***乙太之亂*發佈釋疑**

編纂：Eli Shiffrin，且有Laurie Cheers，Carsten Haese，Nathan Long，Zoe Stephenson， Matt Tabak，及Thijs van Ommen的貢獻

此文件最近更新日期：2016年10月26日

本「發佈釋疑」文章當中含有與**魔法風雲會**新系列發佈相關之資訊，同時集合該系列牌張中所有釐清與判定。隨著新機制與互動的不斷增加，新的牌張不免會讓玩家用錯誤的觀念來解讀，或是混淆其用法；此文的目的就在於厘清這些常見問題，讓玩家能盡情享受新牌的樂趣。隨著新系列發售，**魔法風雲會**的規則更新有可能讓本文的資訊變得過時。如果您的疑問在本文找不到解答，請到此與我們聯繫：[**http://company.wizards.com/contactus**](http://company.wizards.com/contactus)。

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

「單卡解惑」段落則為玩家解答本系列牌最重要，最常見，以及最易混淆的疑問。「單卡解惑」段落將為您列出完整的規則敘述。惟因篇幅所限，僅列舉本系列部分的牌。

-----

**通則釋疑**

**上市資訊**

*乙太之亂*系列包含會在補充包中出現的184張牌（70張普通牌，60張非普通牌，42張稀有牌，以及12張秘稀牌），本系列還有10張只會在*乙太之亂*鵬洛客套牌中出現的牌。有些*乙太之亂*補充包還包含一張逸品重現牌張（見下文）。

售前賽：2017年1月14-15日

上市週末：2017年1月20-22日

歡樂日：2017年2月11-12日

自正式發售當日起，*乙太之亂*系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2017年1月20日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：*再戰贊迪卡*，*守護者誓約*，*依尼翠闇影*，*異月傳奇*，*卡拉德許*，以及 *乙太之亂*。

請至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至[**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator)查詢你附近的活動或販售店。

-----

**逸品重現：*卡拉德許發明***

卡拉德許極負盛名、才華洋溢的人們匯聚發明家博覽會，展現自己的創新作品～但卻被執政院全數徵收，轉而用於對付其創造者。這些*卡拉德許發明*為**魔法風雲會**歷史上令人興奮的神器換上獨特絲金牌框展現出來，定能吸引萬眾的矚目。

＊*卡拉德許發明*系列包含54張牌。前30張牌會出現在*卡拉德許*補充包內。剩餘的24張牌會出現在*乙太之亂*補充包內。*卡拉德許發明*牌張有其獨有的系列符號。

＊出現在補充包中的*卡拉德許發明*牌張，能夠在使用前者補充包的限制賽事中利用。在現開賽中，這些牌屬於你牌池的一部分。在補充包輪抽中，你必須抽選這些牌才可將它們放入你的牌池。

＊不過，如果某張*卡拉德許發明*的牌張原本在某構組賽制中不可用，如今它也依然不可以在該賽制中使用。「於*卡拉德許*或*乙太之亂*系列補充包中出現」此事並不意味著它們可在標準賽中使用。

＊所有語言的補充包中出現的*卡拉德許發明*牌張都會是英文版閃卡。

＊*卡拉德許發明*牌張極為稀有。如果有幸開到一張，你今日一定運道興旺！

-----

**新關鍵字異能：拼造**

過去卡拉德許的神器師不問世事，全心投入創造精妙發明。如今他們全都動員起來參加革命。拼造此關鍵字便體現了這些發明家的創造才華，能夠利用手邊的神器造出更加強力的武器與裝置。

究研原理

{三}{藍}{藍}

巫術

拼造*（此咒語能用你的神器來協助施放。你起動完魔法力異能之後每橫置一個神器，就能為此咒語支付{一}。）*

抽三張牌。

拼造的正式規則解析如下：

702.125.拼造

702.125a 拼造屬於靜止式異能，當具拼造異能的咒語在堆疊中時生效。「拼造」意指「對此咒語總費用中每一點一般魔法力而言，你可以橫置一個由你操控且未橫置的神器，而不支付該魔法力。」

702.125b 拼造異能不屬於額外費用，也不屬於替代性費用，且僅在具拼造異能之咒語的總費用確定之後生效。

702.125c 同一個咒語上的數個拼造異能並無意義。

＊拼造不會改變咒語的魔法力費用或總魔法力費用。

＊在計算咒語的總費用時，需將所有替代性費用、額外費用及其他任何增加或減少施放該咒語所需之費用的效應計算在內。拼造會在總費用計算完成之後生效。

＊由於拼造不屬於替代性費用，因此可將其與替代性費用結合利用。

＊咒語總費用中{白}、{藍}、{黑}、{紅}、{綠}、{無}這些魔法力符號不能利用拼造來支付。

＊拼造只能用於支付施放咒語本身的費用，不能支付其他任何費用。舉例來說，在結算註記著「除非目標咒語的操控者支付{三}，否則反擊之」的異能時，就不能利用拼造來支付費用。

＊假設某個由你操控的神器具有費用中包含{橫置}的魔法力異能，如果你在施放具拼造異能的咒語時起動該異能，則你會是在為該咒語支付費用的時候橫置該神器。你無法將該神器為拼造異能再度橫置。同樣，如果你在施放具拼造異能之咒語的時候，犧牲了某個神器來起動魔法力異能，則等到你為該咒語支付費用時，該神器已不在戰場，你也無法為拼造異能橫置該神器。

＊當利用拼造異能施放魔法力費用中含有{X}的咒語時，首先選擇X的數值。X的數字確定之後，再加上費用增加或減少的數量，該咒語的總費用便隨之確定。然後你能橫置由你操控的神器來協助支付該費用。舉例來說，如果你施放創發隆響（一個具有拼造異能且魔法力費用為{X}{藍}{藍}{藍}的咒語）且選擇X為3，則其總費用為{三}{藍}{藍}{藍}。如果你橫置兩個神器，則你需要支付{一}{藍}{藍}{藍}。

＊橫置神器不會影響其上的異能生效與否，異能敘述中有明確註記者除外。

＊對裝備在生物上的武具而言，生物成為橫置時，這類武具不會跟著被橫置，而橫置武具也不會導致生物也跟著被橫置。

-----

**新異能提示：反抗**

部分異能的開頭會出現「反抗」此異能提示，代表這類異能會檢查本回合中是否曾有由你操控的永久物離開戰場。斜體字的異能提示並無規則含義（譯註：中文版的文字欄並未以斜體印刷）。具反抗異能的牌象徵參與革命的卡拉德許人民：眼見手中發明被沒收摧毀、親朋好友被接連帶走，就會使抗爭加劇，意志堅定。

團結呼聲

{三}{白}{白}

結界

*反抗*～在你的結束步驟開始時，若本回合中曾有由你操控的永久物離開戰場，則在團結呼聲上放置一個團結指示物。

團結呼聲上每有一個團結指示物，由你操控的生物便得+1/+1。

＊反抗異能檢查的是本回合中「是否」曾有由你操控的永久物離開戰場。如果曾有多個由你操控的永久物離開戰場，此類異能也不會多次生效。此類異能不關心離開戰場的永久物是否仍在離開戰場後所處的區域。

＊反抗異能不關心永久物因何離開戰場，因誰離開戰場，離開戰場後去向何處。無論是你要支付費用而犧牲掉的神器，由你操控而被謀殺消滅的生物，還是你用揚塵而去移回手上的結界，都能滿足反抗異能生效的條件。

＊離開戰場的衍生物能滿足反抗異能生效的條件。

＊能量指示物不是永久物。支付{能}不能滿足反抗異能生效的條件。

＊*乙太之亂*系列中所有具觸發式反抗異能的牌都包含「以『若』開頭的子句」。本回合先前時段中必須要有由你操控的永久物離開戰場，才會讓這類異能觸發；否則其根本沒有效果。換句話說，如果該回合中未曾有由你操控的永久物離開戰場，便無法讓這類異能觸發，就算是你想要以回應此觸發式異能的方式讓某個永久物離開戰場也不行。

-----

**組合：專才**

「專才」組合中包含五個以本系列中的傳奇生物命名的巫術咒語。每個專才都有自己本身的效應，之後會讓你免費從手上施放一張牌。

卡麗澤夫的專才

{一}{紅}{紅}

巫術

獲得目標生物或載具的操控權直到回合結束。將之重置。它獲得敏捷異能直到回合結束。

你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於2的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊如果你施放的專才咒語具有目標，但這些目標在該咒語結算之前都已成為不合法，則該咒語會被反擊，其上所有效應都不會生效。你無法免費施放咒語。

＊牌的總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定。總魔法力費用是魔法力費用中魔法力的數量，與顏色無關。舉例來說，魔法力費用為{一}{藍}{藍}的牌，其總魔法力費用為3。無需考慮任何可能會影響該牌的替代性費用、額外費用、費用增加與費用減少。沒有魔法力費用的牌之總魔法力費用為0。

＊如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

＊讓你「施放」某牌的效應，並不會讓你能使用地牌。

＊如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如感人重逢），則你必須支付之，才能施放此牌。

＊於你施放免費咒語的過程中，專才咒語仍在堆疊上。它會在免費咒語完成施放後進入其擁有者的墳墓場。此免費咒語不能指定你墳墓場中的專才牌為目標。雖然它可以指定原本在堆疊上的專才咒語為目標，但在免費咒語結算前，該專才咒語會成為不合法目標。

