# *双星大师*发布释疑

编纂：Eli Shiffrin，且有Laurie Cheers，Tom Fowler，Carsten Haese，Nathan Long，及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期：2020年6月5日

本「发布释疑」文章当中含有与*万智牌*新系列发布相关之信息，同时集合该系列牌张中所有厘清与判定。随着新机制与互动的不断增加，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；此文之目的就在于厘清这些常见问题，让牌手能尽情享受新牌的乐趣。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。请至[**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules)来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含上市信息并解释本系列中的机制与概念。

「单卡解惑」段落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

自正式发售当日（2020年8月7日，周五）起，*双星大师*系列便可在有认证的限制赛制中使用。这些牌可用于原本即允许使用该牌张的构组赛制。也就是说，出现在本系列中并不会改变各牌张原本可合法利用的赛制。值得一提的是，其中多数牌都无法在标准、先驱或近代赛制中利用。

请至[**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats)查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至[**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/)查询你附近的活动或贩售店。

## 复出机制

有超过二十个关键字异能、关键字动作、异能提示及未单独命名机制会在*双星大师*系列重新登场。具有复出机制之牌张如需个别说明，便会在「单卡解惑」部分列出。这些复出机制的规则并未因本系列发行而有所更改，而其中一个需要详加说明者，会在相关牌张的部分（密牢囚禁）详解。

本文的这一部分，主要用于说明本系列中出现频率较高、运作方式较为复杂的部分机制。

## 复出机制：活化武器

新非瑞克西亚时空中的部分恶毒武器迫不及待想要投身战斗，因此会在进战场时同时提供一个运用它的衍生物。

劫掠空壳  
{一}  
神器～武具  
活化武器*（当此武具进战场时，派出一个0/0黑色病菌衍生生物，然后将它装备于其上。）*  
佩带此武具的生物得+1/+1。  
佩带{二}

* 病菌衍生物是以0/0生物来进入战场，但在状态动作会令它死去之前，该武具就已经装备于其上。会在该衍生物进战场时触发的异能，会看到其是以0/0生物的状态进战场。
* 一如其他武具，每个具活化武器的武具都具有佩带费用。你可以支付此费用来将武具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具，它将会置入你的坟墓场然后消失，除非其他效应让其防御力大于0。
* 如果该病菌衍生物被消灭，该武具会如其他武具一样继续留在战场上。
* 如果活化武器异能触发且派出两个病菌（由于诸如倍产旺季之类的效应），则该武具只会装备在其中一个上面。另一个则会进入你的坟墓场然后消失，除非有其他效应让其防御力大于0。

## 复出机制：重生

有些生物绝不轻言放弃。重生此关键字动作能让生物逃过被消灭的命运。

曲恶憎恨兽  
{五}{黑}  
生物～灵俑／突变体  
5/3  
{黑}：重生曲恶憎恨兽。  
循环沼泽{二}*（{二}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。）*

* 当你重生某永久物时，实际上是产生一个留待稍后使用的替代式效应「护盾」。此效应意为「如果[该永久物]下一次于本回合中将被消灭，则改为移除标记于其上的所有伤害并将它横置。如果它为生物且正进行攻击或阻挡，则将之移出战斗。」
* 就算某永久物已横置，也能重生。
* 重生的永久物并未离开战场，也没有重新进入战场。如果某生物重生，则会于生物死去或进入战场时触发的异能不会触发。
* 受注记「消灭」字眼的效应影响的永久物会被消灭。对于生物而言，其也会因其上标记了致命伤害而被消灭。牺牲永久物不算是消灭该永久物，将某生物的防御力降至0也不算是消灭。
* 如果有两个效应将在同一时间消灭某永久物，则只需一个重生护盾就能全部抵销。举例来说，如果某个生物受到来自具死触异能之生物的伤害，且此份伤害等于或大于前者之防御力，就属于前述情形。

## 系列主题：复制永久物

前面那些机制都不算重点～成双成对才是双星大师的精华所在！*双星大师*系列当中有许多方法，能够派出为其他永久物之复制品的衍生物，将某个永久物变成其他永久物的复制品，或令某物作为其他永久物的复制品来进入战场。

齿轮组装工  
{三}  
神器生物～组装工人  
2/3  
{七}：派出一个衍生物，此衍生物为目标神器之复制品。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它放逐。

悲剧舞台  
地  
{横置}：加{无}。  
{二}，{横置}：悲剧舞台成为目标地的复制品，但它具有此异能。

塑型钢  
{三}  
神器  
你可以使塑型钢当成战场上任一神器的复制品来进入战场。

* 复制品只会复制所复制之物件上所印制的东西而已（除非所复制的永久物复制了其他东西或者是个衍生物；后文将详述）。它不会复制下列状态：该永久物是否为横置，它上面有没有指示物、结附了灵气、装备了武具，或是其他改变了其力量、防御力、类别、颜色等等的非复制效应。最值得一提的是，如果某东西所复制的生物本来不是生物，则所成的复制品也不会是生物。
* 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
* 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该复制品复制的是所选的永久物正复制的样子。
* 如果所复制的永久物是个衍生物，则该复制品会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。如果该复制品原本是非衍生物的永久物，且是要成为前述衍生物的复制品或作为此类复制品来进入战场，则所成的复制品不是衍生物。
* 当此复制品进战场时，所复制的物件之任何进战场异能都会触发。所复制的物件上面任何「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。但如果是某永久物成为其他物件之复制品的情况，则由于所成的复制品没有进入战场，这类效应也不会在前述永久物成为复制品的时候生效。
* 如果灵气未经施放便进入战场（例如派出为某灵气复制品的衍生物，或是某永久物作为灵气之复制品来进入战场），则会由将要成为其操控者的牌手于该复制品进战场时，选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果某个灵气衍生物不能合法地结附在任何东西上，则便不会派出此类衍生物。
* 如果某永久物成为了灵气的复制品，则除非它恰好贴附在它能够合法结附的东西上，否则便会被置入其拥有者的坟墓场。
* 派出复制品、让物件作为复制品来进入战场，或让物件成为复制品的效应可能在说明它为复制品的同时，附上以「但」开头的但书，注明其部分特征有所修改～例如异能或牌张类别。如果有东西稍后复制了此复制品，则新的复制品也会具有修改后的特征。
* 如果这类效应的叙述用的是「获得」或「具有」等字眼，但并未附在但书子句中，则在有其他东西复制此复制品时，不会一同复制所赋予的这类异能。
* 如果某永久物成为生物的复制品，则除非该复制品在其操控者最近的一回合开始便持续受其操控，否则它不能攻击或用来支付{横置}费用。

## 系列主题：复制咒语

成双成对还不够～本系列除了有各种方式让你复制永久物之外，还鼓励你去复制咒语。

复咏法师  
{一}{红}{红}  
生物～人类／法术师  
2/2  
闪现  
当复咏法师进战场时，复制目标瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

* 如果有效应让你复制某咒语并注明「你可以为该复制品选择新的目标」，则符合其他要求的咒语都可以用此效应来复制，而不仅限于具有目标者。
* 该复制品是在堆叠中产生，所以它并不是被「施放」的。会因牌手施放咒语而触发的异能并不会触发。该复制品会比原版咒语先一步结算。
* 该复制品的目标将与原版咒语相同，除非该复制效应让你选择新的目标。如果是允许新选择目标的情况，则你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或完全不变都行。如果对其中的一个目标而言，你无法选择一个新的合法目标，则它会保持原样而不改变（即使现在的目标并不合法）。
* 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。无法选择不同的模式。
* 如果所复制的咒语包括了于施放时决定的X数值，则复制品的X数值与原版咒语相同。
* 如果该咒语于施放时一并决定了其伤害的分配方式，则你无法更改这一分配方式（但你依旧能更改将受到伤害的目标）。对于分配指示物的咒语来说也是一样。
* 复制品的操控者不能选择为该复制品支付任何替代性费用或额外费用。不过，基于为原版咒语所支付的任何替代性或额外费用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。

# *双星大师*单卡解惑

## 无色

重获自由的卡恩  
{七}  
传奇鹏洛客～卡恩  
6  
+4：目标牌手从其手上放逐一张牌。  
−3：放逐目标永久物。  
−14：重新开始游戏，但将所有以重获自由的卡恩放逐之非灵气永久物牌留在放逐区。然后将这些牌在你的操控下放进战场。

* 重新开始游戏会立即结束当前这盘游戏。参与该盘游戏的牌手然后立刻开始新的游戏。原本的游戏不会因卡恩的第三个异能而让任何牌手赢、输或是平手。
* 在新一盘游戏开始之前，牌手不得交换其套牌和备牌的牌张。
* 操控了重新开始游戏之异能的牌手，会是新游戏中的先手牌手。新游戏开始时会与一般游戏相同：每位牌手洗自己的套牌（但被卡恩之异能放逐的牌除外）。每位牌手的总生命成为20（或是所玩赛制所规定的起始总生命）。牌手各抓七张手牌。牌手可以执行再调度。牌手可以利用在其起手牌中能让其采取任何行动的牌，例如地脉。
* 卡恩的第一个与第三个异能有连结关系。卡恩的第二个与第三个异能也有类似的连结关系。当游戏重新开始时，只有卡恩的前两个异能所放逐的非灵气永久物牌会留在放逐区。
* 在游戏前流程处理完毕之后、且在第一个回合开始之前，卡恩的异能完成结算，并将留在放逐区的牌放进战场。若这会触发任何触发式异能，则这些异能会在第一个维持步骤开始时进入堆叠。
* 由于卡恩的异能而放进战场的永久物，是自第一个回合开始时就持续由起始操控者所操控。其中的生物能够攻击，且能够起动其费用中包含{横置}的起动式异能。
* 由于卡恩的异能而放进战场、且需横置进场的永久物，会于其操控者的第一个重置步骤中重置。
* 被重新开始的游戏中所需采取的行动，不会沿用到新的游戏中。举例来说，如果你在原本的游戏中受过划疵鞭手的伤害，它让你不能获得生命的效应并不会延续到新的游戏。
* 牌手不会具有原本游戏中的任何指示物或徽记。
* 在多人游戏中，在以卡恩的异能重新开始游戏之前就已经离开的牌手不会参与到新游戏中。
* 如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则你因卡恩的异能而操控之永久物都会被放逐。
* 在指挥官游戏中，每位牌手会在洗牌之前将其指挥官放入统帅区，除非它已被卡恩放逐。若真如此，则该指挥官会留在放逐区，并将在卡恩的异能完成结算时被放进战场。
* 牌手从统帅区施放指挥官的次数重设为零。每个指挥官对牌手造成的战斗伤害重设为0。

