故同时是个结界与神器，则此灵气也不能结附在它上面。

-- 泰几朗逝者不能成为神器来源之异能的目标。

-- 所有神器来源将对泰几朗逝者造成的伤害都会被防止。

暗碧族欢宴{一}{绿}{绿}结界每当一个神器从战场进入对手的坟墓场时，你可以抽一张牌。

* 「该神器在战场上时是由谁操控」此事并不重要，所在乎的是它置入谁的坟墓场。

穿刺羽翼{绿}瞬间目标由你操控的生物对目标具飞行异能的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 如果在穿刺羽翼结算前，其中任一个目标已不合法，则此咒语仍会结算，只是没有效果。如果其第一个目标不合法，它便无法作出任何行动，所以无法造成伤害。如果其第二个目标不合法，则第一个目标无法伤害任何东西。如果两个目标都变成不合法，则此咒语会被反击。

多色

旅居师凡瑟{三}{白}{蓝}鹏洛客～凡瑟3[+2]：放逐目标由你拥有的永久物。在下一个结束步骤开始时，将它在你的操控下返回战场。[-1]：本回合生物不能被阻挡。[-8]：你获得具有「每当你施放一个咒语时，放逐目标永久物」的徽记。

* 第一个异能可以选择由你拥有的任何永久物为目标，包括由其它玩家所操控者。

* 如果第一个异能放逐了衍生物，该衍生物会完全消失。它不会返回战场。

* 在下一个结束步骤开始时，第一个异能所放逐的永久物会在你的操控下返回战场，即使你此刻已不再操控凡瑟也是一样。

* 凡瑟的第二个异能并不会锁定它将对哪些东西生效。其原因是：此效应是描述一组生物的状态，但并未实际改变这些生物的特征值。其结果是：所有生物于该回合中都不能被阻挡，包括了不由你操控的生物、该异能结算时还不战场上的生物、以及失去所有异能的生物。

* 凡瑟的最后一个异能会产生具有触发式异能的徽记。此徽记是该触发式异能的来源。由于徽记为无色，举例来说，此触发式异能的目标就可以选择具反白或反蓝保护的永久物。

* 每当你施放一个咒语时，该徽记的异能便触发，且进入堆栈时会在前者上面。它将比该咒语先一步结算。

* 如果你操控了数个这种徽记，每当你施放一个咒语时，每个徽记的异能便分别触发。

* 即使凡瑟离开战场，你依旧保有此徽记。

* 欲知徽记的更多资讯，请参见通则释疑单元中，「徽记」之段落。

神器

古银铠甲{六}神器～武具佩带此武具的生物得+6/+6。每当佩带此武具的生物攻击时，消灭目标永久物。佩带{六}

* 第二个异能会在宣告攻击者步骤中触发与结算。在宣告阻挡者之前，就会消灭该目标永久物。

* 你可以选择任何永久物当成此触发式异能之目标，而限于由防御玩家操控者。如果没有其它玩家操控永久物，则你必须以由自己操控者为目标。

欧瑞克摹制品{三}神器生物~僧侣2/2{白}, 牺牲欧瑞克摹制品: 选择一个来源, 于本回合中, 防止该来源将对你造成的所有伤害。

* 你于此异能结算时选择一个伤害来源。由于此异能并非以该来源为目标, 那么举例来说, 你甚至可以选择一个具反神器保护的来源。

* 如果所选择的来源将向你与其它生物和/或鹏洛客造成伤害, 则只有将对你造成的伤害会被防止。

盖美拉团块{X}神器盖美拉团块进战场时上面有X个充电指示物。{一}: 直到回合结束, 盖美拉团块成为组构体神器生物并具有「此生物之力量与防御力各等同于其上充电指示物的数量。」

* 如果盖美拉团块是生物时, 其上的充电指示物数量有变动, 则其力量与防御力也会随之变动。

* 如果盖美拉团块上面没有充电指示物, 且你起动其最后一个异能, 则它将成为0/0生物, 并且会由于状态动作而放入其拥有者的坟墓场。

* 如果在盖美拉团块是生物时起动其最后一个异能, 则会盖过先前设定其力量和/或防御力为其它数值的效应, 但会影响其力量和/或防御力、且不直接设定其数值的效应依旧会生效。

* 举例来说, 盖美拉团块上面有三个充电指示物, 且你起动其最后一个异能。在结算后, 你以它为目标施放变巨术。它现在是6/6。然后以它为目标施放缩小(「目标生物成为1/1直到回合结束」)。当缩小结算时, 盖美拉团块会是4/4。如果再度起动盖美拉团块的最后一个异能, 会让它再度是6/6直到回合结束。

仿生外壳{五}神器生物~变形兽2/2压印~当仿生外壳进战场时, 检视你牌库顶的四张牌, 将其中一张牌面朝下地放逐, 然后将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。当仿生外壳从战场进入坟墓场时, 将所放逐的牌转为牌面朝上。若它是生物牌, 则将它在你的操控下放进战场。

* 如果仿生外壳的第一个异能结算时, 你牌库中的牌少于四张, 则你会将它们全部检视。

* 于仿生外壳的第一个异能结算时, 你必须放逐所检视牌之中的一张, 就算其中没有任何生物牌也是一样。

* 于仿生外壳的第二个异能结算时, 如果所放逐的牌并非生物牌, 它就只是持续牌面朝上地被放逐。

* 如果你获得另一位玩家的仿生外壳之操控权, 你将无法检视这张牌面朝下放逐的牌。不过, 如果仿生外壳进入坟墓场, 此异能结算时你会该牌转为牌面朝上、并且若它是生物牌, 则你要将它在你的操控下放进战场(就算你不希望如此也是一样)。