＊於執行專才咒語第一個效應過程中觸發的觸發式異能，要等到你完成施放免費咒語之後才會進入堆疊。這類異能會與於施放咒語時觸發的異能同時進入堆疊，與其觸發順序無關。

-----

**組合：擎具**

工程師在沒有趁手精密工具可用時該如何是好？*乙太之亂*系列中包含一組五張起動費用中帶有有色魔法力的神器，會在毀壞時給你一張新牌代替。

燃燒擎具

{一}

神器

{紅}，犧牲燃燒擎具：它對目標玩家造成1點傷害。

當燃燒擎具從戰場進入墳墓場時，抽一張牌。

＊無論擎具因何故從戰場進入墳墓場，其最後一個異能都會觸發。不是非得起動第一個異能後才會觸發。

＊如果你起動擎具的第一個異能，則你會先因其第二個異能抽一張牌，然後才輪到第一個異能結算。如果第一個異能具有目標，你需要有合法目標才能起動該異能，且你在看到抽上什麼牌之前便需要決定目標。

-----

***乙太之亂*故事焦點牌**

*乙太之亂*故事中包含了諸多重要時刻，其中最關鍵的五個時刻～稱之為「故事焦點」～會在牌張上呈現。你可以在**mtgstory.com**上閱讀到更多有關這些事件的**魔法風雲會**故事。

故事焦點1：執政院鎮壓

故事焦點2：琵雅的革命

故事焦點3：不予承認

故事焦點4：橋頭激戰

故事焦點5：黑暗預示

故事焦點牌會在牌張的文字欄內出現鵬洛客符號。該符號和遊戲進行並無關係。印製的牌張上還包括**mtgstory.com**的網址，以及一個表示牌張在故事中出現順序的數字。

-----

**復出的*卡拉德許*主題和機制**

*乙太之亂*含有若干來自*卡拉德許*系列的復出機制。欲知能量、載具，以及搭載的更多信息，請參見[*卡拉德許*發佈釋疑](http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/kaladesh-release-notes-2016-09-16)。

-----

**中文版勘誤**

本系列牌張 Precise Strike的中文版名稱與異月傳奇系列的精準一擊(Clear Shot)名稱重複。現將前者之中文版名稱更正為「精確一擊」，特此勘誤。

-----

**單卡解惑**

白色

翔空改裝

{四}{白}

結界～靈氣

結附於生物或載具

只要所結附的永久物是載具，它便額外具有生物此類別。

所結附的生物得+2/+2且具有飛行異能。

＊如果在載具進行攻擊或阻擋的過程中，翔空改裝不再結附於其上，則除非還有其他效應（例如其搭載異能）能讓載具成為生物，否則該載具就會被移出戰鬥。

-----

乙太岩礦工

{一}{白}

生物～矮人／斥候

3/1

每當乙太岩礦工攻擊時，你得到{能能}*（兩個能量指示物）*。

支付{能能}：放逐乙太岩礦工，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。

＊乙太岩礦工移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前所放逐的生物毫無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。其上的所有+1/+1指示物與結附於其上的靈氣均遭移除，且所有武具也不再裝備於其上。

-----

束手就擒

{二}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物不能進行攻擊或阻擋。

當一個由你操控的載具攻擊時，放逐所結附的生物。

＊束手就擒會在所結附的生物被放逐後置入其擁有者的墳墓場。

＊如果有人回應束手就擒的觸發式異能讓其離開戰場，則異能結算時會放逐束手就擒離開戰場前所結附的生物。

-----

執政院鎮壓

{三}{白}{白}

結界

當執政院鎮壓進戰場時，放逐所有由對手操控的神器，直到執政院鎮壓離開戰場為止。

＊如果執政院鎮壓在其觸發式異能結算前離開戰場，則不會放逐任何神器。

＊結附於所放逐神器上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。所放逐神器上的任何指示物都會消失。

＊如果衍生神器被放逐，它將會消失。它將不會移回戰場。

＊所放逐的牌會在執政院鎮壓離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。如果執政院鎮壓放逐了數個神器，則這些牌會同時被移回戰場。

＊在多人遊戲中，如果執政院鎮壓的擁有者離開了遊戲，則所放逐的牌會移回戰場。因為將牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

-----

使命感

{一}{白}

結界～靈氣

結附於生物

所結附的生物得+1/+3。

{白}：將使命感移回其擁有者手上。

＊在分配戰鬥傷害和造成戰鬥傷害之間，玩家不會得到優先權來施放咒語或起動異能。這表示如果你要在戰鬥傷害造成前將使命感移回其擁有者手上，你就必須在傷害分配前這麼做（此生物將不再得+1/+3）。

-----

曙羽雄鷹

{四}{白}

生物～鳥

3/3

飛行

當曙羽雄鷹進戰場時，直到回合結束，由你操控的生物得+1/+1且獲得警戒異能。

＊受曙羽雄鷹之觸發式異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才變成生物的永久物不會得+1/+1，也不會獲得警戒異能。

＊曙羽雄鷹的觸發式異能對它自己也有效。

-----

除役

{二}{白}

瞬間

消滅目標神器或結界。

*反抗*～如果本回合中曾有由你操控的永久物離開戰場，則你獲得3點生命。

＊如果除役消滅的是由你操控的永久物，則它會使其本身的反抗異能生效，你會獲得3點生命。

＊如果目標神器或結界成為不合法的目標，則除役會被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會獲得生命。

-----

快速打發

{三}{白}

瞬間

快速打發對一個，兩個或三個目標進行攻擊或阻擋的生物造成共3點傷害，你可以任意分配。

＊於你施放該咒語時，便一併選擇快速打發的目標數量，同時決定傷害的分配方式。每個目標至少要分配1點傷害。

＊如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有目標都成為不合法目標，則快速打發會被反擊。

-----

精雅大天使

{五}{白}{白}

生物～天使

5/5

飛行

如果你將輸掉這盤遊戲，則改為放逐精雅大天使且你的總生命成為等同於你的起始總生命。

＊如果在你受到會將你總生命降到0或更少之傷害的同時，精雅大天使也受到致命傷害，則其效應會生效，你的總生命成為等同於你的起始總生命。你能選擇是要讓精雅大天使進入放逐區還是墳墓場。

＊如果有效應註明這盤遊戲你不會輸，則精雅大天使的效應不會生效。

＊如果你操控兩個精雅大天使，則由你選擇哪一個的效應來生效。此後另一個的效應便不再適用。

＊只要你將輸掉這盤遊戲，精雅大天使的效應就會生效，就算你不是因為總生命為0或更少而輸掉遊戲也一樣。如果你原本是會因要抽牌但牌庫無牌可抽而輸掉遊戲，則你會到下次再必須抽牌卻依然無牌可抽的情況下才會輸掉遊戲。

＊如果你認輸，精雅大天使的效應不會生效。認輸的玩家會離開遊戲。

＊若你的總生命成為你的起始總生命（通常為20），你實際上會因此獲得或失去若干數量的生命。舉例來說，如果在精雅大天使的異能生效時你的總生命是-4，則它會讓你獲得24點生命；另一方面，如果在它的異能生效時你的總生命是40，則它會令你失去20點生命。而其他會與獲得生命或失去生命互動的牌，都會如此與這個效應產生互動。

＊在雙人遊戲或兩個隊伍之間進行的遊戲中，如果某個效應讓某對手「贏得這盤遊戲」，精雅大天使並不會生效。

＊在並非兩個隊伍之間進行的多人遊戲中，如果某個效應讓某對手「贏得這盤遊戲」，則會改為除該對手之外的每位玩家各輸掉這盤遊戲，此時精妙大天使的異能會生效。

＊在雙頭巨人遊戲中，精妙大天使會使隊伍的總生命成為該隊伍的起始總生命（通常為30），但只有你實際上會因此獲得或失去生命。

-----

護衛晶角獸

{三}{白}

生物～貓／野獸

1/4

當護衛晶角獸進戰場時，你可以放逐另一個目標由你操控的永久物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。

＊如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

＊該永久物移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前所放逐的永久物毫無關聯。它不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。其上的所有+1/+1指示物與結附於其上的靈氣均遭移除，且所有武具也不再裝備於其上。

-----

修復專家

{一}{白}

生物～矮人／神器師

2/1

{白}，犧牲修復專家：將至多一張目標神器牌和至多一張目標結界牌從你的墳墓場移回你手上。

＊只要你高興，你就能在不指定目標的情況下起動修復專家的異能。

-----

資深建築師斯勒姆

{一}{白}

傳奇生物～矮人／參謀

2/2

每當你施放靈氣，武具或載具咒語時，抽一張牌。

＊斯勒姆的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

-----

振翼機緝捕

{二}{白}

結界

當振翼機緝捕進戰場時，放逐目標由對手操控的神器或生物，直到振翼機緝捕離開戰場為止。

＊如果振翼機緝捕在其觸發式異能結算前離開戰場，則目標永久物不會被放逐。

＊結附於所放逐永久物的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。武具則會被卸裝並留在戰場上。所放逐永久物上的任何指示物將會消失。

＊如果以此法放逐某個衍生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

＊所放逐的牌會在振翼機緝捕離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

＊在多人遊戲中，如果振翼機緝捕的擁有者離開了遊戲，所放逐的牌將會移回戰場。因為將該牌移回的這個一次性效應不屬於會進入堆疊的異能，所以它也不會隨著離開遊戲之玩家在堆疊上的其他咒語或異能一同消失。