## 白色

洁白法师  
{一}{白}  
生物～人类／法术师  
2/1  
{一}{白}：目标由你操控的生物获得系命异能直到回合结束。

* 同一个生物上的数个系命异能不会累计。

祖传宝刃  
{一}{白}  
神器～武具  
当祖传宝刃进战场时，派出一个1/1白色士兵衍生生物，然后将祖传宝刃装备于其上。  
佩带此武具的生物得+1/+1。  
佩带{一}*（{一}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）*

* 你派出的士兵衍生物进战场时会是个1/1生物。将于具特定数值之力量的生物进战场时触发的异能，会看到衍生物是以1/1生物的状态进战场。
* 在你派出士兵衍生物和祖传宝刃装备于其上之间，没有牌手能有所行动。
* 如果该触发式异能会派出两个士兵（由于诸如倍产旺季之类的效应），则祖传宝刃只会装备在其中一个上面。

黎明天使  
{四}{白}  
生物～天使  
3/3  
飞行  
当黎明天使进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得警戒异能。

* 黎明天使的触发式异能只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段中才受你操控的生物不会得+1/+1，也不会获得警戒异能。

图恩大天使  
{三}{白}{白}  
生物～天使  
3/4  
飞行，系命  
每当你获得生命时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 如果在某个由你操控的生物受到致命伤害的同时，你获得了生命，则它无法及时因图恩大天使的异能获得指示物，也就无法活下来。
* 每个具系命异能的生物造成战斗伤害，都是不同的获得生命事件。举例来说，如果两个由你操控且具有系命异能的生物同时造成战斗伤害，则此异能会触发两次。但是，如果某个由你操控且具系命异能的生物同时对数个生物、牌手和／或鹏洛客造成伤害（也许因为它具有践踏异能或者被一个以上的生物阻挡），则此异能将只会触发一次。
* 如果你因「每有一个」某东西便获得若干生命而获得生命，这只会算作一个获得生命事件，该异能只会触发一次。
* 在双头巨人游戏中，尽管由你队友获得的生命也能增加队伍的总生命，但这不会触发此异能。

欧瑞克修护士  
{三}{白}  
生物～人类／士兵  
2/4  
{一}{白}：将目标总法术力费用等于或小于1的神器牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则X视为0。

严峻指命  
{四}{白}{白}  
法术  
选择两项～  
•消灭所有神器。  
•消灭所有结界。  
•消灭所有总法术力费用等于或小于3的生物。  
•消灭所有总法术力费用等于或大于4的生物。

* 所选各模式按顺序生效。如果某永久物具有会于「每当它或另一个永久物被消灭时」触发的异能，则它会看到在它之前或与它同时被消灭的永久物，但看不到因后续模式而被消灭的永久物。
* 如果选择了第一个模式和最后一个模式，则总法术力费用为4以上的神器生物需要重生两次才能存活下来。这是由于此两个模式是按顺序生效，因此重生「护盾」在第一个模式生效时就已用尽。对于其他模式组合而言，只要是出现同一个永久物同时属于两者的状况，便都须比照办理。
* 如果有牌被放逐，且其期限是直到其他永久物离开战场为止，则该牌会在「直到」所指的永久物离开战场之后立刻返回战场，此时仍在结算严峻指命的过程中，且刚返回的此牌可能会被后续模式消灭。

希望天使艾维欣  
{五}{白}{白}{白}  
传奇生物～天使  
8/8  
飞行，警戒，不灭  
由你操控的其他永久物具有不灭异能。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中艾维欣离开战场而变成致命伤害。
* 具不灭异能的鹏洛客于受到伤害时依旧会失去忠诚指示物。如果其忠诚降到0，则仍会进入其拥有者的坟墓场。

恩泽映象  
{四}{白}  
结界  
如果你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。

* 多个恩泽映象的效应可以累加。举例来说，如果你操控了两个恩泽映象，则你获得的生命数量会是原本的四倍。如果你操控三个恩泽映象，则你获得的生命数量会是原本的八倍，以此类推。
* 如果某效应会将你的总生命设定在特定数值，并且该数值比你目前的总生命要多，则该效应会让你获得其间差异之数量的生命。恩泽映象便会将该效应使你获得的生命数量翻倍。举例来说，你目前总生命为3点，并且某个效应让你的总生命「成为10点」，则你的总生命实际上会成为17点。
* 在双头巨人游戏中，只有恩泽映象操控者才会受其影响。如果该牌手的队友获得生命，恩泽映象并不会生效，就算所获得的生命会让此队伍所共享的总生命增加也是一样。

众议裁定  
{一}{白}{白}  
法术  
*议定*～由你开始，每位牌手各投票选择一个不由你操控的非地永久物。放逐票数最多或与他者同为最多的所有永久物。

* 由于牌手依回合顺序进行投票，因此牌手会知道之前投票的人选择哪些选项。
* 每位牌手必须投票选择一个候选永久物。不能投弃权票。
* 牌手是在咒语或异能结算时才会投票。你在决定是否要对该咒语或异能进行回应时，并不会知道投票的结果。
* 此咒语并未将候选永久物指定为目标。举例来说，牌手可以投票选择具反白保护异能的永久物。
* 在牌手完成投票与「胜选」的一个或数个永久物被放逐之间，没有牌手能有所行动。
* 若发生「没有永久物获得任一牌手之选票」此罕见情况，则没有永久物会被放逐。

暗中掉包  
{二}{白}  
部族瞬间～变形兽  
化形*（此牌是所有生物类别。）*  
放逐目标生物。其操控者派出一个1/1无色，具化形异能的变形兽衍生生物。

* 部族属于牌张类别（如生物或瞬间这类），而不是超类别（如传奇这类）。
* 化形异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
* 如果在暗中掉包试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出变形兽衍生物。

欧吉克圣战军  
{二}{白}  
生物～人类／士兵  
\*/\*  
欧吉克圣战军的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

* 设定欧吉克圣战军的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
* 只要欧吉克圣战军在战场上，其异能就会将它本身算进去。
* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此欧吉克圣战军受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的其他生物离开战场而变成致命伤害。

乙金盟法规师  
{一}{白}  
神器生物～人类／僧侣  
2/2  
每位本回合中施放过非神器咒语的牌手不能再施放非神器咒语。

* 在每个回合中，每位牌手都可以施放任意数量的神器咒语，外加最多一个非神器的咒语。
* 在乙金盟法规师进战场前时段内施放的咒语，包括其进战场后因故还留在堆叠上的咒语，都会被乙金盟法规师计算在内。不过，对于乙金盟法规师进战场时仍在堆叠上的咒语而言，由于此时它已被施放，因此不会受到乙金盟法规师效应的影响。

明灭翔灵  
{一}{白}{白}  
生物～元素  
3/1  
飞行  
当明灭翔灵进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 所放逐的牌会在结束步骤开始时返回战场，就算明灭翔灵已不在战场上也是一样。
* 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。
* 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
* 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。

晶袖会工匠  
{二}{白}  
生物～矮人／神器师  
2/2  
装配1*（当此生物进战场时，在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。）*

* 你是结算装配异能时，才选择是要在晶袖会工匠上放置+1/+1指示物或派出自动机衍生物。在你作出选择和增加指示物或派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。
* 装配异能不会使得晶袖会工匠进战场时上面已经有+1/+1指示物。晶袖会工匠进战场时会是个2/2生物，然后其装配异能进入堆叠。于该异能正在等待结算时，牌手可以采取动作（例如施放瞬间）。
* 如果于装配异能结算时，你因故无法在晶袖会工匠上放置+1/+1指示物（举例来说，如果其已经不在战场上），你只会派出自动机衍生物。

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，摄政狮王肯芭上每装备一个武具，便派出一个2/2白色的猫衍生生物。

* 于该异能结算时，才决定装备在肯芭上的武具数量。如果此时肯芭已不在战场上，则会利用其最后在战场上时的样子来决定装备在其上之武具的数量。

接合大师  
{三}{白}  
生物～人类／神器师  
1/1  
当接合大师进战场时，派出一个3/3无色魔像衍生神器生物。  
由你操控的魔像得+1/+1。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的魔像受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中接合大师离开战场而变成致命伤害。

秘耳工匠  
{一}{白}  
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，则派出一个1/1无色秘耳衍生神器生物。

* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
* 在结算秘耳工匠的触发式异能时，你不能多次支付{一}，好派出多个秘耳。

打开地窖  
{四}{白}{白}  
法术  
将所有神器和结界牌在其拥有者的操控下从所有坟墓场移回战场。*（没有东西可结附的灵气牌会留在坟墓场中。）*

* 如果灵气未经施放便进入战场，则会由将要成为其操控者的牌手于该灵气进战场时选择它要结附的东西。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），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，则它会停留在其当前的区域。
* 如果有灵气能以打开地窖返回战场，则它必须结附在某东西上（就算其拥有者不希望也得如此）。
* 如果有多位牌手的坟墓场中有灵气，则由当前轮到该回合的牌手宣告他的结界将结附在哪些东西上，然后其他每位牌手各依照回合顺序比照办理，然后所有的神器和结界（包括灵气和非灵气）同时进入战场。
* 以此法被放进战场的灵气不能结附在同时以打开地窖放进战场的其他神器或结界上。

流放之径  
{白}  
瞬间  
放逐目标生物。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将该牌横置放进战场，然后将其牌库洗牌。