传染扣{二}神器当传染扣进战场时, 在目标生物上放置一个-1/-1指示物。{四}, {横置}: 增殖。(你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家, 然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。)

* 传染扣的第一个异能为强制性。如果你是唯一操控了生物的玩家, 就必须选自己的某个生物为目标。

传染引擎{六}神器当传染引擎进战场时, 在每个由目标玩家操控的生物上各放置一个-1/-1指示物。{四}, {横置}: 增殖, 然后再增殖。(你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家, 然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。然后再作一次。)

* 于传染引擎的起动式异能结算时, 你将完成一次增殖动作, 然后再度完成一次增殖动作。当你第

二次增殖时，可以选择不一样的玩家和／或永久物，以及这些永久物上不同类别的指示物。

* 在第一次与第二次增殖动作之间，玩家不能作响应。

牲祭高台{二}神器{横置}，牺牲一个生物：在牲祭高台上放置一个充电指示物。{一}，牺牲牲祭高台：牲祭高台上每有一个充电指示物，便抽一张牌。

* 于牲祭高台的最后一个异能结算时，会检查它最后在战场上的状态，来决定其上的充电指示物数量。

玄铁斧{一}神器～武具玄铁斧不会毁坏。（致命伤害以及注明「消灭」的效应都不会将它消灭。）佩带此武具的生物得+2/+0。佩带{二}

* 玄铁斧本身不会毁坏，佩带它的生物则不一定。

* 虽然玄铁斧不会毁坏，它依旧可能因其它原因而置入坟墓场。最可能的原因是：它被牺牲。

玄铁攻城巨车{五}神器生物～攻城巨车*/玄铁攻城巨车的力量与防御力各等同于由你操控的神器之数量。玄铁攻城巨车不会毁坏，且每回合若能攻击，则必须攻击。

* 第一个异能会在所有区域生效。

* 由于玄铁攻城巨车本身是个神器，它在战场上时，其力量与防御力将至少会是1（除非某咒语或异能改变了其牌张类别）。

* 致命伤害与注记着「消灭」的效应不会使玄铁攻城巨车放入坟墓场。不过，它依旧可能由于某些其它原因而放入坟墓场。最可能的原因是：其防御力为0或更少；或它被牺牲。

* 如果于你的宣告攻击者步骤中，玄铁攻城巨车处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或它正受「召唤失调」之影响，则它便不会攻击。如果要支付费用才能让玄铁攻城巨车攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则玄铁攻城巨车只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

回响饰环{二}神器～武具佩带此武具的生物可以额外多阻挡一个生物。佩带{一}

* 在宣告阻挡者之后才消灭回响饰环或将它卸装，并不会取消掉佩带此武具的生物已作出的阻挡。

* 回响饰环的效应能够累积。如果佩带它的生物本身就能额外多阻挡一个生物，则现在它将能阻挡三个生物。举例来说，如果某生物佩带了两个回响饰环，就会是这样。

蚀刻斗士{三}神器生物～士兵2/2金技～只要你操控三个或更多神器，蚀刻斗士便具有反五色保护异能。

* 「反五色保护」意指反白保护，反蓝保护，反黑保护，反红保护，以及反绿保护。（换句话说，它并非仅指「反同时具有五色之对象保护」。）

舞空咒击弹{一}神器{横置}，牺牲舞空咒击弹：目标生物获得飞行异能直到回合结束。当舞空咒击弹从战场进入坟墓场时，你可以支付{蓝}。若你如此作，则抽一张牌。

* 为了让飞行此躲避式异能确实产生效果，必须在宣告阻挡者步骤开始之前，就让某个进行攻击的生物获得飞行异能。一旦某个进行攻击的生物被阻挡，给予它飞行也不会改变此结果。

闪光鹰雕像{二}神器每当另一个神器在你的操控下进战场时，你可以令闪光鹰雕像成为2/2，具飞行

异能的鸟神器生物直到回合结束。{白}：闪光鹰雕像成为2/2，具飞行异能的鸟神器生物直到回合结束。

* 在闪光鹰雕像的两个异能中，不慎漏植了「鸟」此生物类别。此牌已有勘误来更正此疏漏；当这两个异能结算时，它都会成为鸟神器生物。

* 如果你开始当前回合之前，闪光鹰雕像并未持续由你操控，则它变成生物后会受到「召唤失调」影响。

* 如果闪光鹰雕像与另一个神器同时在你的操控下进战场，闪光鹰雕像的第一个异能将会触发。你可以令它成为生物，但由于它受到「召唤失调」影响，在该回合将无法攻击。

* 如果闪光鹰雕像已是生物，且其两个异能中的任一个结算，则该异能会盖过先前设定其力量和/或防御力为其它数值的效应，但会影响其力量和/或防御力、且不直接设定其数值的效应依旧会生效。

* 举例来说，闪光鹰雕像的其中一个异能已结算，让它是2/2生物。你以它为目标施放变巨术。它现在是5/5。然后以它为目标施放缩小（「目标生物成为1/1直到回合结束」）。当缩小结算时，闪光鹰雕像会是4/4。如果此时启动闪光鹰雕像的最后一个异能，会让它再度是5/5直到回合结束。