-----

藍色

監察長巴羅

{一}{藍}

傳奇生物～人類／魔法師

1/3

你施放的瞬間與巫術咒語減少{一}來施放。

每當由你操控的咒語或異能將咒語反擊時，你可以抽一張牌。若你如此作，則棄一張牌。

＊巴羅的第一個異能不會影響瞬間與巫術咒語的有色魔法力需求。

＊如果施放某個咒語需要支付額外費用，例如增幅費用或由其他效應增加的費用（如瑟班守護者莎利雅的異能），則先由增加費用的效應生效後，才輪到減少費用者生效。

＊除非某咒語或異能在內文敘述中包括了「反擊」一詞，才會反擊某咒語。如果由你操控的某咒語或異能使得某咒語的所有目標均不合法，則該咒語是被遊戲規則所反擊，而不是被由你操控的該咒語或異能所反擊。巴羅的異能不會觸發。

-----

巴羅的專才

{三}{藍}{藍}

巫術

將至多三個目標神器和／或生物移回其擁有者手上。

你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於4的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊你可以施放以此咒語移回你手上的神器或生物牌。

-----

不予承認

{一}{藍}{藍}

瞬間

反擊目標咒語，起動式異能或觸發式異能。*（其目標不能是魔法力異能。）*

＊起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，例如佩帶和搭載；它們的規則提示中會包含冒號。

＊觸發式異能中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。此類異能常見的格式為「[觸發條件]，[效應]」。有些關鍵之異能也屬於觸發式異能，例如靈技和裝配；它們的規則提示中會出現「當～」、「每當～」或「在～時」等字眼。

＊如果你反擊某個是在「下一個」特定步驟或階段開始時觸發的延遲觸發式異能，則該異能不會在後續的同樣階段或步驟中再度觸發。

＊如果某個起動式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)於結算時將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)沒有目標；(3)不是忠誠異能。如果某個觸發式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)因起動式魔法力異能而觸發。

＊不能指定產生替代性效應之異能為目標，例如「永久物須橫置進戰場」或「永久物進戰場時上面有指示物」。註記在「於[此生物]進戰場時」生效的異能也屬於替代性效應，同樣不能指定為目標。

-----

高效建造

{三}{藍}

結界

每當你施放神器咒語時，派出一個1/1無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

＊高效建造的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

-----

覆以寒冰

{一}{藍}

結界～靈氣

結附於神器或生物

所結附的永久物於其操控者的重置步驟中不能重置。

＊覆以寒冰可以指定已橫置的生物為目標並結附於其上。

-----

幻影師謀略

{三}{藍}

瞬間

放逐至多兩個目標由你操控的生物，然後將這些牌在其擁有者的操控下移回戰場。

抽一張牌。

＊如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

＊每張牌移回戰場之後，都會是一個全新物件，與先前所放逐的生物毫無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐時可能具有的其他額外異能。其上的所有+1/+1指示物與結附於其上的靈氣均遭移除，且所有武具也不再裝備於其上。

＊如果你選擇兩個目標生物，且於幻影師謀略結算時，其中一個目標已不合法，則你依然會放逐另一個，將之移回，然後抽一張牌。

＊於幻影師謀略結算時，如果所有目標生物都已是不合法目標，則幻影師謀略會被反擊。你不會因此抽牌。

＊如果你只是想抽牌，你還可以不指定目標便施放幻影師謀略。

-----

揚塵而去

{三}{藍}

瞬間

將目標非地永久物移回其擁有者手上。

抽一張牌。

＊如果目標永久物成為不合法的目標，則揚塵而去會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會因此抽牌。

-----

機械化生產

{二}{藍}{藍}

結界～靈氣

結附於由你操控的神器

在你的維持開始時，派出一個衍生物，此衍生物為所結附的神器之複製品。然後如果在所有由你操控的神器中，彼此同名的神器有八個或更多，你便贏得這盤遊戲。

＊派出衍生物時觸發的異能，要等到機械化生產的觸發式異能全部結算、檢查完是否有八個彼此同名的神器之後，才會結算。

＊彼此同名的八個神器不一定要跟所結附的神器同名。舉例來說，如果於機械化生產的觸發式異能結算時，你操控八個振翼機衍生神器生物，你便贏得這盤遊戲，就算機械化生產並非結附在某個振翼機上也是一樣。

＊這八個彼此同名的永久物必須都是神器。如果你只操控七個彼此同名的神器，還有一個名稱相同但不是神器的永久物，你不會贏得這盤遊戲。

＊如果你在操控機械化生產的時候便已有八個彼此同名的神器，你不會立刻贏得這盤遊戲。等到你維持中結算機械化生產的異能時才會贏得遊戲。

＊此衍生物只會複製原版神器上所印製的東西而已（除非該神器也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該神器是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣，或是其他改變了其類別，顏色等等的非複製效應。

＊如果所複製之神器的魔法力費用中包含{X}，則X視為零。

＊如果所複製的神器本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的神器是塑型鋼），則此衍生物進戰場時，會是所選的神器已經複製的樣子。

＊如果所複製的神器是個衍生物，則派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。

＊當此衍生神器進戰場時，它所複製的神器之任何進戰場異能都會觸發。所複製的神器具有之任何「此神器進戰場時上面有」或「於此神器進戰場時」異能，該衍生神器也都具有。

＊如果有人回應機械化生產的觸發式異能，使機械化生產和所結附的神器同時離開戰場，則該效應派出的衍生物會是該神器最後在戰場上時的樣子之複製品。

＊如果有人回應機械化生產的觸發式異能，使所結附的神器離開戰場，但將機械化生產留在戰場上，則機械化生產會由於沒有所結附的神器而因狀態動作被置入其擁有者的墳墓場。雖然這樣觸發式異能不會派出衍生物，但如果由你操控且彼此同名的神器足夠多，你仍能贏得遊戲。

-----

迅匠探子

{三}{藍}

生物～人類／神器師

2/3

當迅匠探子進戰場時，於你操控迅匠探子的時段內，目標由你操控的神器獲得「{橫置}：抽一張牌。」

＊如果迅匠探子離開戰場，你便不再操控它。

＊如果另一位玩家獲得迅匠探子的操控權，該神器便不再具有抽牌的異能，就算你重新獲得了迅匠反抗軍的操控權也是一樣。

＊如果迅匠探子在其異能還在堆疊上的時候就已離開戰場，則該神器從未獲得抽牌的異能。

＊如果迅匠探子或該神器在抽牌的異能還在堆疊上的時候就已離開戰場，該異能會如常結算。

-----

回收鑿孔蟹

{四}{藍}

生物～蟹

4/4

每當回收鑿孔蟹攻擊時，將一個由你操控的神器移回其擁有者手上。

＊如果你未操控任何神器，則你什麼都不用移回手上。無法這麼作也沒有懲罰。

-----

佩盾乙太賊

{一}{藍}

生物～維多肯／浪客

0/4

閃現*（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）*

每當佩盾乙太賊阻擋時，你得到{能}*（一個能量指示物）*。

{橫置}，支付{能能能能}：抽一張牌。

＊如果佩盾乙太賊因故同時阻擋了數個生物，你也只能得到一個{能}。

-----

飛船劫匪

{一}{藍}

生物～人類／海盜

2/1

飛行

每當飛船劫匪對任一玩家造成戰鬥傷害時，選擇目標永久物或玩家；對其上每種指示物而言，該永久物或玩家得到另一個同種類的指示物。

＊飛船劫匪的觸發式異能能以任何永久物或玩家為目標，與是哪位玩家受到戰鬥傷害無關。

＊飛船劫匪的觸發式異能只會讓每種指示物的數量各增加一個。而不是讓每種指示物的數量加倍。舉例來說，如果某生物上有兩個+1/+1指示物和一個充電指示物，則它會得到一個+1/+1指示物和一個充電指示物。

＊永久物或玩家得到指示物的流程是，在永久物上放置一個指示物，或讓玩家獲得一個指示物。會與玩家獲得指示物或在永久物上放置指示物互動的效應，也會如此與飛船劫匪的觸發式異能產生互動。

-----

羈押

{藍}

瞬間

橫置目標生物。它於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

＊羈押能指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-----

珍物法師

{二}{藍}

生物～人類／魔法師

2/2

當珍物法師進戰場時，你可以從你牌庫中搜尋一張總魔法力費用等於3的神器牌，展示該牌，將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。

＊珍物法師的異能搜尋的是總魔法力費用恰好為3的神器牌。

-----

黑色

橋頭激戰

{X}{黑}

巫術

拼造*（此咒語能用你的神器來協助施放。你起動完魔法力異能之後每橫置一個神器，就能為此咒語支付{一}。）*

目標生物得-X/-X直到回合結束。你獲得X點生命。

＊如果目標生物成為不合法的目標，則橋頭激戰會被反擊，且其所有效應都不會生效。你將不會獲得生命。

-----

殘酷終局

{二}{黑}

瞬間

目標生物得-2/-2直到回合結束。占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

＊如果目標生物成為不合法的目標，則殘酷終局會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會占卜1。

-----

無畏回收師

{二}{黑}

生物～乙太種／神器師

2/2

犧牲一個神器或生物：在無畏回收師上放置一個+1/+1指示物。你只可以於你能施放巫術的時機下起動此異能。

＊你可以犧牲無畏回收師本身來起動其異能。這樣雖然不能讓它得到指示物，但卻能讓你的反抗異能生效。

＊如果你犧牲一個神器生物來起動無畏回收師的異能，你也只會在其上放置一個+1/+1指示物，而不是兩個。

-----

送終一擊

{黑}

瞬間

如果目標生物的總魔法力費用等於或小於2，則消滅之。

*反抗*～如果本回合中曾有由你操控的永久物離開戰場，則改為如果目標生物的總魔法力費用等於或小於4，則消滅之。

＊送終一擊可以選擇任何生物為目標，甚至是總魔法力費用5以上的生物。只有在送終一擊結算時，才會檢查生物的總魔法力費用。

＊如果某個戰場上的生物之魔法力費用包括{X}，則X視為0。

-----

鑄造廠黃蜂

{三}{黑}

生物～昆蟲

2/3

飛行

當鑄造廠黃蜂進戰場時，若你操控其上有+1/+1指示物的生物，則由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。