* 如果在流放之径试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。该生物的操控者将无法搜寻基本地牌。
* 被放逐生物的操控者并非一定要搜寻牌库找出基本地。如果该牌手不搜寻，便不需将其牌库洗牌。

净钢神圣武士  
{白}{白}  
生物～人类／骑士  
2/2  
每当一个武具在你的操控下进战场时，你可以抓一张牌。  
*金技*～只要你操控三个或更多神器，由你操控的武具便具有佩带{零}。

* 如果你要的话，也可以起动该武具的其他佩带异能。
* 一旦起动了佩带{零}的异能，就算消灭净钢神圣武士或使得其操控者操控的神器数量少于三个，也不会让它无法结算。

劈岩巨人  
{三}{白}{白}  
生物～巨人／战士  
4/4  
警戒  
{一}{白}，{横置}：从你的牌库中搜寻一张武具牌，并将之放进战场。将它装备在一个由你操控的生物上。然后将你的牌库洗牌。

* 劈岩巨人的异能不以任何生物为目标。不过，该生物必须能够合法地佩带该武具。举例来说，你可以将该武具装备在具帷幕异能的生物上，但不能装备给具反神器保护异能者。
* 如果你没有能够合法佩带该武具的生物，则该武具会以未装备的状态留在战场上。

兵器之力  
{白}  
瞬间  
目标生物得+2/+2直到回合结束。如果你操控武具，则派出一个1/1白色人类／士兵衍生生物。

* 如果你操控武具，你就会派出一个人类／士兵衍生物，该武具不需装备给该目标生物，甚至不用装备给任何生物。
* 只要你操控武具，你就会派出衍生物，但无论你操控多少个武具，都只会派出一个衍生物。
* 你不能将刚派出的人类／士兵衍生物指定为要得+2/+2的目标。

精炼钢  
{一}{白}{白}  
结界  
由你操控的神器生物得+2/+2。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的神器生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中精炼钢离开战场而变成致命伤害。

推倒塑像  
{二}{白}  
瞬间  
横置目标永久物。如果它是神器，则消灭之。  
抓一张牌。

* 推倒塑像能够以任何永久物为目标，包括已经横置者。
* 若推倒塑像以神器为目标，则如果该神器未横置，则会先横置它，然后将它消灭。其上所具有之注记于「当它成为横置时」触发的异能都会触发，且会在推倒塑像完成结算后结算。
* 如果在推倒塑像试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则推倒塑像不会结算。你不会抓牌。如果该目标仍合法，但无论它实际上有没有被横置或消灭，你都会抓一张牌。

阿喀洛斯骁勇  
{三}{白}  
结界  
每当一个生物在你的操控下进战场时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

* 阿喀洛斯骁勇的异能只影响此异能结算时由你操控的生物，包括触发此异能的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

## 蓝色

阿肯达格森  
{三}{蓝}  
传奇生物～人类／神器师  
2/2  
{横置}：目标神器生物的操控者将它牺牲。该牌手可以从其牌库中搜寻一张非生物的神器牌，将之放进战场，然后将其牌库洗牌。

* 阿肯达格森的异能是指定神器生物为目标，而非操控该神器生物的牌手。
* 如果在阿肯的异能试图结算时，该目标神器生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。没有牌手会搜寻牌库。如果该目标仍合法，但未被牺牲（最有可能是因为受到诸如苍鹭天使席嘉妲之类的效应影响），则其操控者仍会从其牌库中搜寻一张非生物的神器牌。
* 于牺牲该生物时触发的触发式异能，会和于该非生物的神器进战场时触发之触发式异能同时进入堆叠。

咒法专家布蕾德  
{二}{蓝}{蓝}  
传奇生物～人类／法术师  
2/2  
在每位牌手的维持开始时，该牌手可以将一张神器，生物或地牌从其手上放进战场。

* 如果你用布蕾德的效应将地放进战场，这不算使用地。你仍然可以在你的行动阶段中使用当回合的地。
* 如果你放进战场的永久物具有会在你的维持开始时触发的异能，则该异能于同一个维持中不会触发。

龙卷裂空  
{一}{蓝}  
瞬间  
将目标不由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。  
超载{六}{蓝}（*你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）*

* 如果你不支付龙卷裂空的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
* 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具辟邪异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

渊光鳐  
{四}{蓝}  
生物～鱼  
3/3  
当渊光鳐进战场时，选择任意数量的目标永久物。将这些永久物上面的各种指示物数量加倍。

* 如果你不希望将任何永久物上的指示物数量加倍，你可以不选择目标。
* 将永久物上面的各种指示物数量加倍之流程是：对永久物上已有的每个指示物而言，在其上放置一个同样的指示物。其他会与「在永久物上放置指示物」此事互动的效应，都会产生对应的互动。
* 于渊光鳐的异能结算时，你必须将被其指定为目标的永久物上的每种指示物都数量加倍。

艾斯波佐雅  
{二}{蓝}  
神器生物～水母  
4/3  
飞行  
在你的维持开始时，将一个由你操控的神器移回其拥有者手上。

* 当艾斯波佐雅的异能结算时，如果你未操控其他神器，则你必须将艾斯波佐雅本身移回。

意志之力  
{三}{蓝}{蓝}  
瞬间  
你可以支付1点生命并从你手上放逐一张蓝色牌，而不支付此咒语的法术力费用。  
反击目标咒语。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如意志之力的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

变蛙咒  
{一}{蓝}  
结界～灵气  
结附于生物  
所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为1/1的蓝色蛙生物。*（它会失去其他牌张类别和生物类别。）*

* 若是在受变蛙咒结附之后，受影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。
* 所结附的生物原本所具有的颜色和生物类别都会被变蛙咒盖掉。它就只是一个蓝色蛙。该生物会保留其拥有的超类别（例如传奇），但会失去其他任何牌张类别（例如神器）。
* 先前将该生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被变蛙咒盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在变蛙咒结附于生物之后才生效，则将会盖过此效应。
* 会更改受影响的生物之力量和／或防御力的效应，例如重负，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和／或防御力的指示物，也会如此生效。
* 你能将变蛙咒结附在只是短时内是生物的永久物上，例如载具。若出现此情况，则变蛙咒的效应会让所结附的永久物一直是1/1的蓝色蛙生物，就算前述短时效应结束之后也是如此。
* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此某生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中变蛙咒结附于它而变成致命伤害。

高位构念师  
{一}{蓝}{蓝}  
生物～维多肯／神器师  
1/3  
由你操控的其他蓝色生物得+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{无}{无}。此法术力只能用来施放神器咒语，或是起动神器的异能。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的蓝色生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中高位构念师离开战场而变成致命伤害。
* 高位构念师的第二个异能会使得受影响的神器生物失去它具有的其他颜色，但不会令该神器生物变成不是神器。
* 支付高位构念师之法术力异能的费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的蓝色生物；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。这包括高位构念师本身。

阻碍  
{一}{蓝}{蓝}  
瞬间  
反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将该牌置于其拥有者的牌库顶或牌库底，而非置入该牌手的坟墓场。

* 会由阻碍的操控者（这与所反击之咒语的操控者不一定是同一人）来选择所反击的咒语要置于何处。

心灵塑师杰斯  
{二}{蓝}{蓝}  
传奇鹏洛客～杰斯  
3  
+2：检视目标牌手的牌库顶牌。你可以将该牌置于该牌手的牌库底。  
0：抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。  
−1：将目标生物移回其拥有者手上。  
−12：放逐目标牌手牌库中的所有牌，然后该牌手将其手牌洗入其牌库。

* 你是在结算心灵塑师杰斯之第二个异能的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。
* 如果杰斯之最后一个异能的目标牌手手上没有牌，则该牌手不会将任何牌洗入其牌库，该牌手的牌库便会为空。但该牌手要等到试图从空牌库中抓牌时，才会输掉这盘游戏。

乙金大师  
{二}{蓝}  
神器生物～维多肯／法术师  
\*/\*  
乙金大师的力量和防御力各等同于由你操控的神器数量。  
由你操控的其他神器生物得+1/+1。

* 设定乙金大师的力量和防御力之异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
* 只要乙金大师在战场上，其异能就会将它本身算进去。
* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此：1)乙金大师受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的其他神器离开战场而变成致命伤害；2)由你操控的其他神器生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中乙金大师离开战场而变成致命伤害。

易质大师  
{三}{蓝}  
神器生物～人类／神器师  
1/2  
{蓝}，{横置}，将一个由你操控的神器移回其拥有者手上：你可以将一张神器牌从你手上放进战场。

* 在你支付易质大师之起动式异能的费用时，可以将易质大师本身移回其拥有者手上。
* 该异能结算时放进战场的神器牌，可以就是你支付费用时移回你手上的那一张。若真如此，则它会作为一个全新的物件返回战场，与先前的存在状况并无关联。

聚金拒斥  
{二}{蓝}  
瞬间  
拼造*（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{一}。）*  
除非目标咒语的操控者支付{三}，否则反击之。

* 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。拼造会在总费用计算完成之后生效。
* 拼造不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
* 拼造不能用来支付聚金拒斥总费用里的{蓝}。
* 假设某个由你操控的神器具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具拼造异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用的时候横置该神器。你无法将该神器为拼造异能再度横置。同样，如果你在施放具拼造异能之咒语的时候，牺牲了某个神器来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该神器已不在战场，你也无法为拼造异能横置该神器。
* 横置神器不会影响其上的异能生效与否，异能叙述中有明确注记者除外。
* 对装备在生物上的武具而言，生物成为横置时，这类武具不会跟着被横置，而横置武具也不会导致生物也跟着被横置。

寄生枭  
{二}{蓝}  
神器生物～鸟  
2/2  
飞行  
当寄生枭进战场时，若你操控黑色永久物，则目标牌手失去2点生命，且你获得2点生命。

* 如果你在寄生枭进战场后的时点没有操控黑色永久物，则寄生枭的异能不会触发。如果你于该异能结算时未操控符合条件的生物，则没有牌手会失去或获得生命。不过你在这两个时点所操控之符合条件的生物不必是同一个。
* 只要你操控黑色永久物，寄生枭的异能就会触发，但无论你操控多少个前述生物，都只会触发一次。