黄金秘壶{一}神器在你的维持开始时，你可以在黄金秘壶上放置一个充电指示物。{横置}，牺牲黄金秘壶：你获得等同于黄金秘壶上充电指示物数量的生命。

* 于黄金秘壶的最后一个异能结算时，会检查它最后在战场上的状态，来决定其上的充电指示物数量。

魔像工匠{五}神器生物～魔像3/3{二}：目标神器生物得+1/+1直到回合结束。{二}：选择飞行，践踏，或敏捷；目标神器生物获得该异能直到回合结束。

* 魔像工匠的两个异能都能以任何神器生物为目标，包括它本身。

* 在魔像工匠的第二个异能结算之前，你不用选择该目标神器生物会获得飞行，践踏，或敏捷。

魔像锻炉{三}神器每当你施放一个神器咒语时，你可以在魔像锻炉上放置一个充电指示物。从魔像锻炉上移去三个充电指示物：将一个3/3无色魔像衍生神器生物放进战场。

* 每当你施放一个神器咒语时，魔像锻炉的异能便触发进入堆栈，并且在该咒语之上方。它将比该神器咒语先一步结算。

----魔像之心{二}神器每当玩家施放任何神器咒语时，你可以获得1点生命。

* 魔像之心与魔像锻炉、工匠这组合不同之处，是其异能会在任何玩家施放神器咒语时触发，而不仅限于你施放时。

* 每当玩家施放任何神器咒语时，魔像之心的异能便触发进入堆栈，并且在该咒语之上方。它将比该神器咒语先一步结算。

外殖骨骼{四}神器～武具佩带此武具的生物得+2/+2且具有侵染异能。（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玩家造成伤害。）每当外殖骨骼从永久物上卸装时，牺牲该永久物。

佩带{二}

* 在外殖骨骼之佩带异能产生的效应之外，还有以下方法会让它从所装备之生物上卸装：如果某个

咒语或异能（例如眩光扰神）使它卸装；因为外殖骨骼离开战场；因为佩带此武具的生物不再是生物；或因为外殖骨骼不再是武具。（如果佩带此武具的生物离开战场，也会让它卸装；但在这情况下，此触发式异能不会作任何事。）

* 如果外殖骨骼的第二个异能触发，但在此异能结算时，你并未操控它从其上卸装的该永久物（也许由于另一位玩家因故获得其操控权），则你将无法牺牲它。

碎末时钟{二}神器{横置}：在碎末时钟上放置一个充电指示物。{横置}：目标玩家将牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为碎末时钟上充电指示物的数量。

* 如果碎末时钟的最后一个异能触发了，且它在结算之前便已离场，则会检查它在战场上已知的最后存在状况来决定其上的充电指示物数量。----

重型弹簧弩{三}神器~武具佩带此武具的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。佩带此武具的生物具有「{横置}：此生物对目标生物或玩家造成2点伤害。」

佩带{四}

* 可以起动此伤害异能的玩家，是佩带此武具的生物之操控者，而非重型弹簧弩的操控者（如果此两者因故并非同一人）。

* 如果起动了佩带此武具的生物之异能，该生物会是此伤害的来源。它不在乎是否重型弹簧弩在那之前已离开战场，或是已因故装备在其它生物上。

* 对此伤害异能与它所导致的伤害而言，其来源是佩带此武具的生物，而非重型弹簧弩。举例来说，你可以起动此异能，并以具反神器保护的生物为目标，且对它造成伤害（当然，前提是佩带此武具的生物本身并非神器）。

* 于其操控者的重置步骤中不能重置的生物，会是当时佩带了重型弹簧弩者。如果当初是横置另一个生物来起动弹簧弩所赋予的异能，但它已不再佩带弹簧弩，则该生物会如常重置。

脓水爪秘耳{二}神器生物~秘耳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玩家造成伤害。）每当脓水爪秘耳被阻挡时，它得+2/+2直到回合结束。

* 每当脓水爪秘耳被阻挡时，其最后一个异能只会触发一次；不论它被多少生物阻挡都是一样。它只会得+2/+2。

渗透镜{一}神器~武具每当佩带此武具的生物被生物阻挡时，你可以抽两张牌。

* 如果佩带此武具的生物被数个生物阻挡，渗透镜的异能会触发同样次数。

库度沙锻冶主{五}神器生物~组构体3/5{横置}，牺牲三个神器：从你的牌库中搜寻一张神器牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 你牺牲用来起动库度沙锻冶主的异能之三个神器，可以包括其本身在内。

液金包覆{二}神器{横置}：直到回合结束，目标永久物成为神器，且仍具有原本类别。

* 你可以选择任何永久物当成此异能的目标，包括了神器。

* 「成为神器」此事并不会改变永久物的颜色或颜色组合。

----活缆鞭{二}神器~武具佩带此武具的生物得+2/+0并具有「每当此生物成为咒语之目标时，此生物对目标生物或玩家造成2点伤害。」佩带{二}

* 当佩带此武具的生物成为咒语之目标时，活缆鞭赋予它的异能将触发进入堆栈，并且在该咒语之

上方。它将比该咒语先一步结算。

* 对此伤害异能与它所导致的伤害而言，其来源是佩带此武具的生物，而非活缆鞭。举例来说，你可以选择具反神器保护的生物为目标、且对它造成伤害（当然，前提是佩带此武具的生物本身并非神器）。