＊受鑄造廠黃蜂之觸發式異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才由對手操控的生物以及由對手操控且於該回合稍後時段才變成生物的永久物不會得-1/-1。此效應會持續至回合結束，就算你已不再操控其上有+1/+1指示物的生物也是一樣。

＊於鑄造廠黃蜂進戰場時，如果你並未操控任何其上有+1/+1指示物的生物，則鑄造廠黃蜂的異能不會觸發，就算是你能立即讓一個生物得到+1/+1指示物也是一樣。如果此異能結算時，你未操控其上有+1/+1指示物的生物，什麼事情都不會發生。

＊如果某效應使得鑄造廠黃蜂進戰場時上面有一個+1/+1指示物，則它自己就能滿足本身觸發式異能的條件。

-----

四橋遊掠者

{黑}

生物～人類／浪客

1/1

當四橋遊掠者進戰場時，你可以使目標生物得-1/-1直到回合結束。

＊四橋遊掠者可以指定其本身為其觸發式異能的目標。

-----

晶袖會汲能客

{一}{黑}

生物～人類／浪客

2/1

威懾

每當晶袖會汲能客進戰場或攻擊時，你得到{能}*（一個能量指示物）*。

在你的維持開始時，你可以支付{能能}。若你如此作，則你抽一張牌且你失去1點生命。

＊該觸發式異能在晶袖會汲能客進戰場和每當晶袖會汲能客攻擊時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

-----

貢提的陰謀

{黑}

結界

每當你每回合第一次失去生命時，你得到{能}。*（你得到一個能量指示物。傷害會導致失去生命。）*

支付{能能}，犧牲貢提的陰謀：每位對手各失去3點生命。你獲得若干生命，其數量等同於以此法失去的生命總和。

＊無論你失去了多少點生命，該觸發式異能每回合最多只能讓你得到一個能量指示物。

＊在雙頭巨人遊戲中，是由玩家分別受到傷害和失去生命，其結果會對整個隊伍的總生命產生影響。戰鬥傷害會分配給特定玩家，並對該玩家造成。如果你的隊友受到傷害或因其他原因失去生命，則就算你們總生命降低，貢提的陰謀也不會觸發。

＊在雙頭巨人遊戲中，貢提的陰謀第二個異能會使對手隊伍總共失去6點生命。

-----

披甲革命家

{四}{黑}{黑}

生物～乙太種／神器師

4/4

當披甲革命家進戰場時，你可以犧牲一個神器。若你如此作，則在披甲革命家上放置兩個+1/+1指示物且每位對手各失去2點生命。

＊於披甲革命家的異能結算時，你才選擇是否要犧牲神器。在你選擇是否犧牲神器與（若你選擇犧牲）放置指示物且對手失去生命之間，沒有玩家能有所行動。

＊。在披甲革命家的觸發式異能結算時，你只有一次機會來犧牲一個神器。你無法犧牲數個神器好獲得更多的指示物或讓對手失去更多的生命。

＊在雙頭巨人遊戲中，披甲革命家的異能會使對手隊伍總共失去4點生命。

-----

午夜隨扈

{二}{黑}{黑}

生物～乙太種／浪客

3/3

由你操控的其他乙太種得+1/+1。

每當午夜隨扈或另一個由你操控的乙太種死去時，你抽一張牌且失去1點生命。

＊午夜隨扈的觸發式異能為強制性。就算你不想，你也要抽一張牌且失去1點生命。

＊如果午夜隨扈與另一個由你操控的乙太種同時死去，則其異能會為每個此類生物各觸發一次。

＊如果某個生物受到傷害，則直到清除步驟，該傷害都會標記在其上。如果午夜隨扈離開戰場，則對由你操控之其他受到過傷害的乙太種生物而言，若此時該傷害為致命，該生物會被消滅。對防禦力因此而成為0的乙太種，結果也是一樣。

-----

險惡困境

{四}{黑}

瞬間

每位對手各犧牲一個神器生物和一個非神器的生物。

＊在險惡困境結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）選擇要犧牲的生物，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時犧牲該些生物。

＊如果某對手操控的生物都是神器生物，則該玩家只需犧牲一個生物。類似狀況：如果某對手操控的生物都是非神器生物，則該玩家只需犧牲一個生物。如果某對手未操控生物，則該玩家不需犧牲任何東西。

-----

亂匠脫身

{二}{黑}

瞬間

目標永久物獲得不滅異能直到回合結束。派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。*（註明「消滅」的效應不會消滅具不滅異能的永久物，且如果其是生物，則不會因傷害而消滅。）*

＊你沒辦法把亂匠脫身賦予的不滅異能給到自己派出的自動機衍生物上。

＊如果目標永久物成為不合法的目標，則亂匠脫身會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得自動機衍生物。

-----

機智歸返

{一}{黑}

巫術

將目標生物牌從你的墳墓場移回你手上。如果你操控神器，則抽一張牌。

＊你不能在你墳墓場中沒有目標生物牌的情況下就施放機智歸返。

＊於機智歸返結算時，才會檢查你是否操控神器。

-----

狡黠騙徒

{四}{黑}

生物～人類／神器師

2/2

拼造*（此咒語能用你的神器來協助施放。你起動完魔法力異能之後每橫置一個神器，就能為此咒語支付{一}。）*

每當一個由你操控且非衍生物的神器從戰場進入墳墓場時，派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

＊如果狡黠騙徒與某個由你操控且非衍生物的神器同時進入墳墓場，則其異能會觸發。

-----

永生抗軍耶赫尼

{二}{黑}

傳奇生物～乙太種／吸血鬼

2/2

敏捷

每當一個由對手操控的生物死去時，在永生抗軍耶赫尼上放置一個+1/+1指示物。

犧牲另一個生物：耶赫尼獲得不滅異能直到回合結束。

＊如果耶赫尼與對手操控的生物同時死去（也許由於它們互鬥或在戰鬥中廝殺），則在耶赫尼的觸發式異能結算時，它已不在戰場上。原本將放置其上的+1/+1指示物無法用來拯救它。

-----

耶赫尼的專才

{二}{黑}{黑}

巫術

所有生物得-3/-3直到回合結束。

你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於3的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊如果耶赫尼的專才將某生物的防禦力降到0或更少，該生物在你施放免費咒語的時候依然還在戰場上。它能成為該咒語的目標，但在咒語結算之前就會成為不合法的目標。如果它具有會在施放該咒語時觸發的異能，這些異能都會觸發。

-----

紅色

茜卓的革命

{三}{紅}

巫術

茜卓的革命對目標生物造成4點傷害。橫置目標地。該地於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

＊茜卓的革命能夠指定已橫置的地為目標。該地於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-----

擅動致災

{二}{紅}

巫術

選擇一項～

‧消滅目標神器。

‧不具飛行異能的生物本回合不能進行阻擋。

＊於你施放擅動致災時，你選擇要利用哪個模式。一旦作出決定，便不能更改。

＊由於擅動致災之第二項模式的效應不會改變任何永久物的特徵，因此受影響的生物會不斷變化。於該回合稍後時段才進戰場且不具飛行異能的生物也不能進行阻擋。

-----

安布洛碎械匠

{二}{紅}

生物～人類／戰士

2/3

{橫置}，犧牲一個神器：安布洛碎械匠向每位對手各造成2點傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，安布洛碎械匠的異能會向對手隊伍造成總共4點傷害。

-----

前線反抗軍

{二}{紅}

生物～人類／戰士

3/3

前線反抗軍每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

＊如果在你的宣告攻擊者步驟中，前線反抗軍處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

-----

怪靈侵擾

{三}{紅}

結界～靈氣

結附於神器

在你的結束步驟開始時，怪靈侵擾對所結附之神器的操控者造成2點傷害。

當所結附的神器置入墳墓場時，派出一個2/2紅色怪靈衍生生物。

＊當所結附的神器置入墳墓場時，是由怪靈侵擾的操控者派出怪靈衍生物。

-----

貪婪烈焰

{二}{紅}

瞬間

貪婪烈焰對目標生物造成3點傷害，並對目標玩家造成2點傷害。

＊除非你指定一個生物和一位玩家為目標，否則你不能施放貪婪烈焰。於貪婪烈焰結算時，如果其中一個目標已不合法，則該咒語依然會對剩餘的合法目標造成傷害。

-----

無畏創新

{X}{紅}{紅}{紅}

巫術

消滅X個目標神器和／或生物。為每個以此法消滅的永久物進行以下流程～其操控者從其牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張神器或生物牌為止，放逐該牌。這些玩家各將所放逐的牌放進戰場，然後將各自的牌庫洗牌。

＊如果某玩家未操控以此法消滅的永久物，則該玩家便不需從其牌庫展示牌，且不用將自己的牌庫洗牌。

＊如果某個神器或生物雖然被指定為目標，但並未消滅（也許是由於它獲得不滅異能或成為不合法目標），則它不會算入以此法被消滅的神器或生物當中。被消滅但卻進入了墳墓場以外之其他區域的神器或生物（例如指揮官玩法中玩家的指揮官）則會算入。