猿化术  
{蓝}  
瞬间  
消灭目标生物。它不能重生。其操控者派出一个3/3绿色猿猴衍生生物。

* 如果在猿化术试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。没有牌手会派出猿猴衍生物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出猿猴衍生物。

亡命窃宝客  
{一}{蓝}  
生物～人类／浪客  
2/1  
如果你本回合中施放过史迹咒语，则亡命窃宝客不能被阻挡。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

* 一旦亡命窃宝客已被阻挡，此时再施放史迹咒语也不会将进行阻挡的生物移出战斗，也不会使得亡命窃宝客成为未受阻挡。

重新塑型  
{X}{蓝}{蓝}  
法术  
牺牲一个神器，以作为施放此咒语的额外费用。  
从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的神器牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则该牌的X视为0。

谜题工匠  
{一}{蓝}  
生物～人类／神器师  
2/1  
每当你施放神器咒语时，你可以抓一张牌。若你如此作，则弃一张牌。

* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
* 你是在结算谜题工匠异能的过程中完成「抓一张牌并弃一张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

知识涌升  
{四}{蓝}  
法术  
抓若干牌，其数量等同于由你操控的永久物间最高之总法术力费用。

* 如果战场上的永久物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。

珍珠三叉戟哨卫  
{四}{蓝}  
生物～人鱼／士兵  
3/3  
闪现  
当珍珠三叉戟哨卫进战场时，你可以放逐目标由你操控的史迹永久物。若你如此作，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。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

* 所放逐的牌会在结束步骤开始时返回战场，就算珍珠三叉戟哨卫已不在战场上也是一样。
* 如果你移回的永久物具有会在结束步骤开始时触发的异能，则该异能于同一个回合中不会触发。
* 结附于所放逐永久物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐永久物上的武具将会被卸装并留在战场上。所放逐永久物上的任何指示物将会消失。被放逐的永久物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。
* 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。

渴求知识  
{二}{蓝}  
瞬间  
抓三张牌。然后除非你弃一张神器牌，否则弃两张牌。

* 你可以决定要弃一张神器牌，或是两张不论是否为神器的牌。如果你真的想，你可以弃掉两张神器牌。

心念映象  
{四}{蓝}{蓝}{蓝}  
结界  
如果你将抓一张牌，则改为抓两张牌。

* 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则心念映象的效应会让你抓该数量两倍的牌。举例来说，如果你使用和谐（抓三张牌），则你会抓六张牌。
* 多个心念映象的效应可以累加。举例来说，如果你操控了两个心念映象，则你抓牌的数量会是原本的四倍。如果你操控三个，则你抓牌的数量会是原本的八倍，以此类推。
* 如果有两个或更多替代性效应会对同一个抓牌事件生效，则由进行抓牌的牌手来决定这些效应的生效顺序。

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等于或大于6的神器牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。

## 黑色

倒胃口  
{三}{黑}{黑}  
瞬间  
展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于其总法术力费用的生命。你可以将此流程重复任意次数。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。
* 每次你将所展示的牌放入你手上并失去与其总法术力费用等量的生命时，都可以决定是否要继续展示另一张牌。你不需事先决定要将多少张牌放入手上。
* 就算你的总生命已经降到0或更少，也可以继续利用倒胃口来展示牌。如果你继续下去，就会继续失去生命，并将自己的总生命降至负值。在你停下来的时候，就会由于状态动作而输掉这盘游戏。

不息信标  
{三}{黑}{黑}  
法术  
将目标神器或生物牌在你的操控下从坟墓场放进战场。将不息信标洗入其拥有者的牌库。

* 如果在不息信标试图结算时，该目标牌已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会将不息信标洗入你的牌库。
* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则你因不息信标而操控的永久物会被放逐。

食骨鸟  
{三}{黑}  
生物～鸟  
3/2  
如果本回合中有生物死去，则此咒语减少{三}来施放。  
飞行，死触

* 在多人游戏中，可能会出现有牌手在其输掉游戏的同时，也有其生物死去的情况。若真如此，则食骨鸟的费用减少效应也会生效。

昂贵劫夺  
{一}{黑}  
瞬间  
牺牲一个神器或生物，以作为施放此咒语的额外费用。  
抓两张牌。

* 你不能牺牲同一个神器来同时支付昂贵劫夺之费用（如牺牲神器来产生法术力的情况）和其额外费用。
* 你无法不牺牲永久物就施放昂贵劫夺，且你也不能牺牲一个以上的永久物。

黑暗亲信  
{一}{黑}  
生物～人类／法术师  
2/1  
在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌，并将该牌置于你手上。你失去等同于其总法术力费用的生命。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。

死亡阴影  
{黑}  
生物～圣者  
13/13  
死亡阴影得-X/-X，X为你的总生命。

* 死亡阴影的异能只会于死亡阴影在战场上时生效。在所有其他区域中，它的力量和防御力都是13。
* X的数值会随着你获得和失去生命而改变。它并不会于死亡阴影进战场时锁定。
* 如果你的总生命为负数，则X视为0。
* 在双头巨人游戏中，你的总生命即为你队伍总生命。

无畏回收师  
{二}{黑}  
生物～乙太种／神器师  
2/2  
牺牲一个神器或生物：在无畏回收师上放置一个+1/+1指示物。只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。

* 你可以牺牲无畏回收师来支付其本身异能的费用。虽然它自己不能获得指示物，但这样便能让检查「当生物死去」或「有生物死去」的异能生效。
* 如果你牺牲一个神器生物来起动无畏回收师的异能，你也只会在其上放置一个+1/+1指示物，而不是两个。

波拉斯信徒  
{三}{黑}  
生物～人类／法术师  
2/1  
当波拉斯信徒进战场时，牺牲另一个生物。你获得X点生命且抓X张牌，X为该生物的力量。

* 如果在此异能结算时，你操控至少一个其他生物，则你必须牺牲生物。如果在该时刻，你未操控任何其他生物，则该异能不会生效。
* 生物最后一次在战场上时的力量，将会是你因此获得的生命和你因此抓的牌数量。

黯窖门徒  
{黑}  
生物～人类／僧侣  
1/1  
每当一个神器从战场进入坟墓场时，你可以令目标对手失去1点生命。

* 如果有神器与黯窖门徒同时死去，黯窖门徒的触发式异能会因该神器而触发。

败亡死灵术士  
{二}{黑}  
生物～人类／僧侣／佣兵  
2/2  
{黑}，{横置}，牺牲败亡死灵术士：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 由于是先选择目标、再支付费用，因此你不能将败亡死灵术士选为它自身异能的目标。

颤栗再现  
{二}{黑}{黑}  
法术  
将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。  
返照～牺牲三个生物。*（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）*

* 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照的方式施放法术。
* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

亡者车夫  
{三}{黑}  
生物～吸血鬼  
3/2  
当亡者车夫死去时，将目标总法术力费用等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则X视为0。
* 如果有总法术力费用等于或小于2的生物与亡者车夫同时死去，你可以选择该牌为目标，并将其移回战场。
* 如果某个总法术力费用等于或小于2的生物牌成为亡者车夫的复制品，且该复制品死去，则它可以成为它本身异能的目标。

陷入悲痛  
{一}{黑}{黑}  
法术  
所有生物得-2/-2直到回合结束。占卜1。*（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）*

* 陷入悲痛只会影响它结算时已经在战场上的生物。本回合稍后时段才进战场或变为生物者不会得-2/-2。

送终一击  
{黑}  
瞬间  
如果目标生物的总法术力费用等于或小于2，则消灭之。  
*反抗*～如果本回合中有由你操控的永久物离开战场，则改为如果目标生物的总法术力费用等于或小于4，则消灭之。

* 送终一击可以选择任何生物为目标，甚至是总法术力费用5以上的生物。只有在送终一击结算时，才会检查生物的总法术力费用。
* 如果战场上的生物之法术力费用中包含{X}，则X视为0。
* 反抗异能不关心永久物因何离开战场，因谁离开战场，离开战场后去向何处。无论是你要支付费用而牺牲掉的神器，由你操控而被湮灭消灭的生物，还是你用龙卷裂空移回手上的结界，都能满足反抗异能生效的条件。
* 离开战场的衍生物能满足反抗异能生效的条件。

黯窖之王盖司  
{四}{黑}{黑}  
传奇生物～灵俑  
5/5  
威吓*（此生物只能被神器生物和／或与它有共通颜色的生物阻挡。）*  
{X}{黑}：将目标总法术力费用为X的神器或生物牌在你的操控下从对手的坟墓场横置放进战场。然后该牌手磨X张牌。

* 如果坟墓场中某张牌的法术力费用中包括{X}，则X视为0。
* 该目标牌的总法术力费用必须正好为X。你不能多支付法术力，好让该牌手磨更多的牌。
* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开了游戏，则你所有因盖司最后一个异能而操控的咒语和／或永久物都会被放逐。

无情劫掠  
{二}{黑}  
法术  
目标对手弃两张牌。  
*突击*～如果你本回合中攻击过，则派出一个珍宝衍生物。*（珍宝衍生物是具有「{横置}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）*

* 如果你本回合中曾以生物攻击，便会得到珍宝衍生物，就算该目标对手只弃了一张或零张牌也是一样。
* 如果你本回合中攻击过，你就会派出珍宝衍生物，但无论你以多少个生物攻击，都只会派出一个珍宝衍生物。

深渊贤者  
{三}{黑}  
生物～人类／法术师  
4/3  
在每位牌手的维持开始时，该牌手选择目标由其操控且非神器的生物。消灭该生物。它不能重生。

* 该触发式异能能够指定具不灭异能的生物为目标。它不会被消灭。
* 尽管此异能的目标是由轮到当前维持之牌手来选择，其操控者仍然是你。对手不能指定由其操控且具辟邪异能的生物为目标。