拟态缸{三}神器压印~每当一个非衍生物的生物从战场进入坟墓场时，你可以放逐该牌。如果你如此作，则将其它以拟态缸放逐的牌移回其拥有者的坟墓场。{三}，{横置}：将一个衍生物放进战场，此衍生物为所放逐的牌之复制品。它获得敏捷。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

* 此压印异能会在一个非衍生物的生物从战场进入任何坟墓场时触发，而限于你的坟墓场。

* 「于第一个异能结算时放逐该牌」并非强制性。如果你选择不放逐它，或是因为该牌于此异能结算时已因故离开坟墓场、使你无法放逐它，则此异能结算时就不会生效。任何目前被拟态缸放逐的牌会被持续放逐。

* 如果数个非衍生物的生物同时从战场置入其拥有者的坟墓场，则此压印异能会触发同样次数。你可依任意顺序将这些触发式异能放入堆栈，所以你将决定它们结算的顺序。不过，由于是否要放逐这些牌并非强制性，且以此法放逐一张牌时会使得先前被放逐的牌置入其拥有者的坟墓场，此顺序通常没有意义：你最终会将至多一张牌放逐，而其它的则会置入所属的坟墓场。

* 你可以利用拟态缸的第一个异能来放逐非生物牌。举例来说，如果某个非衍生物的神器成为了生物，且从战场置入坟墓场，则会触发拟态缸的第一个异能，且你可以放逐该牌。

* 第二个异能所产生的衍生物，会是「在该异能结算时」拟态缸所放逐的牌之复制品。这有可能与「在该异能起动机」拟态缸所放逐的牌不是同一张。它也可能不是张生物牌。

* 如果该衍生物是某张非生物牌的复制品，它依旧会具有敏捷，虽然这通常没有意义（除非该衍生物因故成为生物）。

* 即使拟态缸并未放逐任何牌，你依旧可以起动机第二个异能。如果此异能结算时，拟态缸仍未放逐任何牌，则不会产生衍生物。

* 如果被放逐的牌之魔法力费用中包含{X}（例如变化多头龙），则X视为零。

* 当该衍生物放进战场时，被放逐的牌之任何进战场异能都会触发。被放逐的牌上面任何「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。

* 在下一个结束步骤开始时，不论该衍生物的操作者是谁、那张被放逐的牌此时是否依旧被放逐、或拟态缸此时是否依旧在战场上，都会放逐该衍生物。

* 如果在结束步骤中起动机拟态缸的第二个异能，则此衍生物会在下一个回合的结束步骤开始时被放逐。

* 如果当此延迟触发式异能结算时，此衍生物并未被放逐（也许由于阻抑），则它会持续留在战场上。它会持续具有敏捷。

驭灵械{六}传奇神器{四}，{横置}，牺牲驭灵械：目标玩家在他下个回合由你来操控。（你能看所有该玩家能看到的牌，并代该玩家作出所有决定。）

* 虽然驭灵械的规则语法已与原先在_秘罗地_系列中印制者有所改变，此牌的功能并未变动。

* 驭灵械的效应会在该目标玩家实际进行的下个回合生效。你在那一整个回合中都操控该玩家；此效应直到下个回合开始才会结束。

* 被操控的玩家，依旧会是主动玩家。

* 在你操控其它玩家时，你可以看到他能看到的所有牌。这包括了该玩家的手牌、某些多人赛制中

其队友的手牌、由他操控且牌面朝下的生物，以及其它区域中因任何效应而使他能检视的牌。

* 你并不操控受影响玩家的任何永久物，咒语，或是异能。

* 在你操控其它玩家时，你依旧可以作出自己的选择与决定。

* 在你操控其它玩家时，若该玩家可以（或是必须）作出选择与决定，则由你来作出所有选择与决定。举例来说：

** 你选择受影响的玩家要使用哪个地（如果有的话）。

** 你选择受影响的玩家要施放哪个咒语（如果有的话），并且在该咒语施放时与结算时，都作出所有决定。这包括了选择目标，模式，以及任何所要求的决定。举例来说，你选择该玩家之地震的X数值，该玩家之闪电击的目标，该玩家施放审判末日时要支付哪些魔法力，以及用恶魔导师来拿到哪一张牌。

** 依照同样方法，你选择受影响的玩家要起哪些异能（如果有的话），并且在这些异能起时与结算时，都作出所有决定。举例来说，你可以令该玩家牺牲其所有的生物来起血座吸血鬼的异能。

。

** 你代替受影响的玩家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。

** 你选择要用该玩家所操控的哪些生物来攻击，它们将攻击谁或是什么东西，以及它们该如何分配战斗伤害。

** 由你来替该玩家作出所有其它原因之下的选择与决定。举例来说，你可以施放真伪莫辨，选择由该玩家来将所展示的牌分堆，并且由你自行将这些牌分堆。

* 你只能利用该玩家的资源（牌，魔法力等）来替该玩家支付费用；你不能用上自己的资源。举例来说，如果你令该玩家施放的咒语需要牺牲一个生物来当作额外费用，则你必须选择由该玩家操控的某个生物来牺牲。类似状况：该玩家的资源只能用来支付该玩家的费用；你不能用它们来支付你的费用。

* 你不能作出任何不合法的决定或选择～你不能作该玩家办不到的事。你替该玩家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。如果某效应使得另一位玩家替受影响之玩家来作决定（例如神妙兵法），则该效应会优先执行。（换句话说，如果受影响之玩家无法作决定，你就无法代替他来作决定。）你替该玩家所作的选择或决定也不能关乎于比赛规则（例如是否要再调度或是否要找裁判）。