＊在展示牌的過程中，玩家一旦展示出具神器或生物其中任一類別（或兩者兼具）的牌便須停止。該玩家不能選擇其中某種類別。

＊如果在此效應要求玩家展示牌時，該玩家牌庫中已不含神器或生物牌，則該玩家展示整個牌庫，不放逐牌，然後將牌庫洗牌。

＊所有被放逐的牌會同時放進戰場。

-----

受激狂亂

{一}{紅}

瞬間

選擇一項～

‧直到回合結束，目標生物得+4/+0且獲得踐踏異能。

‧直到回合結束，兩個目標生物各得+2/+0且獲得踐踏異能。

＊如果你選擇受激狂亂的第二項模式，且其中一個目標成為不合法的目標，則剩餘的那個目標會得+2/+0且獲得踐踏異能。它不會得+4/+0。

-----

飛船大盜卡麗澤夫

{一}{紅}

傳奇生物～人類／海盜

1/3

先攻，威懾

每當飛船大盜卡麗澤夫攻擊時，派出一個傳奇的2/1紅色，名稱為勒格文的猴衍生生物，其為橫置且正進行攻擊。在戰鬥結束時放逐該衍生物。

＊於你派出勒格文時，你得選擇它所攻擊的對手或對手的鵬洛客。它攻擊的對象可以與卡麗澤夫不一樣。

＊雖然勒格文正進行攻擊，但它從未宣告為進行攻擊的生物（舉例來說，有些異能會當有生物攻擊時觸發）。

＊就算卡麗澤夫已不在戰場上，放逐勒格文的延遲觸發式異能也會在戰鬥結束時觸發。

-----

卡麗澤夫的專才

{一}{紅}{紅}

巫術

獲得目標生物或載具的操控權直到回合結束。將之重置。它獲得敏捷異能直到回合結束。

你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於2的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊卡麗澤夫的專才可以指定任何生物或載具為目標，包括已經由你操控的，或是未橫置的。

-----

迅雷奔越者

{三}{紅}{紅}

生物～人類／戰士

2/2

連擊，敏捷

每當迅雷奔越者攻擊時，你得到{能能}*（兩個能量指示物）*，然後你可以支付{能能能能能能能能}。若你支付，則重置所有由你操控的生物，且在此階段後，額外多出一個戰鬥階段。

＊你重置所有由你操控的生物，包括未進行攻擊者。

-----

琵雅的革命

{二}{紅}

結界

每當一個非衍生物的神器從戰場進入你的墳墓場時，除非目標對手讓琵雅的革命對他造成3點傷害，否則將該牌移回你手上。

＊如果某個非衍生物的神器與琵雅的革命同時進入你的墳墓場，則琵雅的革命之異能觸發。

＊該神器置入墳墓場時由誰操控並不重要。只要該神器由你擁有，琵雅的革命之異能就會觸發。

＊於琵雅的革命之異能結算時，目標對手選擇是否要讓琵雅的革命對其造成3點傷害。如果該對手選擇要受到傷害，或如果該牌在此異能結算前就已離開墳墓場，你便無法將該牌移回你手上。

＊如果琵雅的革命之異能沒有合法目標（可能因為你所有對手都具有辟邪異能），則此異能會從堆疊中移除且不產生效應。對手不能選擇受到傷害，你也不會將神器牌移回你手上。

-----

迅匠反抗軍

{三}{紅}

生物～人類／神器師

3/2

當迅匠反抗軍進戰場時，於你操控迅匠反抗軍的時段內，目標由你操控的神器獲得「{橫置}：此神器對目標生物或玩家造成2點傷害。」

＊如果迅匠反抗軍離開戰場，你便不再操控它。

＊如果另一位玩家獲得迅匠反抗軍的操控權，該神器便不再具有造成傷害的異能，就算你重新獲得了迅匠反抗軍的操控權也是一樣。

＊如果迅匠反抗軍在其異能還在堆疊上的時候就已離開戰場，則該神器從未獲得造成傷害的異能。

＊如果迅匠反抗軍或該神器在造成傷害的異能還在堆疊上的時候就已離開戰場，該異能會如常結算。

-----

魯莽賽手

{二}{紅}

生物～人類／駕手

2/3

先攻

每當魯莽賽手成為橫置時，你可以棄一張牌。若你如此作，則抽一張牌。

＊此異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不會讓你在想橫置魯莽賽手時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊或搭載載具。

＊魯莽賽手必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果有效應試圖橫置它，但此時它已橫置，此異能不會觸發。

-----

放出怪靈

{X}{X}{紅}

巫術

消滅X個目標神器。派出X個2/2紅色怪靈衍生生物。

＊X的數值受到你能指定為目標之神器數量的限制。你不能多次以同一個神器為目標。

＊你可以指定具不滅異能的神器為目標。它不會被消滅，但你依舊能派出X個怪靈衍生物。

＊如果某神器成為放出怪靈的不合法目標，也不會改變所派出之衍生物的數量。不過，如果所有目標神器都已成為不合法目標，則放出怪靈會被反擊，不會派出衍生物。

-----

圍攻改裝

{一}{紅}{紅}

結界～靈氣

結附於生物或載具

只要所結附的永久物是載具，它便額外具有生物此類別。

所結附的生物得+3/+0且具有先攻異能。

＊如果在載具進行攻擊或阻擋的過程中，圍攻改裝不再結附於其上，則除非還有其他效應（例如其搭載異能）能讓載具成為生物，否則該載具就會被移出戰鬥。

-----

放養

{一}{紅}

巫術

獲得目標力量等於或小於4之生物的操控權直到回合結束。重置該生物。它獲得敏捷異能直到回合結束。

＊放養可以指定任何力量等於或小於4的生物為目標，包括已經由你操控的，或是未橫置的。

＊如果目標生物於你獲得其操控權時力量成為5或更高（也許是因為有結界讓由你操控的生物得+1/+1），則放養會如常繼續結算。該生物依然會被重置並獲得敏捷異能直到回合結束，且你依然會操控它直到回合結束。

-----

綠色

乙太風浴蜥

{四}{綠}{綠}{綠}

生物～蜥蜴

7/7

踐踏

每當乙太風浴蜥進戰場或攻擊時，你每操控一個生物，便得到{能}*（一個能量指示物）*。

支付{能}：乙太風浴蜥得+1/+1直到回合結束。

＊該觸發式異能在乙太風浴蜥進戰場和每當乙太風浴蜥攻擊時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

＊註記於「每當你得到一個或數個{能}時」觸發的異能（例如*卡拉德許*系列的裝配模塊）在乙太風浴蜥的觸發式異能結算時只會觸發一次。

-----

外沿區相助

{三}{綠}{綠}

結界

*反抗*～在你的結束步驟開始時，若本回合中曾有由你操控的永久物離開戰場，則展示你的牌庫頂牌。如果它是永久物牌，你可以將它放進戰場。若否，則你可以將其置於你的牌庫底。

＊如果所展示的牌不是永久物牌，或如果你選擇不將它放進戰場，則你可以將其置於你的牌庫底。如果你不將其置於你的牌庫底，則它會留在你的牌庫頂。

＊永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

＊如果以此法放進戰場的永久物具有會在你的結束步驟開始時觸發之異能，則該異能在此結束步驟中不會觸發。

-----

綠地狂象

{綠}

生物～象

3/4

當綠地狂象進戰場時，支付{能能}（兩個能量指示物）。若你無法如此作，則將綠地狂象移回其擁有者的手上且你得到{能}。

＊如果你只有一個{能}，則就算你想支付，也無法如此作。

＊如果你有{能能}，則就算你不想支付，也必須如此作。

-----

英勇干預

{一}{綠}

瞬間

由你操控的永久物獲得辟邪與不滅異能直到回合結束。

＊受英勇干預影響的生物，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的永久物不會獲得辟邪與不滅異能。

-----

峰頂灌輸

{一}{綠}

瞬間

目標生物得+3/+3直到回合結束。你得到{能能}*（兩個能量指示物）*。

＊如果目標生物成為不合法的目標，則峰頂灌輸會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會得到{能能}。

-----

鑄生覺醒

{X}{綠}

瞬間

在目標由你操控的神器上放置X個+1/+1指示物。如果它不是生物或載具，則它成為0/0組構體神器生物。

＊你施放鑄生覺醒時可以宣告X為0。如果該神器不是生物或載具，則它會成為0/0的生物，除非有效應改變其防禦力，否則便會立即被置入你的墳墓場。

＊你能以此法在非生物的載具上放置+1/+1指示物。如此會將指示物放置於其上，如果載具成為生物，這些指示物便會生效；如果載具不再是生物，這些指示物也會留在上面。

＊如果該神器於鑄生覺醒結算時不是生物或載具，則該神器便會成為生物且此效應會一直持續下去。

＊如果武具成為生物，則它會卸裝，且不能裝備在生物上。

-----

鑄生匠賦禮

{三}{綠}

瞬間

在目標生物上放置一個+1/+1指示物，然後在每個由你操控且其上有+1/+1指示物的生物上各放置一個+1/+1指示物。

＊目標生物會在得到第一個+1/+1指示物之後立即再多得一個。

＊如果目標生物成為不合法的目標，則鑄生匠賦禮會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會在其他生物上放置指示物。