意志贤者  
{二}{黑}  
生物～人类／法术师  
3/3  
{二}{黑}，{横置}，放逐意志贤者：直到回合结束，你可以从你的坟墓场中使用地和施放咒语。本回合中，如果某牌将从任何区域置入你的坟墓场，则改为放逐该牌。

* 所有将进入你坟墓场的牌都会被放逐（例如将死去的非衍生物之生物），就算不是你在本回合中使用的牌也是一样。
* 衍生物会如常进入你的坟墓场（随后消失）。会在生物死去时触发的异能，将于衍生生物进入你坟墓场时触发，但在非衍生物的生物由「进入坟墓场」改为「被放逐」时不会触发。
* 如果你施放坟墓场中的某张牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用（例如超载费用），而非一定要支付其法术力费用。
* 你只能于你仍有可使用地数的时候，才能从你的坟墓场使用地。
* 意志贤者不会改变你坟墓场中牌的使用时机。举例来说，如果你坟墓场中有一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候施放之。
* 如果有其他效应试图于结算时改变咒语去向（例如弹回或购回异能所具有者），则你可以选择是要将该牌依意志贤者之效应被放逐，还是要让其他效应生效。

穆坎女妖  
{三}{黑}{黑}  
生物～精怪  
4/4  
*丧心*～当穆坎女妖进战场时，若本回合中有生物死去，则目标生物得-4/-4直到回合结束。

* 穆坎女妖的丧心异能只会触发一次，而非本回合每有一个生物死去便触发一次。如果在它进战场前就没有生物死去，则它的异能根本不会触发。
* 如果当丧心异能触发时，战场上没有其他生物，则你必须将穆坎女妖本身指定为其异能的目标。

密牢囚禁  
{一}{黑}{黑}  
结界  
当密牢囚禁进战场时，目标生物跃离，直到密牢囚禁离开战场为止。于该生物以此法跃回时，将它横置。*（其上的灵气与武具也一并跃离。永久物在跃离期间视作不存在。）*

* 如果密牢囚禁在其触发式异能结算前就已离开战场，则该目标生物不会跃离，也不会被横置。
* 于永久物跃离时，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能不会对游戏产升效应，其触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，以此类推。
* 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似的，跃回不会触发任何「进战场」异能。
* 当有某永久物跃离时，任何要等到「直到[某物]离开战场」的一次性效应（例如航筝掠盗所拥有者）均不会生效。
* 任何带有「只要」期限的持续性效应（例如醒眠德鲁伊所拥有者）会忽略跃离的物件。在忽略跃离的物件后，任何此类效应的条件若不再满足，则它们会终止。
* 贴附于跃离永久物上的灵气和武具也会跃离。它们会和该永久物一起跃回且仍旧贴附于它。类似地，带着指示物跃离的永久物跃回时也带着那些指示物。
* 永久物跃回时会记得于它们进战场时为其作的选择。
* 以密牢囚禁跃离的生物不会如常地在其操控者的重置步骤中跃回。而是会在密牢囚禁离开战场后立刻跃回。
* 会于「当一个生物成为横置时」触发的异能，在该生物横置跃回时不会触发。

逐榄道铁胆车手  
{三}{黑}  
生物～人类／驾手  
4/2  
每当一个神器在你的操控下进战场时，你可以将逐榄道铁胆车手从你的坟墓场移回你手上。

* 逐榄道铁胆车手的异能，只有于神器在你的操控下进战场那一刻，逐榄道铁胆车手就已经在你的坟墓场中才会触发。

苦痛工匠  
{一}{黑}  
生物～人类／神器师  
2/1  
每当你施放神器咒语时，你可以使目标生物得+2/+0且获得死触异能直到回合结束。

* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

贪婪陷阱  
{二}{黑}{黑}  
瞬间～陷阱  
如果任一对手本回合中有三张或更多牌从任何区域置入其坟墓场，则你可以支付{零}，而不支付此咒语的法术力费用。  
放逐目标牌手坟墓场中的所有牌。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如贪婪陷阱的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。

废品泰坦  
{四}{黑}{黑}  
神器生物～魔像  
6/4  
你可以牺牲三个神器，而不支付此咒语的法术力费用。  
从你的坟墓场放逐三张神器牌：将废品泰坦从你的坟墓场移回你手上。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如废品泰坦的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 若支付废品泰坦的替代性费用来施放之，不会改变你能施放它的时机。你只可以于你能正常施放生物咒语的时机下施放它。
* 只有于废品泰坦在你的坟墓场中，你才能起动它的第二个异能。在支付此异能的费用时，你可以从你的坟墓场放逐任意三张神器牌～其中可包括废品泰坦本身。不过，如果你真的放逐它来支付该费用的话，则当该异能结算时，它也不会返回到你手上。

席穆嘉族食腐鸟  
{四}{黑}  
生物～灵俑／鸟  
2/3  
飞行  
榨取*（当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。）*  
每当另一个由你操控的生物死去时，在席穆嘉族食腐鸟上放置一个+1/+1指示物。如果它曾榨取该生物，则席穆嘉族食腐鸟获得敏捷异能直到回合结束。

* 对于具榨取异能的生物而言，如果它的榨取异能之操控者于该异能结算时牺牲了生物，便称作它「榨取该生物」。
* 于榨取异能结算时，你才选择是否要牺牲及牺牲哪个生物。生物不能榨取它自己。
* 对任一榨取异能而言，你不能牺牲多于一个生物。
* 如果席穆嘉族食腐鸟与另一个由你操控的生物同时受到致命伤害，则它无法及时因其最后一个异能获得指示物，也就无法让自己活下来。

史革达高阶僧侣  
{一}{黑}  
生物～人类／僧侣  
1/2  
*丧心*～{横置}，横置两个由你操控且未横置的生物：派出一个5/5黑色，具飞行异能的恶魔衍生生物。只能于有生物死去的回合中起动此异能。

* 对这两个被你横置来起动史革达高阶僧侣之异能的其他生物而言，你并不需要在你最近的一回合开始时已持续操控它们。（但史革达高阶僧侣本身则必须符合此条件）

枯萎巨龙极兹锐  
{三}{黑}{黑}  
传奇生物～龙／骷髅妖  
4/4  
飞行  
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。）*  
{黑}：枯萎巨龙极兹锐获得敏捷异能直到回合结束。  
{黑}{黑}：重生极兹锐。

* 具侵染异能之生物造成伤害的结果，不是将伤害标记在生物上或令牌手失去生命。而是将等量的-1/-1指示物放置在该生物上或令该牌手得到等量的中毒指示物。这类生物对鹏洛客造成伤害的结果，仍是令该鹏洛客失去等量的忠诚指示物。
* 具有十个或更多中毒指示物的牌手便输掉这盘游戏。此为状态动作。
* 这些-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。
* 虽然结果不同，但来自具侵染之来源的伤害也还是伤害。如果该具侵染的来源也同时具有系命异能，则由该来源造成的伤害也会令其操控者获得等量的生命。来自具侵染之来源的伤害仍能被防止或转移。将于造成伤害时触发的异能，也会在具侵染之来源造成伤害时触发（假设其他条件均已满足）。

非凡耐力  
{黑}  
瞬间  
直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得「当此生物死去时，将它在其拥有者的操控下横置移回战场。」

* 非凡耐力的效应只会生效一次。若该目标生物死去后又返回战场，则它算是一个全新生物。如果上述新生物再次死去，就无法二度返回战场。

攫取思绪  
{黑}  
法术  
目标牌手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。你失去2点生命。

* 就算该目标牌手手上没有非地牌可弃，你也会失去2点生命。

毒雨倾盆  
{二}{黑}  
法术  
支付X点生命，以作为施放此咒语的额外费用。  
所有生物得-X/-X直到回合结束。

* 如果你以不支付法术力费用的方式来施放毒雨倾盆，则你仍然要选择X的数值并支付X点生命。这是因为其法术力费用中没有{X}。
* 所有于毒雨倾盆结算时在战场上的生物都会受影响。在本回合稍后时段才进战场或变为生物者则不会受到影响。

伤痛映象  
{五}{黑}  
结界  
在每个结束步骤开始时，每位对手各失去等同于其本回合中曾失去之数量的生命。*（伤害会导致失去生命。）*

* 当伤痛映象的异能结算时，它会检查每位对手在本回合过程中所失去的生命数量，然后会使得该对手失去该数量的生命。而该对手是如何失去生命，或者这是由谁造成，则都不重要。就算某些或所有失去生命的事件发生时，伤痛映象还不在场上，也并不重要。
* 伤痛映象的异能只检查是否失去了生命。它不在乎是否也曾获得生命。举例来说，如果某对手该回合失去了4点生命，并且获得了6点生命，则该牌手目前的总生命比起他在该回合开始时还要多～但伤痛映象的异能依旧会使该牌手失去4点生命。
* 如果伤痛映象的异能结算，然后某对手在该回合稍后的时段中失去生命，则所失去的生命不会算进伤痛映象之中。
* 数个伤痛映象会分别触发。举例来说，如果某对手失去了1点生命，则第一个结算的触发式异能会令该对手再失去1点生命。由于他现在已经失去了2点生命，则下一个触发式异能会令其再失去2点生命，后续的异能就会令其失去4点生命，以此类推。

## 红色

博都维之怒  
{X}{红}  
瞬间  
目标进行攻击的生物得+X/+0直到回合结束。  
在下一个回合维持开始时，抓一张牌。

* 如果在博都维之怒试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你在下一个回合时不会抓牌。

渎神行径  
{八}{红}  
法术  
战场上每有一个生物，此咒语便减少{一}来施放。  
渎神行径对每个生物各造成13点伤害。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量（例如渎神行径的效应）。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 渎神行径的第一个异能无法将施放该咒语的总费用降到少于{红}。
* 在你支付渎神行径的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果战场上有三个生物，并且你能够牺牲其中一个来加{无}到你的法术力池中，则渎神行径的总费用会是{五}{红}。然后在你支付其费用之前能够起动法术力异能的时机中，便可以牺牲该生物。
* 虽然牌手可以对「施放渎神行径」此事作回应，但只要宣告了此咒语，则在计算并支付其费用之前，没有人能够作出回应。