* 你不能让受影响的玩家认输。而该玩家可以决定在任何时刻认输，就算是正被你操控也是一样。

* 在任何状况下，就算你操控某玩家的回合，也不会让你有办法看到他的备牌。在比赛中，如果你令该玩家施放彩华祝愿这类牌（会让该玩家在游戏之外选择一张具有指定特征的牌），则无法因此选择任何牌。

* 如果受影响的玩家略过他的下一个回合，驭灵械的异能将会等着生效。你将在受影响之玩家实际轮到的下个回合中操控该玩家。

* 若数个操控玩家的效应影响同一位玩家，则这些效应会互相覆盖。只有最后一个制造出来的效应才能生效。

* 你可以利用驭灵械的异能来操控你自己的回合，但除非你是用来覆盖其它人的操控回合效应，否则通常不会有任何特殊效果。

* 在利用团队共享回合制度的多人游戏中，你会在受影响之玩家的队伍之下个回合里面操控该玩家的整个队伍。

秘耳斗球{七}神器生物～秘耳／组构体4/7当秘耳斗球进战场时，将四个1/1无色秘耳衍生神器生物

放进战场。每当秘耳斗球攻击时，你可以横置X个由你操控且未横置的秘耳。若你如此作，秘耳斗球得+X/+0直到回合结束并对防御玩家造成X点伤害。

* 你于结算最后一个异能时选择X的数值。所选择的X数值不能大于由你操控且未横置的秘耳数量。

* 于最后一个异能结算时，你可以横置任何由你操控且未横置的秘耳，而限于你以第一个异能放进战场的秘耳衍生物。这包括了在你最近的一回合开始时并未持续操控之秘耳。

* 最后一个异能所指的防御玩家，是秘耳斗球所攻击的玩家，或是秘耳斗球所攻击之鹏洛客的操控者。专对此异能而言，即使在它结算前秘耳斗球或该鹏洛客已经不在战斗中，该玩家依旧是防御玩家。

* 于最后一个异能结算时，即使秘耳斗球已经不在战斗中，你依旧可以横置由你操控且未横置的秘耳。在这情况下，秘耳斗球不会获得+X/+0的加成，但它依旧会对防御玩家造成X点伤害。

繁衍秘耳{三}神器生物~秘耳1/1{三}，{横置}：将一个衍生物放进战场，该衍生物为繁衍秘耳之复制品。

* 正常状况下，当此异能制造了衍生物时，它就只会是个繁衍秘耳，所以它也会具有此制造衍生物的异能。（下文将介绍罕见的例外情形。）

* 以下是所发生之事的详细经过。* 于产生此衍生物时，它会检查所复制的繁衍秘耳上印制的各项值~或者，如果起动此异能的繁衍秘耳本身就是个衍生物，它会检查将它放置进场的效应原本所注明的特征~，以及所有已经对它生效的复制效应。它不会复制繁衍秘耳上的指示物，也不会复制其它已改变了繁衍秘耳之力量、防御力、类别、颜色等的效应。

* 如果繁衍秘耳在本身的异能结算前已离开战场，你依旧可以将衍生物放进战场。该衍生物具有的可复制特征值，会是那个繁衍秘耳最后在战场上时的特征。

* 以下是前面提到的罕见例外状况。如果起动此异能的繁衍秘耳已受其它复制效应所影响，则产生衍生物时会把这些效应考虑进去。举例来说：

** 如果起动了繁衍秘耳的异能，然后在此异能结算前，繁衍秘耳暂时成为另一个生物的复制品（可能由于细胞塑型），则该衍生物会复制繁衍秘耳目前所复制的东西。在该回合结束后，受细胞塑型影响的繁衍秘耳会变回原本的样子，但该衍生物则不会改变。

** 如果某生物的复制异能（例如墓地铺卡）会让自己成为繁衍秘耳的复制品且另外获得一个异能，则此生物在你的维持开始所产生的衍生物，会是另外带有那个异能的繁衍秘耳。

秘耳贮库{三}神器{横置}：加{二}到你的魔法力池中。此魔法力只能用来施放秘耳咒语，或是起动秘耳的起动式异能。{三}，{横置}：将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

* 你使用秘耳咒语时，可以用秘耳贮库第一个异能所产生的魔法力来支付其替代性费用（例如呼魂），或是使用此咒语时的额外费用。并未限定它只能支付该咒语的魔法力费用。

* 不在战场上的秘耳来源之起动式异能，则不能用此魔法力支付。

* 副类别包含秘耳的牌、咒语或永久物才算是秘耳；这与名称无关。举例来说，秘耳贮库本身并非秘耳。

纽若克摹制品{三}神器生物~魔法师1/4{一}{蓝}，牺牲纽若克摹制品：将目标生物移回其拥有者手上。

。

* 纽若克摹制品可以是自身异能的目标。不过，如果你如此作，此异能将由于目标不合法而被反击。

。

返虚咒击弹{一}神器{横置}，牺牲返虚咒击弹：放逐目标玩家坟墓场中的所有牌。当返虚咒击弹从战场进入坟墓场时，你可以支付{黑}。若你如此作，则抽一张牌。

* 你可以起动返虚咒击弹的第一个异能、并以任何玩家为目标，就算是坟墓场没有牌者也一样。

泞族亡篷{二}神器~武具佩带此武具的生物得+2/+2，具有威吓异能，且是黑色的殭尸。每当一个非衍生物的生物从战场进入你的坟墓场时，你可以支付{四}。若你如此作，将该牌返回战场，并将泞族亡篷装备于其上。