＊如果某個由你操控的非生物永久物（例如未搭載的載具）上有+1/+1指示物，則它不會因鑄生匠賦禮多得一個指示物。

-----

槌拳會革命家

{一}{綠}{綠}

生物～人類／戰士

3/3

踐踏

當槌拳會革命家進戰場或死去時，選擇目標永久物或玩家，對其上每種指示物而言，該永久物或玩家得到另一個同種類的指示物。

＊該觸發式異能在槌拳會革命家進戰場和槌拳會革命家死去時都會觸發。並非只能選擇其中一個時機。

＊槌拳會革命家的觸發式異能只會讓每種指示物的數量各增加一個。而不是讓每種指示物的數量加倍。舉例來說，如果某生物上有兩個+1/+1指示物和一個充電指示物，則它會得到一個+1/+1指示物和一個充電指示物。

＊永久物或玩家得到指示物的流程是，在永久物上放置一個指示物，或讓玩家獲得一個指示物。會與玩家獲得指示物或在永久物上放置指示物互動的效應，也會如此與槌拳會革命家的觸發式異能產生互動。

-----

怪獸猛攻

{三}{綠}{綠}

巫術

怪獸猛攻對任意數量的目標生物造成共X點傷害，你可以任意分配，X為於你施放怪獸猛攻時，由你操控之生物中力量最大者的數值。

＊你施放怪獸猛攻時，便要在目標生物之間分配這些傷害。每個目標至少要分配1點傷害。

＊X的數值於你分配傷害時就已決定。就算由你操控之生物中力量最大者的數值發生變化，該數值之後也不會改變。

＊如果其中某些目標（非全部目標）成為不合法目標，則原本的傷害分配方式依然適用，只是已成為不合法目標之生物不會受到傷害。如果所有目標都成為不合法目標，則怪獸猛攻會被反擊。

＊造成傷害的是怪獸猛攻，而不是由你操控之生物中力量最大者。

-----

皮默乙太預言師

{三}{綠}

生物～妖精／德魯伊

3/2

當皮默乙太預言師進戰場時，你得到若干{能}*（能量指示物）*，其數量等同於由你操控的生物中力量最大者的數值。

支付{能能能}：目標生物本回合若能進行阻擋，則必須阻擋。

＊你獲得{能}之數量，於皮默乙太預言師的第一個異能結算時決定。如果由你操控之生物中力量最大者的數值因故為負數，你不會得到或失去{能}。

＊除非在宣告阻擋者步驟開始時能夠宣告目標生物為阻擋者，才需要如此作。如果此時它處於以下狀況：該生物已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能阻擋；或沒有生物攻擊該玩家或該玩家所操控的鵬洛客，則它便不能進行阻擋。如果要支付費用才能讓該生物阻擋，則這並不會強迫其操控者必須支付此費用。如果未支付該費用，則該生物便不能阻擋。

＊目標生物的操控者選擇該生物要阻擋的攻擊生物。

＊如果一回合中有數個戰鬥階段，則目標生物只有在第一個能阻擋的戰鬥階段中才必須如此作。

-----

捕食

{綠}

巫術

目標由你操控的生物與目標不由你操控的生物互鬥。*（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）*

＊如果當捕食試圖結算時，其目標之一或兩者均為不合法，則沒有生物會造成傷害，也沒有生物會受到傷害。

-----

皮默亂匠李什克

{二}{綠}

傳奇生物～妖精／德魯伊

2/2

當皮默亂匠李什克進戰場時，在至多兩個目標生物上各放置一個+1/+1指示物。

每個由你操控且其上有指示物的生物具有「{橫置}：加{綠}到你的魔法力池中。」

＊李什克可以指定其本身為其觸發式異能的目標。

＊你無法為了要讓同一個生物得兩個+1/+1指示物，而兩次都選擇它為目標。

＊對由你操控的生物而言，只要其上有任一種類的指示物，該生物便具有李什克的魔法力異能。並非只有其上有+1/+1指示物者才會受到此效應影響。

-----

李什克的專才

{四}{綠}{綠}

巫術

抽若干牌，其數量等同於由你操控的生物中力量最大者的數值。

你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於5的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊於李什克的專才結算時，才決定由你操控之生物中力量最大者的數值。

＊於李什克的專才結算時，如果你未操控任何力量大於0的生物，你不會抽牌，但你可以從你手上施放一張總魔法力費用等於或小於5的牌，且不需支付其魔法力費用。

＊你在執行李什克的專才之第二個效應的時候，可以施放利用其第一個效應所抽的牌。

-----

靈巧貓猴

{一}{綠}

生物～貓／猴

0/0

靈巧貓猴進戰場時上面有兩個+1/+1指示物。

在你的維持開始時，你可以將靈巧貓猴上任意數量的+1/+1指示物移至另一個目標生物上。

＊於靈巧貓猴的觸發式異能進入堆疊時，你選擇目標生物。於該異能結算時，你才選擇是否要移動多少指示物（若有）。如果該生物成為不合法的目標，或靈巧貓猴已離開戰場，你無法移動任何指示物。

＊將指示物從一個生物移至另一個生物，意指將該指示物從前者上移去並放置在後者上。任何會檢查在生物上移去或放置指示物的異能都會生效。

-----

多色

剛毅阿耶尼

{四}{綠}{白}

鵬洛客～阿耶尼

4

+2：展示你牌庫頂的三張牌。將以此法展示的所有非地永久物牌置於你手上，其餘則以任意順序置於你的牌庫底。

−2：放逐目標生物。其操控者獲得等同於其力量的生命。

−9：在每個由你操控的生物上各放置五個+1/+1指示物，並在每個由你操控的其他鵬洛客上各放置五個忠誠指示物。

＊非地永久物牌包括神器、生物、結界以及鵬洛客牌。

＊因阿耶尼的第二個異能所獲得生命之數量，等同於該生物最後在戰場上時的力量。

-----

英勇衛士阿耶尼*（僅出現在鵬洛客套牌中）*

{四}{綠}{白}

鵬洛客～阿耶尼

4

+2：在至多一個目標生物上放置兩個+1/+1指示物。

+1：從你的牌庫頂開始展示牌，直到展示出一張生物牌為止。將該牌置於你手上，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

−11：在目標生物上放置X個+1/+1指示物，X為你的總生命。該生物獲得踐踏異能直到回合結束。

＊如果在結算阿耶尼第二個異能的過程中，你的牌庫中沒有生物牌，則你將展示你的牌庫，然後將之隨機排序。

＊阿耶尼第三個異能中X的數值會於異能結算時決定。+1/+1指示物的數量不會隨著你的總生命變化而變化。

-----

阿耶尼的援助*（僅出現在鵬洛客套牌中）*

{二}{綠}{白}

結界

當阿耶尼的援助進戰場時，你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為英勇衛士阿耶尼的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

犧牲阿耶尼的援助：選擇一個生物，於本回合中，防止該生物將造成的所有戰鬥傷害。

＊阿耶尼的援助之最後一個異能不以任何東西為目標。你於異能結算時選擇一個傷害來源。

＊就算沒有要造成戰鬥傷害的生物，甚至就算是沒有生物，你也能起動最後一個異能。這樣雖然不會防止傷害，但卻能讓你的反抗異能生效。

-----

黑暗預示

{二}{藍}{黑}{紅}

巫術

每位對手各犧牲一個生物或鵬洛客，然後各棄一張牌。你將一張生物或鵬洛客牌從你的墳墓場移回你手上，然後抽一張牌。

當你施放波拉斯鵬洛客咒語時，從你的墳墓場中放逐黑暗預示。該鵬洛客進戰場時上面額外有一個忠誠指示物。

＊在黑暗預示結算時，首先由輪到該回合的玩家（如果該玩家為對手）選擇要犧牲的生物或鵬洛客，然後其他每位對手按照回合順序依次比照辦理，然後同時犧牲該些永久物。然後每位對手依照同樣的順序各從手上選擇一張牌而不展示之，然後同時棄掉所選的牌。

＊每位對手是從由該玩家操控的生物和鵬洛客當中選擇一個永久物來犧牲。你不能選擇該玩家要犧牲的永久物類別。

＊如果某位對手不能犧牲生物或鵬洛客，則該玩家仍然要棄牌（如果可如此作的話）。就算沒有對手犧牲永久物和／或棄牌，你仍然能將生物或鵬洛客牌移回你手上（如果可如此作的話）。就算你無法將牌移回你手上，你仍然能抽一張牌。

＊你是在結算黑暗預示的過程中選擇要移回手上的生物或鵬洛客牌。在你作出選擇和將該牌置於你手上之間，沒有玩家能有所行動。

＊如果在你施放波拉斯鵬洛客咒語時，你墳墓場中有兩張以上的黑暗預示，則你會將其全部放逐，且該鵬洛客進戰場時上面額外有等量的忠誠指示物。

＊巨龍鵬洛客尼可波拉斯並未在*乙太之亂*系列中登場。他必定是在其他地方策劃著什麼陰謀。

-----

邊境野豬

{二}{紅}{綠}

生物～野豬

4/4

邊境野豬不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

＊一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了邊境野豬，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使邊境野豬成為未受阻擋。

-----

亂匠召集人

{一}{綠}{白}

生物～人類／戰士

3/2

*反抗*～當亂匠召集人進戰場時，若本回合中曾有由你操控的永久物離開戰場，則將目標總魔法力費用等於或小於2的永久物牌從你的墳墓場移回戰場。

＊永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

＊你墳墓場中的牌之總魔法力費用僅由印製在其右上角的魔法力符號確定。總魔法力費用是魔法力費用中魔法力的數量，與顏色無關。舉例來說，魔法力費用為{一}{藍}{藍}的牌，其總魔法力費用為3。