腥红之月  
{二}{红}  
结界  
非基本地都是山脉。

* 如果某个非基本地具有会在「当」其进战场时触发的异能，则在该异能触发之前，该地就已失去此异能。
* 如果某个非基本地具有会让其横置进战场的异能，则在该异能生效之前，该地就已失去此异能。对于其他会影响地如何进战场之异能，或是会在「于」其进战场时生效之异能（例如灵魂洞窟的第一个异能）也是同理。
* 非基本地会失去其原本具有之其他地类别和异能。它们会获得山脉此地类别，并获得异能「{横置}：加{红}。」
* 此效应不影响非基本地的名称或超类别。它不会将任何地变为基本地，不会移除传奇地之传奇超类别，地的名称也不会变为「山脉」。

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。只能于血丝学员的力量等于或大于4时起动此异能。

* 一旦起动了血丝学员的异能，则就算在其结算时血丝学员的力量已经小于4，该异能也会造成伤害。

感人重逢  
{一}{红}  
法术  
弃两张牌，以作为施放此咒语的额外费用。  
抓三张牌。

* 由于弃两张牌属于额外费用，所以如果你手上没有至少两张其他牌，便不能施放感人重逢。

喀干伟火葬师  
{二}{红}{红}  
生物～巨人／祭师  
5/4  
当喀干伟火葬师进战场时，随机弃一张牌。若你以此法弃掉一张生物牌，则喀干伟火葬师对目标牌手或鹏洛客造成伤害，其数量等同于所弃之牌的力量。

* 你是在该异能进入堆叠时，选择目标牌手或鹏洛客。此时你还不知道异能结算时会造成多少点伤害。
* 如果在喀干伟火葬师的异能试图结算时，该目标牌手或鹏洛客已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会弃牌。
* 如果当喀干伟火葬师的触发式异能结算的时候，你没有手牌，则你就不会弃牌。
* 喀干伟火葬师是依所弃之生物牌在你坟墓场中的力量来造成伤害。

解体  
{二}{红}  
法术  
消灭目标神器。如果该神器上有指示物，则在一个由你操控的神器上放置等量的+1/+1指示物或等量的充电指示物。

* 解体仅指定要消灭的神器为目标。当解体结算时，你才需要决定要放置哪种指示物，并选择一个由你操控的神器来放置该些指示物。在你作出上述选择与在该神器上放置指示物之间，没有牌手能有所行动。
* 如果在解体试图结算时，该目标神器已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会在任何神器上放置指示物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你仍会在神器上放置指示物。
* 被消灭之神器上的指示物种类并不重要，只有数量才有意义。如果某神器上有五个炸弹指示物和两个陷阱指示物，则你会在神器上放置七个+1/+1指示物或七个充电指示物。
* 你能在非生物的神器上放置+1/+1指示物。除非该神器成为生物，否则这些指示物没有效果；当该神器成为生物时，这些指示物便会如常提升该生物的力量和防御力。

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。

* 挥槌鬼怪会在获得武具所给的加成之外，再获得它自己异能的加成。

鬼怪向导  
{红}  
生物～鬼怪／斥候  
2/2  
敏捷  
每当鬼怪向导攻击时，防御牌手展示其牌库顶牌。若它是地牌，则该牌手将它置于其手上。

* 如果鬼怪向导攻击的是鹏洛客，则鹏洛客的操控者便是防御牌手。
* 如果防御牌手展示的是一张非地牌，则该牌会留在其牌库顶。

山贼王伍堂  
{五}{红}  
传奇生物～人类／野蛮人  
3/3  
当山贼王伍堂进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张武具牌，并将之放进战场。若你如此作，则将你的牌库洗牌。  
每当伍堂每回合首度攻击时，重置它和所有由你操控的武士。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。

* 山贼王伍堂与其他赋予额外战斗阶段的效应不同，它不会让你额外得到一个行动阶段。在第一个战斗阶段结束后，便立刻开始额外的战斗阶段。

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。若你如此作，则库度沙炎魔对任意数量的目标造成共4点伤害，你可以任意分配。

* 你在库度沙炎魔的触发式异能进堆叠时，便要分配这些伤害；而不是与它结算时。每个目标必须至少分配1点伤害。你不能选择多于4个目标，并对其中某些目标分配0点伤害。
* 你可以选择零个目标。若你如此作，则库度沙炎魔不会造成伤害，但你可以牺牲神器。
* 如果库度沙炎魔之异能的某些目标成为不合法目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标之生物不会受到伤害。如果所有的目标均成为不合法，则你不能牺牲神器。
* 你是在该异能结算时，才决定是否要牺牲神器及要牺牲哪个神器。一旦你选择牺牲神器（或决定不牺牲），牌手便已来不及回应。

闪电斧  
{红}  
瞬间  
弃一张牌或支付{五}，以作为施放此咒语的额外费用。  
闪电斧对目标生物造成5点伤害。

* 无论你支付哪种额外费用，闪电斧的总法术力费用都为1。

魔法力共鸣  
{二}{红}{红}  
结界  
每当一个生物进战场时，你可以加若干{无}，其数量等同于由你操控且与该生物具共通之生物类别的生物数量。

* 要加到你法术力池中的法术力数量，会于魔法力共鸣的触发式异能结算时决定。该异能不是法术力异能；牌手可以回应它。
* 如果进战场的生物本身有生物类别，则会跟自己具有共通的生物类别，因此魔法力共鸣通常至少能加{无}。
* 魔法力共鸣计算的是与之具共同类别的生物数量，而非这些生物之间共同的类别数量。举例来说，如果有一个人类／战士进战场，且你还操控两个人类和两个其他的人类／战士，则你会加五点{无}到你的法术力池中。

葬火林祭师  
{二}{红}  
生物～鬼怪／祭师  
3/1  
*血激*～{一}{红}，弃掉葬火林祭师：目标进行攻击的生物得+3/+1直到回合结束。  
每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，若葬火林祭师在你的坟墓场中，你可以支付{三}。若你如此作，则将葬火林祭师移回你手上。

* 葬火林祭师的最后一个异能，只有在当生物对任一牌手造成战斗伤害时，葬火林祭师就已经在你的坟墓场中才会触发。值得一提的是，如果在某个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害的同时，葬火林祭师也受到了致命伤害，则后者的异能不会触发。
* 如果由你操控的生物同时对多位牌手造成了战斗伤害（最有可能的原因是在多人游戏中），则每有一位这样的牌手，葬火林祭师的异能就会触发一次。不过，此类异能中只有第一个你实际支付费用者，才能将葬火林祭师移回你手上。就算在其他异能结算之前，它再度回到你的坟墓场中，则这个葬火林祭师也会被算作与先前异能触发者完全不同的另一个物件。

愤怒映象  
{四}{红}{红}  
结界  
由你操控的生物具有连击异能。

* 如果某生物在「先攻」战斗伤害步骤中已分配了伤害，然后马上失去连击异能（举例来说，因为愤怒映象离开战场），则此生物在「一般」战斗伤害步骤中并不会分配伤害。

地动山摇  
{X}{红}  
法术  
地动山摇对每个不具马术异能的生物和每位牌手各造成X点伤害。

* 马术属于关键字异能，其运作方式与飞行异能类似。该关键字曾出现在*博图：三国志*系列当中，但*双星大师*系列内并未包含具有此关键字异能的牌张。。这就是说，在大多数情况下地动山摇就只是对每个生物和每位牌手各造成X点伤害；就算是生物在插图上正骑着马，它也会受到伤害。

偷袭  
{三}{红}  
结界  
{红}：你可以将一张生物牌从你手上放进战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，牺牲该生物。

* 只有在回合结束时依然操控该生物的情况下，你才须牺牲之。如果该生物已离开战场，则就算它又回到了战场上，你也不用牺牲它。

铁木尔战怒  
{一}{红}  
瞬间  
目标生物获得连击异能直到回合结束。*（它能造成先攻与普通战斗伤害。）*  
*威猛*～如果你操控力量等于或大于4的生物，则受影响的生物再获得践踏异能直到回合结束。

* 于铁木尔战怒结算时，才会检查你是否操控力量等于或大于4的生物。如果你在此时操控这类生物，则就算你在该回合稍后时段不再操控力量等于或大于4的生物，该目标生物也仍会具有践踏异能。
* 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。

废物利用  
{二}{红}  
法术  
牺牲一个神器，以作为施放此咒语的额外费用。  
将目标神器牌从你的坟墓场移回战场。

* 你不能将牺牲用于支付废物利用之额外费用的神器，指定为该咒语的目标。
* 你是在废物利用的总费用确定之后，才实际牺牲你要牺牲的那个神器。该神器的异能可能会影响该费用。
* 你不能牺牲同一个神器来同时支付废物利用之费用（如牺牲神器来产生法术力的情况）和其额外费用。

武力翻腾  
{红}  
瞬间  
直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+0且获得先攻异能。  
超载{一}{红}*（你可以支付此咒语的超载费用来施放它。如果你如此作，将其中的「目标」字样全部更改为「每个」。）*

* 如果你不支付武力翻腾的超载费用，则该咒语将具有单一目标。如果你支付超载费用，则该咒语不会有任何目标。
* 由于在支付超载费用后，具超载异能的咒语不需指定目标，它可能会影响具帷幕异能或所对应颜色之反色保护的永久物。
* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如超载费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 如果有效应让你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放具超载异能的咒语，则你不能改为选择支付其超载费用。

## 绿色

唤醒古物  
{绿}  
法术  
检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张无色牌，并将它置于你手上。然后将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 没有法术力费用的物件（包括能够产生有色法术力的地）一般情况下都是无色。

血荆灵  
{二}{绿}  
生物～植物／元素  
2/3  
每当你牺牲另一个永久物时，在血荆灵上放置一个+1/+1指示物。

* 血荆灵的异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物。
* 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则血荆灵的异能会比该咒语或异能先一步结算。
* 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。