佩带{四}

* 一旦泞族亡篷将牌从坟墓场返回战场，它就会持续留在战场上，即使泞族亡篷从其上卸装也是一样。

* 泞族亡篷的改变颜色与改变类别之效应，会盖过佩带此武具的生物原本之颜色与生物类别。在泞族亡篷佩带于该生物之后，该生物会是个黑色的殭尸，而非其它的颜色与生物类别。

* 泞族亡篷会使佩带此武具的生物是个黑色的殭尸，即使它并未将该牌从坟墓场返回战场也是一样。

* 一旦泞族亡篷从某生物上卸装，其改变颜色与改变类别的效应便不再影响该生物。该生物将不再是黑色，也将不再是个殭尸（当然，除非其印制的特征或某些其它效应依旧让它是黑色和/或是殭尸）。即使该生物是因泞族亡篷而从坟墓场返回战场也是一样。

* 于泞族亡篷的第二个异能结算时，你选择是否要支付{四}。虽然玩家可以响应此异能，一旦它开始结算且你决定是否要支付，玩家就已来不及作任何回应。

* 如果在泞族亡篷的第二个异能结算前，令其触发的非衍生物已因故离开你的坟墓场，你依旧可以于它结算时支付{四}。不过即使你如此作，也不会让任何牌返回战场。

* 泞族亡篷的第二个异能可以让某张无法佩带它的牌返回战场。举例来说，如果某个非衍生物的神器成为了生物，且从战场置入你的坟墓场，则会触发泞族亡篷的第二个异能。如果你于它结算时支付{四}，你将能把该牌返回战场。不过，由于它无法佩带泞族亡篷，泞族亡篷仍继续装备在原先佩带它的生物上（或者如果它原先为未装备状态，则保持原状）。举例来说，如果某个非衍生物、且具反神器保护的生物从战场置入你的坟墓场，就会是如此状况。

* 如果数个非衍生物的生物同时从场上进入你的坟墓场，泞族亡篷的第二个异能会触发同样次数。你可依任意顺序将这些触发式异能放入堆栈，所以你将决定它们结算的顺序。如果你支付了数次{四}，则每张你为之支付{四}的牌最终都会在战场上并由你操控，且泞族亡篷会装备在最后一个以此法返回战场、且能佩带它的牌上。

白金皇像{八}神器生物~魔像8/8你的总生命不会改变。（你不能获得或失去生命。除了0点之外，你不能支付任何数量的生命。）

* 此异能不会防止伤害。它改变的是该伤害的结果。举例来说，如果某个具系命的生物对你造成伤害，则你不会失去任何生命，但其操控者依旧会获得该数量的生命。类似状况：如果你的某个系命生物对其他玩家造成伤害，则该玩家会失去生命，但你不会获得生命。请注意，如果某个具侵染的生物向你造成伤害，你将获得等量的中毒指示物。

* 会由于你受到伤害而触发的异能依旧会触发，因为该伤害依旧是造成了；就算你的总生命并未因此改变也是一样。

* 通常会使你获得或失去生命的咒语或异能依旧会结算，只是获得或失去生命的部分不会生效。

- * 如果某费用包括了支付生命，则除非是支付0点生命，否则你便无法支付。
- * 如果某费用包括了让你获得生命（例如鼓舞的替代性费用），则将无法支付此费用。
- * 某些效应会将「你获得生命」此部份取代为其它效应，它们在此情况下便不会生效，因为你不能获得生命。而会将「你失去生命」此部份取代为其它效应者，也一样不会生效。
- * 某些效应会将特定事件取代为让你获得生命（例如崇敬箴言的效应）或让你失去生命，它们在此情况下会将该事件改成什么都没发生。
- * 如果某效应会将你的总生命设定为与目前不同的数值，则此部份的效应不会生效。
- * 如果某效应会使得你与其它玩家交换总生命值，则此交换不会发生。双方的总生命都不会改变。
- * 此异能无法让你不会输掉这盘游戏。它只让你的总生命不会变动。

先驱魔像{五}神器生物～魔像3/3当先驱魔像进战场时，将两个3/3无色魔像衍生神器生物放进战场。每当玩家施放一个仅以单一魔像为目标的瞬间或巫术咒语时，该玩家为每个可成为该咒语目标的其它魔像将该咒语各复制一次。每个复制都要以这些魔像之一为目标，且不能重复选择。

* 每当玩家施放一个仅以单一魔像为目标的瞬间或巫术咒语时，都会触发第二个异能。该魔像可能会是先驱魔像本身，或是它所产生的魔像衍生物，或是任何其它的魔像。而该魔像的操控者是谁则并不重要。