＊如果你墳墓場中某張牌的右上角沒有魔法力符號（舉例來說，由於它是一張地牌），則其總魔法力費用為0。

＊如果你墳墓場中某張牌的魔法力費用包括{X}，則X視為0。

＊你可以指定你墳墓場中任何總魔法力費用等於或小於2的永久物牌為目標，而不僅限於本回合從戰場進入該處者。

-----

亂匠駕輪

{一}{紅}{白}

生物～矮人／駕手

3/2

每當亂匠駕輪成為橫置時，目標生物本回合不能進行阻擋。

＊此異能為觸發式異能，不是起動式異能。此異能不會讓你在想橫置亂匠駕輪時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊或搭載載具。

＊亂匠駕輪必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果有效應試圖橫置它，但此時它已橫置，此異能不會觸發。

-----

尖塔巡衛

{二}{白}{藍}

生物～人類／士兵

3/2

飛行

當尖塔巡衛進戰場時，橫置目標由對手操控的生物。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

＊尖塔巡衛的異能能夠指定已橫置的生物為目標。該生物於其操控者的下一個重置步驟中不能重置。

-----

陰謀家泰茲瑞

{二}{藍}{黑}

鵬洛客～泰茲瑞

5

+1：派出一個無色，名稱為乙金源的衍生神器，它具有「{橫置}，犧牲此神器：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。」

−2：目標生物得+X/-X直到回合結束，X為由你操控的神器數量。

−7：你獲得具有「在你回合的戰鬥開始時，目標由你操控的神器成為基礎力量與防禦力為5/5的神器生物」的徽記。

＊泰茲瑞第二個異能之X的數值於異能結算時決定。如果由你操控的神器數量改變，該數值也不會在該回合的稍後時段改變。

＊徽記的觸發式異能之效應會一直持續下去。

＊如果某神器因徽記異能之故而成為生物，則除非你在你的回合開始時便持續操控該神器，否則它不能攻擊。彼時該神器是否是生物並不重要。

＊如果某神器生物被徽記異能指定為目標，則它會成為5/5，而非其通常的力量和防禦力。

＊如果某載具被徽記異能指定為目標，則它會成為5/5生物。搭載它不會改變其力量和防禦力。

＊如果武具成為生物，則它會卸裝，且不能裝備在生物上。

-----

金屬大師泰茲瑞*（僅出現在鵬洛客套牌中）*

{四}{藍}{黑}

鵬洛客～泰茲瑞

5

+1：從你牌庫頂開始展示牌，直到你展示出一張神器牌為止。將該牌置於你手上，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

−3：目標對手失去等同於由你操控之神器數量的生命。

−8：獲得所有由目標對手操控之神器和生物的操控權。

＊如果在結算泰茲瑞第一個異能的過程中，你的牌庫中沒有神器牌，則你將展示你的牌庫，然後將之隨機排序。

＊泰茲瑞第三個異能的效應會一直持續下去。

-----

泰茲瑞的背叛*（僅出現在鵬洛客套牌中）*

{三}{藍}{黑}

巫術

消滅目標生物。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名稱為金屬大師泰茲瑞的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

＊如果目標生物成為泰茲瑞的背叛之不合法目標，則該咒語會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不能搜尋金屬大師泰茲瑞。

-----

泰茲瑞之觸

{一}{藍}{黑}

結界～靈氣

結附於神器

所結附的神器是基礎力量與防禦力為5/5的生物，且仍具有原本類別。

當所結附的神器置入墳墓場時，將該牌移回其擁有者手上。

＊如果某神器因泰茲瑞之觸之故而成為生物，則除非你在你的回合開始時便持續操控該神器，否則它不能攻擊。彼時該神器是否是生物並不重要。

＊如果某神器生物受泰茲瑞之觸結附，則它會成為5/5，而非其通常的力量和防禦力。

＊如果某載具受泰茲瑞之觸結附，則它會成為5/5生物。搭載它不會改變其力量和防禦力。

＊如果武具成為生物，則它會卸裝，且不能裝備在生物上。

＊如果在神器進行攻擊或阻擋的過程中，泰茲瑞之觸不再結附於其上，則除非該神器本來就是生物，或還有其他效應（例如搭載異能）能讓其成為生物，否則該神器就會被移出戰鬥。

-----

神器

乙太層收集機

{一}

神器～載具

3/5

飛行

當乙太層收集機進戰場時，你得到{能能}*（兩個能量指示物）*。

支付{能}：乙太層收集機獲得繫命異能直到回合結束。

搭載1*（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於1的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）*

＊數個繫命異能不會累計。

-----

屏障粉碎械

{七}

神器生物～攻城巨車

7/5

拼造*（此咒語能用你的神器來協助施放。你起動完魔法力異能之後每橫置一個神器，就能為此咒語支付{一}。）*

屏障粉碎械每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊。

＊如果在你的宣告攻擊者步驟中，屏障粉碎械處於以下狀況：它已橫置；它正受某咒語或異能之影響而不能攻擊，則它便不能攻擊。如果要支付費用才能使其攻擊，則這並不會強迫你必須支付該費用，所以這種情況下，它也不至於必須要攻擊。

-----

齒輪組裝工

{一}

神器生物～組裝工人

2/3

{七}：派出一個衍生物，此衍生物為目標神器之複製品。該衍生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。

＊此衍生物只會複製原版神器上所印製的東西而已（除非該神器也複製了其他東西或是個衍生物；後文將詳述）。它不會複製下列狀態：該永久物是否為橫置，它上面有沒有指示物、結附了靈氣、裝備了武具，或是其他改變了其力量，防禦力，類別，顏色等等的非複製效應。

＊如果所複製之神器的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

＊如果所複製的神器本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所選的神器是塑型鋼），則此衍生物進戰場時，會是所選的神器已經複製的樣子。

＊如果所複製的神器是個衍生物，則齒輪組裝工所派出的衍生物會複製派出該衍生物的效應原本所註明的特徵。

＊當此衍生物進戰場時，所複製的神器之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的神器上面任何「於[此神器]進戰場時」或「[此神器]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

-----

防暴組構體

{四}

神器生物～組構體

2/2

每當你起動神器或生物上不屬魔法力異能之異能時，防暴組構體得+1/+1直到回合結束。

＊起動式異能的格式為「費用：效應。」有些關鍵字異能也屬於起動式異能，例如佩帶和搭載；它們的規則提示中會包含冒號。

＊如果某個起動式異能同時符合下列條件，則它便屬於魔法力異能：(1)於結算時將魔法力加入玩家的魔法力池中；(2)沒有目標；(3)不是忠誠異能。

＊如果你起動不在戰場上之神器或生物牌的異能，防暴組構體的異能不會觸發。

＊對於費用為{零}的異能，其起動次數沒有限制。每次起動該異能都會觸發防暴組構體的異能。

-----

鐵膽賽車

{一}

神器～載具

4/4

在戰鬥結束時，若鐵膽賽車在本次戰鬥中攻擊或阻擋過，則在其上放置一個速度指示物。然後如果其上有兩個或更多速度指示物，則犧牲它且抽兩張牌。

搭載2*（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於2的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）*

＊如果鐵膽賽車沒活過戰鬥傷害步驟，其異能不會觸發。

＊如果以結算鐵膽賽車觸發式異能之外的方式在其上放置了第二個速度指示物，則你不會立刻就將其犧牲。

＊如果鐵膽賽車上有一個速度指示物，但它於其觸發式異能還在堆疊上的時候就離開戰場，則它不會得到第二個速度指示物，你也不會抽牌。

＊如果鐵膽賽車上因故已有兩個速度指示物，且它於其觸發式異能在堆疊上的時候就離開戰場，則就算你無法犧牲它，你也會抽兩張牌。

-----

基嵐之心號

{二}

傳奇神器～載具

4/4

飛行，警戒

搭載3*（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於3的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）*

你可以從某個由你操控的鵬洛客上移去一個忠誠指示物，而不支付基嵐之心號的搭載費用。

＊支付基嵐之心號的替代性搭載費用不屬於忠誠異能。就算你在本回合中已起動過該鵬洛客的某個忠誠異能，你也能如此支付該費用；且你可以在能夠起動基嵐之心號的搭載異能的時機下如此支付該費用。

-----

吉拉波之望

{一}

傳奇神器生物～振翼機

1/1

飛行

犧牲吉拉波之望：選擇目標玩家，且須是本回合曾受過吉拉波之望戰鬥傷害者。直到你的下一個回合，該玩家不能施放非生物咒語。

＊直到你的下一個回合，「維持開始時」的觸發式異能進入堆疊之後，受影響的玩家才能施放非生物咒語。

＊受影響的玩家依然可以起動異能，使用地，以及施放生物咒語。

＊目標玩家（以及任何其他玩家）可以施放咒語來回應吉拉波之望的起動式異能。該異能不會影響這些咒語，也不會影響目標玩家在你起動此異能之前就已施放的咒語。（換句話說，該異能無法用於反擊咒語。）

＊如果你略過你的回合，則受影響的玩家要等到你實際開始某個回合之後，才能施放非生物咒語。

＊當一位玩家離開多人遊戲時，任何持續到該玩家下一個回合或持續到該回合中特定點的持續性效應仍將繼續生效，直到該玩家原本將開始這一回合的時刻為止。它們既不會立即終止，也不會無限期持續。