血孢叉齿蜥  
{二}{绿}{绿}  
生物～蜥蜴  
2/2  
吞噬1*（于它进战场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进战场时上面有该数量的+1/+1指示物。）*  
由你操控的其他生物进战场时上面额外有X个+1/+1指示物，X为血孢叉齿蜥上的+1/+1指示物数量。

* 如果血孢叉齿蜥与由你操控的其他生物同时进战场，则这些生物不会因血孢叉齿蜥的最后一个异能而获得额外的+1/+1指示物，同时血孢叉齿蜥也不能吞噬这些生物。

羊屯斗士  
{一}{绿}{绿}  
生物～人类／战士  
1/1  
力量小于羊屯斗士的生物不能阻挡由你操控的生物。  
每当另一个生物在你的操控下进战场时，在羊屯斗士上放置一个+1/+1指示物。

* 就算羊屯斗士没有攻击，其第一个异能也会生效。
* 只有在宣告阻挡者的时候才会对力量进行比较。在此时点之后，就算增加进行阻挡之生物的力量（或是减少羊屯斗士的力量），也不会使得任何生物停止阻挡或变成未受阻挡。

松鼠的絮聒  
{绿}  
法术  
派出一个1/1绿色松鼠衍生生物。  
返照{一}{绿}*（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）*

* 利用返照异能来施放咒语时，仍须遵循该咒语的施放时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照方式施放法术。
* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

和声召集  
{X}{绿}{绿}{绿}  
瞬间  
召集*（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为此咒语支付{一}或一点该生物颜色之法术力。）*  
从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的生物牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。
* 你可以横置任意一个未横置的生物来召集咒语，包括并未在最近一回合开始时便持续操控者。
* 在计算咒语的总费用时，需将所有替代性费用、额外费用及其他任何增加或减少施放该咒语所需之费用的效应计算在内。召集会在总费用计算完成之后生效。召集不会改变咒语的法术力费用或总法术力费用。
* 藉由召集异能横置一个多色生物可支付{一}或一点该生物颜色之一的法术力，具体颜色由你选择。
* 当利用召集异能施放法术力费用中含有{X}的咒语时，首先选择X的数值。然后你可以横置由你操控的生物来协助支付总费用。举例来说，如果你施放和声召集且选择X为3，则其总费用为{三}{绿}{绿}{绿}。如果你横置两个绿色生物和两个白色生物，你将需要支付{一}{绿}。
* 假设某个由你操控的生物具有费用中包含{横置}的法术力异能，如果你在施放具召集异能的咒语时起动该异能，则你会是在为该咒语支付费用之前横置该生物。你无法将该生物为召集异能再度横置。同样，如果你在施放具召集异能的咒语的时候，牺牲了某个生物来起动法术力异能，则等到你为该咒语支付费用时，该生物已不在战场，你也无法为召集异能横置该生物。

精准一击  
{二}{绿}  
瞬间  
目标由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。它对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

* 除非你能同时指定一个由你操控的生物和一个不由你操控的生物为目标，否则你不能施放精准一击。
* 如果于精准一击试图结算时，其中任一生物已经是不合法目标，则由你操控的生物不会造成伤害。如果由你操控的生物仍是合法目标，但另一个生物已经是不合法目标，则你的生物仍会得+1/+1。

轮耕法  
{绿}  
瞬间  
牺牲一个地，以作为施放此咒语的额外费用。  
从你的牌库中搜寻一张地牌，将该牌放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 你无法不牺牲地就施放轮耕法，且你也不能牺牲一个以上的地。

倍产旺季  
{四}{绿}  
结界  
如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为它派出两倍数量的该类衍生物。  
如果某效应将在由你操控的永久物上放置一个或数个指示物，则改为在该永久物上放置两倍数量的该类指示物。

* 倍产旺季会影响以「上面有若干数量指示物」状态进战场的永久物。
* 鹏洛客进战场时上面的忠诚指示物数量会是原本的两倍。不过，如果你是起动鹏洛客上费用为在其上放置忠诚指示物的异能，则你以此放置的指示物数量不会加倍。这是因为此状况为「某费用」在其上放置指示物，而非「效应」。
* 如果战场上有两个倍产旺季，则所得的衍生物和指示物数量会是原本的四倍。如果战场上有三个倍产旺季，则所得的衍生物和指示物数量会是原本的八倍，以此类推。

增大  
{三}{绿}{绿}  
法术  
直到回合结束，目标生物得+7/+7且获得践踏异能。它本回合若能被阻挡，则须如此作。

* 只需用一个生物去阻挡受影响的生物即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。
* 如果由防御牌手操控的所有生物均因故无法阻挡（例如已横置），该牌手便不能阻挡受影响生物。如果要支付费用才能阻挡受影响生物，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要阻挡它。

探险  
{绿}  
结界  
你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

* 探险的异能可以累计（例如你操控多个的时候）。此异能也会与其他让你额外使用地的效应累加，例如依吕夏林地树灵。

好斗共感者  
{二}{绿}  
生物～妖精  
1/1  
当好斗共感者进战场时，你可以从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或大于6的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。

* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。

凝胶创生  
{X}{X}{绿}  
法术  
派出X个X/X绿色流浆衍生生物。

* 举例来说，如果你为X选择1，则你需支付{二}{绿}，并派出一个1/1流浆。如果你为X选择2，则你需支付{四}{绿}，并派出两个2/2流浆。如果你为X选择3，则你需支付{六}{绿}，并派出三个3/3流浆，以此类推。

牺牲小我  
{二}{绿}{绿}  
结界  
牺牲一个生物：抓等同于所牺牲生物之力量的牌，然后弃三张牌。

* 利用所牺牲之生物最后在战场时的力量来决定你抓多少张牌。
* 如果当该效应让你弃掉三张牌时，你的手牌数量不足三张，则你弃掉你的全部手牌。
* 你是在结算牺牲小我异能的过程中完成「抓牌并弃牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

春之鼓动  
{二}{绿}  
结界  
每当任一牌手横置一个地以产生法术力时，该牌手加一点该地已产生的类别之法术力。

* 法术力的类别包括白色，蓝色，黑色，红色，绿色和无色。
* 如果你横置地产生多于一点法术力时，你从已产生的各类别中选择一种，并加一点该类别的法术力。
* 春之鼓动不在乎你的地对本身所产生的法术力之任何限制条件或额外效应，例如无主领地和灵魂洞窟之类。它只会产生一点相应类别的法术力，且没有限制条件或额外效应。

鼓舞  
{二}{绿}  
瞬间  
如果你操控树林，则你可以令任一对手获得3点生命，而不支付此咒语的法术力费用。  
目标生物得+4/+4直到回合结束。

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如鼓舞的替代性费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 如果有效应注明某对手不能获得生命，则你无法通过让该牌手获得生命来支付鼓舞的替代性费用。如果有某个效应将「获得生命」改为用其他事情来替代（例如硫磺旋风的效应），则就算此费用的动作已被替代为「没有动作」，你也可以选择支付此费用。

铬铜林王侯  
{六}{绿}{绿}  
生物～元素  
8/8  
践踏  
每当铬铜林王侯对任一牌手造成战斗伤害时，你可以选择任意数量目标由你操控的地，并在其上各放置一个觉醒指示物。对每个这类地而言，于该地上有觉醒指示物的时段内，它是8/8绿色元素生物。它们仍然是地。

* 受影响的地是否仍是8/8元素生物，仅取决于其上是否有觉醒指示物，与铬铜林王侯是否在战场上无关。
* 如果有效应将觉醒指示物从某个受影响的地移至其他地上，则这样不会令新获得指示物的地也受到铬铜林王侯之异能的影响。

魔力映象  
{四}{绿}{绿}  
结界  
如果你横置某永久物以产生法术力，则改为它产生两倍的该类法术力。

* 你只有起动某永久物上费用中具有{横置}符号之法术力异能，才算是「横置永久物以产生法术力」。法术力异能之效应会产生法术力。
* 如果有异能会在「每当你横置某东西以产生法术力」时触发，且会产生法术力，则该触发式法术力异能不会受魔力映象影响。
* 魔力映象本身不产生任何法术力。而只是令你横置以产生法术力的永久物能产生更多法术力。如果该永久物的法术力异能对其所产生的法术力附有限制条件或额外效应，则它以此法产生的所有法术力都附有类似但书。
* 多个魔力映象的效应可以累加。举例来说，如果你战场上有两个魔力映象，则你得到的同类型法术力会是原本的四倍。如果你有三个，则得到的法术力会是原本的八倍，以此类推。

众人之力  
{绿}  
瞬间  
你每操控一个生物，目标生物便得+1/+1直到回合结束。

* 加成的大小，于众人之力开始结算时便已确定；就算由你操控的生物数量在该回合稍后时段中改变，该加成也不会变化。
* 如果你将某个由你操控的生物指定为众人之力的目标，则在确定加成大小的时候，别忘了将这个生物也计算在内。

贵族大主教  
{绿}  
生物～人类／德鲁伊  
0/1  
颂威*（每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1直到回合结束。）*  
{横置}：加{绿}，{白}，或{蓝}。

* 如果你宣告了单一生物为攻击者，则对由你操控的每个永久物来说，上面的每个颂威异能都会触发（也可能包含该攻击生物本身的）。
* 为触发颂威异能，你必须利用恰好一个生物攻击。举例来说：如果你用一个生物攻击牌手，同时使另一个生物攻击鹏洛客，则颂威异能不会触发；如果你以两个生物攻击，但其中一个被移出战斗，则颂威异能也不会触发。
* 某些效应会将生物放进战场且进行攻击。由于这些生物从未被宣告为攻击生物，并不会影响到颂威异能。它们不会触发颂威异能。如果任何颂威异能已经触发（因为只宣告了正好一个攻击者），则即使实际上有数个生物进行攻击，这些异能依旧会正常结算。
* 在双头巨人游戏中，若某个生物是被你全队宣告为唯一攻击者的生物，它才算是「单独攻击」。如果该进行攻击的生物是由你操控，则只有你的颂威异能会触发，你队友的颂威异能不会。