* 如果某瞬间或巫术咒语具有数个目标，但它所有的目标都指定为同一个魔像（例如将苦痛歪曲的两个目标都选为同一个魔像），则先驱魔像的最后一个异能将会触发。

* 对于无法成为原版咒语之目标的魔像（由于帷幕，保护异能，目标限制，或是任何其它理由）而言，先驱魔像的第二个异能会将它忽略。

* 使得先驱魔像的第二个异能触发之咒语的操控者，也会是所有复制品的操控者。该玩家选择这些复制品进入堆栈的顺序。原版咒语会在所有这些复制品的下方，且会最后结算。

* 先驱魔像的第二个异能所产生的复制品，都是直接在堆栈产生的，所以它们从未「施放」过。会由于玩家施放咒语而触发的异能（例如先驱魔像的第二个异能）并不会触发。

* 如果所复制的咒语具有模式（也就是说，它注记着「选择一项～」或类似者），则复制品的模式会与原版咒语相同。其操控者不能选择其它的模式。

* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值（例如火球这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 复制品的操控者不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，会基于替原版咒语所支付的任何额外费用而产生的效应都会被复制，就好像每个复制品都支付过同样的费用一样。

原型通道{四}神器压印～当原型通道进战场时，你可以从你手上放逐一张神器牌。{X}，{横置}：将一个衍生物放进战场，该衍生物为所放逐之牌的复制品。X为该牌的总魔法力费用。

* 如果原型通道在其第二个异能结算前便已离开战场，你依旧会将一个复制了所放逐之牌的衍生物放进战场。另一方面来说，如果此时原型通道仍在场上，但没有牌被它放逐（也许是由于时缝荡空师的异能将所放逐之牌置入其拥有者的牌库），则不会产生衍生物。

* {X}的数值不是由你选择。X的数值是由该起动式异能决定。

* 如果被放逐的牌之魔法力费用中包含{X}（例如虚空圣杯），则X视为零。原型通道的起动费用中之{X}会将之列入考虑；不过如果所放逐之牌的魔法力费用中包含了其它的魔法力符号（例如激流模制器），它就会大于0。

* 如果原型通道并未放逐任何牌，你就无法起动其第二个异能。在此状况下，{X}的数值并未定义

，因此便无法支付。

* 当该衍生物放进战场时，被放逐的牌之任何进战场异能都会触发。被放逐的牌上面任何「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。

棘齿炸弹{二}神器{横置}：在棘齿炸弹上放置一个充电指示物。{横置}，牺牲棘齿炸弹：消灭所有总魔法力费用等同于棘齿炸弹上充电指示物数量的非地永久物。

* 于棘齿炸弹的最后一个异能结算时，会检查它最后在战场上的状态，来决定其上的充电指示物数量。

* 棘齿炸弹的第二个异能只会消灭总魔法力费用恰好等同于棘齿炸弹上充电指示物数量的非地永久物。它不在乎其操控者是谁。

* 如果棘齿炸弹上没有充电指示物，且启动了其第二个异能，则它会消灭所有总魔法力费用为0的非地永久物。

* 永久物之总魔法力费用，只会由该牌右上角印制的魔法力符号来决定，除非它正复制了其它东西（后文将详述）。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。

* 如果某永久物复制了其它东西，其总魔法力费用会是所复制的东西之总魔法力费用。

* 在任何状况下，施放此永久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。

* 如果某永久物的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果某个非地永久物在右上角没有魔法力符号（举例来说，由于它是并未复制任何东西的衍生物），则其总魔法力费用为0。

锈虱{三}神器生物～昆虫1/3你可以选择于你的重置步骤中不重置锈虱。{一}，{横置}：消灭目标神器。只要锈虱持续被横置，它于其操控者的重置步骤中便不能重置。

* 你可以指定已横置的生物来当成锈虱之起动式异能的目标。

* 如果其它咒语或异能重置了受影响的神器，锈虱的效应不会结束。如果你让锈虱维持横置状态，且该神器再度成为横置，则于其操控者的重置步骤中，锈虱会让它无法重置。

* 锈虱不会追踪该神器的操控者。如果受影响的神器之操控者改变了，则于其新操控者的重置步骤中，锈虱会让它无法重置。

* 如果锈虱重置或离开战场，其效应将结束。这对受影响之神器并没有立即可见的影响。（举例来说，它不会立刻重置。）该神器于其操控者的下一个重置步骤中会如常地重置。

* 如果你同时操控了锈虱与受影响的神器，且你于重置步骤中选择要重置锈虱，则该神器于该重置步骤中不会重置。（它会于你的下一次重置。）

生锈遗物{四}神器金技～只要你操控三个或更多神器，生锈遗物便是5/5魔像神器生物。

* 如果生锈遗物在战斗中不再是个生物（也许由于你操控的神器数量变少），则它会被移出战斗，且不会造成或受到战斗伤害。它所阻挡的生物依旧是被阻挡了。他将不会再度回到该次战斗，即使你在该战斗阶段中因故又操控了三个或更多神器也是一样。

* 生锈遗物是否具有「召唤失调」，是依照你持续操控它的时间来决定，而不是依照它持续是个生物的时间。

近貌铁砧{三}神器压印～当近貌铁砧进战场时，你可以从你手上放逐一张非地牌。由你施放、且与所

放逐的牌有共通类别的咒语减少{二}来施放。

* 神器，生物，结界，瞬间，鹏洛客，巫术，以及部族，都属于牌的类别。

* 由你施放、且与所放逐的牌有多种共通类别的咒语，依旧只会减少{二}来施放。它们不会减免更多费用。

* 近貌铁砧会考虑施放某咒语的总费用，而不是仅考虑其魔法力费用。这包括了额外费用（例如增幅）与替代性费用（例如呼魂）。这也包括了其它来源造成的增加费用（例如磁石魔像的异能）。