-----

啟迪塑像

{一}

神器

你施放的非神器咒語具有拼造異能。*（這些咒語能用你的神器來協助施放。你起動完魔法力異能之後每橫置一個神器，就能為此咒語支付{一}。）*

＊數個拼造異能不會累計。

＊如果你施放的非神器咒語具有要求犧牲一個永久物的額外費用，則你可以先為該咒語的拼造異能橫置該永久物（如果其為神器），然後在犧牲它來支付額外費用。

-----

鑄生匠獸圖集

{一}

神器

在你的維持開始時，占卜1。

每當你施放生物咒語時，你可以支付{綠}。若你如此作，則抽一張牌。

＊抽牌步驟在維持步驟之後，所以你會先占卜1，然後再抽本回合該抽的牌。

＊鑄生匠獸圖集的第二個觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

＊在結算鑄生匠獸圖集的第二個觸發式異能時，你無法多次支付{綠}好抽多張牌。

-----

商用裝載械

{一}

神器生物～組構體

1/2

{三}{藍}，{橫置}，橫置X個由你操控且未橫置的神器：檢視你牌庫頂的X張牌。將其中一張置於你手上，其餘的牌則以任意順序置於你的牌庫底。

＊你需要橫置商用裝載械來支持{橫置}的費用。它不能同時是你橫置的X個未橫置的神器之一。

＊如果X的數值等於或大於你牌庫中牌的數量，則你可以依照任意順序來排列你的牌庫。

＊如果X的數值為0，則你不能檢視或移動任何牌。

-----

金屬擬態械

{二}

神器生物～變形獸

2/1

於金屬擬態械進戰場時，選擇一種生物類別。

金屬擬態械額外具有該類別。

每個由你操控且具該類別的其他生物進戰場時上面額外有一個+1/+1指示物。

＊決定生物類別的時機，是於金屬擬態械進戰場時。玩家不能回應此選擇。金屬擬態械的第二個異能立即開始生效。

＊你必須選擇現有的生物類別。「神器」和「載具」不是生物類別。

＊雖然金屬擬態械本身是變形獸，但由你操控的其他變形獸生物不會得到+1/+1指示物（除非你於金屬擬態械進戰場時選擇的生物類別是變形獸。）

＊如果所選類別之生物是與金屬擬態械同時進戰場，則該生物進戰場時上面不會有額外的+1/+1指示物。

＊如果某個進戰場的生物本身不具有所選類別，而是要等到進戰場之後才會因其他牌張效應之故而具有該類別，則該生物進戰場時上面不會有+1/+1指示物。但如果這類生物會由於自己本身的異能而具有所選之類別（例如另一個選擇了同一個生物類別的金屬擬態械），則其進戰場時上面會有+1/+1指示物。

-----

可動駐防地

{一}

神器～載具

3/4

每當可動駐防地攻擊時，重置另一個目標由你操控的神器或生物。

搭載2*（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於2的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）*

＊攻擊者需一次選擇完畢。你無法先用可動駐防地攻擊，重置某個已橫置的生物後，再用後者生物攻擊。

＊如果重置進行攻擊的生物，並不會把它移出戰鬥

-----

綏靖陣列

{一}

神器

{二}，{橫置}：橫置目標神器或生物。

＊如果該目標永久物上的某個異能之時機限制允許玩家回應綏靖陣列的最後一個異能來起動，則該玩家便可以如此作來回應。玩家也可以起動或施放費用中包括橫置目標永久物之異能或咒語來回應。

＊一旦某位玩家起動費用中含有{橫置}的異能，便無法利用綏靖陣列來阻止異能起動或反擊異能。

＊如果你希望利用綏靖陣列的異能來阻止玩家以某生物攻擊，則你必須在宣告攻擊者前這麼做。你不能等到宣告完攻擊者之後再使用利用它來使某生物停止攻擊。請注意，對手也不能不讓你利用綏靖陣列而直接宣告攻擊者。

-----

悖論引擎

{五}

傳奇神器

每當你施放咒語時，重置所有由你操控的非地永久物。

＊悖論引擎的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。即使該咒語被反擊，此異能仍會結算。

-----

時空渡橋

{六}

傳奇神器

{八}，{橫置}：從你的牌庫中搜尋一張永久物牌，將之放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

＊永久物牌包括神器、生物、結界、地以及鵬洛客牌。

-----

廢鐵打撈械

{一}

神器生物～組構體

3/2

每當廢鐵打撈械或另一個由你操控的神器從戰場進入墳墓場時，將目標在你墳墓場中且總魔法力費用小於前述神器的神器牌從你的墳墓場移回你手上。

＊如果廢鐵打撈械與另一個由你操控的神器同時被置入墳墓場，則其異能會為每個此類神器各觸發一次。

＊指定為目標的神器，其總魔法力費用必須較進入墳墓場而觸發廢鐵打撈械異能之神器的總魔法力費用為小。利用進入墳墓場之神器最後在戰場時的總魔法力費用，來決定能將哪個神器移回手上。

＊物件在戰場或墳墓場中時，其魔法力費用中的{X}為0。

＊如果某神器是總魔法力費用較高之其他神器的複製品（例如複製總魔法力費用為4之神器的塑形鋼），則當此神器進入你的墳墓場時，廢鐵打撈械的異能可以指定你墳墓場中的該神器牌為目標。

-----

自動機圖解

{二}

神器

當自動機圖解進戰場或從戰場進入墳墓場時，派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

＊自動機圖解的異能不會讓你在想犧牲自動機圖解的時候就把它犧牲。你需要利用其他方式來將自動機圖解置入墳墓場。

-----

寶藏守衛

{四}

神器生物～組構體

3/3

當寶藏守衛死去時，從你牌庫頂開始展示牌，直到你展示出一張總魔法力費用等於或小於3的非地牌為止。你可以施放該牌，且不需支付其魔法力費用。將所有以此法展示且未施放的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

＊如果你不施放該總魔法力費用等於或小於3的非地牌，則它會跟其他牌一起以隨機順序置於你的牌庫底。

＊如果你以「不需支付其魔法力費用」的方式來施放牌，就無法支付任何替代性費用，例如化生費用。不過，你能夠支付額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用（例如感人重逢），則你必須支付之，才能施放此牌。

＊如果該牌的魔法力費用中包含{X}，則你在以「不需支付其魔法力費用」的方式施放它時必須將X的值選為0。

-----

蜿蜒纏蟒

{黑}{綠}

生物～蛇

2/3

如果將會在由你操控的神器或生物上放置一個或數個指示物，則改為對每種此類指示物而言，在該永久物上放置原數量加一的指示物。

如果你將得到一個或數個指示物，則改為對每種此類指示物而言，你得到原數量加一的指示物。

＊蜿蜒纏蟒已獲得了細部勘誤，以釐清其功能。正確的Oracle牌張參考文獻敘述如上所示。

＊如果某個由你操控的神器或生物在進戰場時其上將會帶有若干任一種類的指示物，則改為它帶有該數量加一的指示物進戰場。

＊如果某效應的指示中含有多處在神器或生物上放置一個或數個指示物的敘述（例如鑄生匠賦禮），則蜿蜒纏蟒的效應會對每一處敘述分別生效。

＊如果你操控兩個蜿蜒纏蟒，則在神器或生物上放置的指示物數量為原數量加二。三個蜿蜒纏蟒為原數量加三，依此類推。

＊如果你將同時得到數種指示物，則蜿蜒纏蟒會將每種指示物的數量都加一。將在由你操控的神器或生物上同時放置數種指示物的情況也是一樣。

＊蜿蜒纏蟒的效應不會於其本身進戰場時對自己生效，也不會對與之同時進戰場的其他永久物生效。

＊如果某個進戰場時其上將會帶有指示物的永久物本身既非神器也非生物（例如鵬洛客），就算它在戰場上會因其他牌效應之故成為神器或生物（例如構生菌格柵），蜿蜒纏蟒的效應也不會對其生效。

-----

脫軌特快

{四}

神器～載具

4/4

踐踏

每當脫軌特快攻擊時，在其上放置一個+1/+1指示物。

搭載1*（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於1的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）*

＊當脫軌特快不再是生物時，上面的任何+1/+1指示物會留在其上。

-----

自行弩炮

{X}{X}

神器生物～組構體

0/0

自行弩炮進戰場時上面有X個+1/+1指示物。

{四}：在自行弩炮上放置一個+1/+1指示物。

從自行弩炮上移去一個+1/+1指示物：它對目標生物或玩家造成1點傷害。

＊自行弩炮魔法力費用中所有X的數值必須相同。舉例來說，如果X為2，則你要支付{四}來施放自行弩炮，且它進戰場時上面會有兩個+1/+1指示物。

＊如果自行弩炮受到了傷害，或受某效應影響而防禦力有所降低，你在同一回合中能從其上移去+1/+1指示物的次數便會受到限制。舉例來說，如果其上有三個+1/+1指示物，且在本回合中受到了1點傷害，則在你第二次起動異能之後，它就會立即被消滅，你無法起動第三次。

-----

警醒機械獸

{一}

神器生物～組構體

2/2

{二}{藍}：占卜1。*（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）*

＊如果你多次起動警醒機械獸的異能，你是每次都占卜1。你不能一次檢視數張牌。

-----

焊熔機械獸

{二}

神器生物～組構體

2/1

{三}{紅}：焊熔機械獸向每位對手各造成1點傷害。

＊在雙頭巨人遊戲中，焊熔機械獸的異能會向對手隊伍造成總共2點傷害。

-----

魔法風雲會，Magic，乙太之亂，再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠闇影，異月傳奇，以及卡拉德許，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2017威世智。