* 近貌铁砧不会影响咒语费用中以有色魔法力符号代表之部份。举例来说，某个咒语通常要支付{一}{蓝}来施放；如果它所放逐的牌有共通类别，则只需要支付{蓝}。

* 近貌铁砧也可以让你减少支付包含了{X}的咒语费用。举例来说，焰球这个巫术的费用是{X}{红}；如果以近貌铁砧放逐的牌是个巫术，且你要施放X为5的焰球，则你将只需支付{三}{红}。就算某异能注明{X}必须以特定颜色的魔法力来支付（例如吮命），这也没关系。

* 近貌铁砧的减少费用效应为强制性。

弹帆滑翔翼{三}神器生物~组构体2/2金技~只要你操控三个或更多神器，弹帆滑翔翼便具有飞行异能。

* 专对战斗而言，只在宣告阻挡者步骤开始时，才会处理「弹帆滑翔翼是否具有飞行」此事。如果某个进行攻击、且不具飞行的弹帆滑翔翼被阻挡，则就算获得更多神器的操控权来让它具有飞行，也不会改变什么。类似状况：如果某个具飞行的弹帆滑翔翼阻挡了另一个具飞行的生物，则就算失去数个神器的操控权来让它失去飞行，也不会改变什么。

钢铁残虐者{六}神器生物~龙5/5飞行{二}：钢铁残虐者得+1/+0直到回合结束。{X}：对本回合已受到钢铁残虐者之战斗伤害的玩家而言，消灭所有由他操控、且总魔法力费用为X的非地永久物。此异能每回合中只能起动一次。

* 钢铁残虐者的最后一个异能只会消灭总魔法力费用恰好等于X的非地永久物、且其操控者须为本回合受到钢铁残虐者之战斗伤害的玩家。

* 至于钢铁残虐者造成战斗伤害时，是谁操控了这些永久物、或者这些永久物在那时是否已在战场上，则都不重要。

* 即使钢铁残虐者该回合并未对任何玩家造成战斗伤害，你也可以起动其最后一个异能。若你如此作，该异能不会生效。

* 如果起动了钢铁残虐者的第三个异能、且X为0，则它会消灭所有由该当玩家操控、且总魔法力费用为0的非地永久物。

* 永久物之总魔法力费用，只会由该牌右上角印制的魔法力符号来决定，除非它正复制了其它东西（后文将详述）。总魔法力费用是魔法力费用数量的总和，和颜色无关。举例来说，魔法力费用为{三}{蓝}{蓝}的牌之总魔法力费用是5。

* 如果某永久物复制了其它东西，其总魔法力费用会是所复制的东西之总魔法力费用。

* 在任何状况下，施放此永久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。

* 如果某永久物的魔法力费用包括{X}，则X视为0。

* 如果某个非地永久物在右上角没有魔法力符号（举例来说，由于它是并未复制任何东西的衍生物），则其总魔法力费用为0。

地层镰刀{三}神器~武具压印~当地层镰刀进战场时，从你的牌库中搜寻一张地牌，将其放逐，然后

将你的牌库洗牌。战场上每有一个与所放逐的牌同名之地，佩带此武具的生物便得+1/+1。佩带{三}

* 此加成会计算战场上每个与所放逐的牌同名之地，而限于由你操控的地。----身灵剑{三}神器
~武具佩带此武具的生物得+2/+2并具有反绿保护与反蓝保护。每当佩带此武具的生物对玩家造成战斗伤害时，你将一个2/2绿色狼衍生生物放进战场，且该玩家将其牌库顶的十张牌置入其坟墓场。
佩带{二}

* 如果该玩家牌库中的牌少于十张，则该玩家将其牌库中的所有牌置入其坟墓场。

希沃克生灵杖{一}神器~武具佩带此武具的生物得+1/+0。每当佩带此武具的生物置入坟墓场时，你获得3点生命。佩带{一}

* 如果希沃克生灵杖与佩带此武具的生物同时进入坟墓场（可能由于净化时空），此触发式异能依旧会触发。你将获得3点生命。

希沃克摹制品{三}神器生物~祭师1/3{绿}，牺牲希沃克摹制品：消灭目标神器或结界。

* 希沃克摹制品可以是其异能的目标。不过，如果你如此作，此异能将由于目标不合法而被反击。

盖司王座{二}神器{横置}，牺牲一个神器：增殖。（你选择任意数量其上有指示物的永久物和/或玩家，然后在其上放置一个它已有之类别的指示物。）

* 你可以牺牲盖司王座来起动其本身的异能。

凡瑟的日志{五}神器你的手牌数量没有上限。在你的维持开始时，你每有一张手牌，便获得1点生命。

* 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，然后再将凡瑟的日志放进战场，你将不会有手牌上限。不过，如果这些永久物进场的顺序反过来，你的手牌上限会是两张。

亚龙卷引擎{六}神器生物~亚龙6/6死触，系命当亚龙卷引擎从战场进入坟墓场时，将一个3/3绿色、具死触异能的亚龙衍生神器生物，以及一个3/3绿色、具系命异能的亚龙衍生神器生物放进战场。

。

* 这两个衍生生物会同时进战场。

* 必须清楚展示哪个衍生物具有死触、哪个具有系命。

地

烁野哨站地~处所当烁野哨站进战场时，战场上每有一个处所，你就获得1点生命。{横置}：加{一}到你的魔法力池中。

* 于此触发式异能结算时，计算战场上所有的处所数量，且不论其操控者为何。

所有注册商标，不论在美国或其它国家中，均威世智有限公司的财产。(c)2010威世智。