祭师启示  
{三}{绿}{绿}  
法术  
你每操控一个生物，便抓一张牌。  
*威猛*～你每操控一个力量等于或大于4的生物，便获得4点生命。

* 于结算祭师启示的过程中，在你抓完牌后与你获得相应数量的生命之间，不能发生其他事情。特别一提，会于你抓牌时触发的异能，要等到你获得生命之后才会进入堆叠。

掩颅灵  
{四}{绿}  
生物～元素  
3/3  
吞噬1*（于它进战场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进战场时上面有该数量的+1/+1指示物。）*  
当掩颅灵进战场时，它每吞噬过一个生物，便抓一张牌。

* 由于吞噬生效的时机是在「于掩颅灵进战场时」，因此它不能吞噬与其同时进战场的生物。

森林之力  
{一}{绿}  
瞬间  
直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得践踏异能。  
返照{二}{绿}{绿}*（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）*

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始（例如返照费用），加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

沃文森谜团  
{二}{绿}  
结界  
每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，探查。*（派出一个无色线索衍生神器，且具有「{二}，牺牲此神器：抓一张牌。」）*  
每当你牺牲一个线索时，派出一个1/1白色人类／士兵衍生生物。

* 如果有非衍生物的生物与沃文森谜团同时死去，则后者的第一个异能会触发。
* 最后一个异能为触发式异能，不是起动式异能。它不会让你想牺牲线索时就能牺牲；你需要其他的方法来牺牲线索，例如线索指示物具有的起动式异能。
* 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲线索，则沃文森谜团的最后一个异能会比该咒语或异能先一步结算。

复仇藤蔓  
{二}{绿}{绿}  
生物～元素  
4/3  
敏捷  
每当你施放咒语时，若这是你本回合中施放的第二个生物咒语，则你可以将复仇藤蔓从你的坟墓场移回战场。

* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
* 要让复仇藤蔓的触发式异能生效，在你将本回合第二个生物咒语施放完毕之前，复仇藤蔓必须已经在你的坟墓场；且直到此异能结算前，都必须一直留在那边。
* 在整个回合流程中，复仇藤蔓的触发式异能都会检查你施放的咒语之牌张类别，而不是只检查当复仇藤蔓在你坟墓场时所施放者。举例来说，如果你施放某生物咒语，然后复仇藤蔓置入你的坟墓场，然后你施放另一个生物咒语，则复仇藤蔓的异能会触发。
* 复仇藤蔓的异能只会因你本回合施放的第二个生物咒语而触发。它不会因第三个，第四个...等等而触发。它也不在乎你在一回合中施放了多少个非生物咒语；此异能只会计算生物咒语。

林地斗士  
{一}{绿}  
生物～妖精／斥候  
2/2  
每当一个或数个衍生物在你的操控下进战场时，在林地斗士上放置等量的+1/+1指示物。

* 你在林地斗士上放置的+1/+1指示物数量，等同于在你操控下进战场的衍生物数量，即使其中部分或全部在该触发式异能结算前就已离开战场也是如此。

## 多色

静眠岛屿阿力马昔斯  
{二}{绿}{蓝}  
传奇生物～巨海兽  
12/12  
静眠岛屿阿力马昔斯须横置进战场，且上面有五个静眠指示物。  
只要阿力马昔斯上有静眠指示物，它便是地。*（它不是生物。）*  
每当你施放咒语时，你可以从阿力马昔斯上移去一个静眠指示物。  
{横置}：加{绿}{蓝}。

* 你不能像使用地一样来使用阿力马昔斯。
* 阿力马昔斯要等到它进战场之后才是地。它的进战场异能不会受到诸如腥红之月这类效应的影响。类似地，对于会影响由你操控的生物如何进战场之替代性效应而言，也会看到阿力马昔斯是以生物（而非地）的状态来进战场。不过，触发式异能（例如地落异能）则会看到有地（而非生物）进入战场。
* 只要阿力马昔斯上有静眠指示物，它便能在进战场的当回合中横置以产生法术力。不过你还得先找到办法来重置它就是。
* 于阿力马昔斯是地的时段内，它仍是绿蓝双色，仍是传奇，且其总法术力费用仍是4。
* 阿力马昔斯本身之「令其成为地」的效应，会盖过其他于早前生效并令其获得额外类别的效应。举例来说，对于复制阿力马昔斯的非瑞克西亚蜕变妖而言，在其上的静眠指示物被移去前，它就只会是地，而不是神器地。
* 阿力马昔斯的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
* 一旦阿力马昔斯再度成为生物，则只要你在你最近的一回合开始时持续操控之，它便可以在当回合攻击。

魔判官之声亚崔夏  
{绿}{白}{蓝}{黑}  
传奇生物～天使／惊惧兽  
4/4  
飞行，警戒，死触，系命  
在你的结束步骤开始时，增殖。*（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）*

* 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择在战场以外区域中的牌，包括上面有指示物者。
* 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，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牌手。
* 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。
* 在鹏洛客上放置忠诚指示物，并不算是起动其忠诚异能。

乙金塑师布莱娅  
{白}{蓝}{黑}{红}  
传奇神器生物～人类  
4/4  
当乙金塑师布莱娅进战场时，派出两个1/1蓝色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。  
{二}，牺牲两个神器：选择一项～  
•布莱娅对目标牌手或鹏洛客造成3点伤害。  
•目标生物得-4/-4直到回合结束。  
•你获得5点生命。

* 在你牺牲用来支付布莱娅最后一个异能之费用的两个神器中，其中一个可以是布莱娅本身。

钛可工程师布迪凯  
{四}{蓝}{红}  
传奇神器生物～神器师  
4/4  
由你操控的衍生生物具有敏捷异能。  
在你回合的战斗开始时，派出一个2/1蓝色秘耳衍生神器生物。然后你可以选择一个由你操控的衍生物。若你如此作，则每个由你操控的其他衍生物均成为该衍生物的复制品。

* 布迪凯之触发式异能的最后一个效应，会影响你所选之衍生物以外的所有由你操控的其他衍生物，包括刚派出者（如果其不是你所选的衍生物）。
* 所有由你操控的其他衍生物都会成为所选衍生物的复制品，就算这些衍生物原本属于不同牌张类型的衍生物也是如此。举例来说，如果你操控一个珍宝衍生神器，并将布迪凯刚派出的秘耳衍生物选为所选衍生物，则你的珍宝也会成为该秘耳的复制品。
* 布迪凯的触发式异能之效应会一直持续下去。就算布迪凯离开了战场，也会继续生效。

掠亡仪式  
{二}{黑}{绿}  
结界  
*丧心*～在每个结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则你可以抓一张牌。

* 如果在回合的结束步骤开始之前没有生物死去，则掠亡仪式的异能根本不会触发。不过，在掠亡仪式进战场之前死去的生物也能满足其触发条件。
* 在异能结算时，你就只会抓一张牌，而不是本回合中每有一个生物死去就抓一张牌。

伐肯纳豪族  
{二}{黑}{红}  
生物～吸血鬼／贵族  
4/1  
飞行，敏捷  
牺牲一个生物：伐肯纳豪族获得不灭异能直到回合结束。如果所牺牲的生物是人类，则在伐肯纳豪族上放置一个+1/+1指示物。

* 伐肯纳豪族的起动式异能检查的是所牺牲之生物最后在战场时的样子是不是人类。而不会在乎它在坟墓场中的生物类别。
* 如果牺牲的生物是人类，伐肯纳豪族会获得不灭异能且得到一个+1/+1指示物。
* 你可以牺牲伐肯纳豪族来支付其本身异能的费用。虽然它自己不能获得指示物或获得不灭，但这样便能让检查「当生物死去」或「有生物死去」的异能生效。

圣沙弗的游魂  
{一}{白}{蓝}  
传奇生物～精怪／僧侣  
2/2  
辟邪*（此生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）*  
每当圣沙弗的游魂攻击时，派出一个4/4白色，具飞行异能的天使衍生生物，其为横置且正进行攻击。在战斗结束时，放逐该衍生物。

* 你得为该天使衍生物选择要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与圣沙弗的游魂可以不一样。
* 虽然该天使属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。
* 注明该天使不能攻击的效应（例如宣导所具有者）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将天使衍生物放进战场且进行攻击。
* 如果你派出多个天使衍生物（最有可能的原因是受到倍产旺季效应影响），则这些衍生物在战斗结束时都会被放逐。另一方面，如果有其他东西成为该天使衍生物的复制品，则所成的复制品不会被放逐。

玻璃尘巨汉  
{三}{白}{蓝}  
神器生物～魔像  
3/4  
每当另一个神器在你的操控下进战场时，玻璃尘巨汉得+1/+1直到回合结束，且本回合不能被阻挡。  
循环{白/蓝}*（{白/蓝}，弃掉此牌：抓一张牌。）*

* 一旦有生物阻挡了玻璃尘巨汉，此时再结算后者的触发式异能不会使得它成为未受阻挡。

秘藏备品  
{白}{黑}  
结界  
*反抗*～在你的结束步骤开始时，若本回合中有由你操控的永久物离开战场，则派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。  
{一}，牺牲一个生物：占卜1。

* 如果在你回合的结束步骤开始之前，没有由你操控的永久物离开战场，则秘藏备品的第一个异能根本不会触发。不过，在秘藏备品进战场前离开的永久物也能满足其触发条件。
* 反抗异能检查的是本回合中「是否」曾有由你操控的永久物离开战场。如果曾有多个由你操控的永久物离开战场，此类异能也不会多次生效。此类异能不关心离开战场的永久物是否仍在离开战场后所处的区域。
* 反抗异能不关心永久物因何离开战场，因谁离开战场，离开战场后去向何处。无论是你要支付费用而牺牲掉的神器，由你操控而被湮灭消灭的生物，还是你用龙卷裂空移回手上的结界，都能满足反抗异能生效的条件。
* 离开战场的衍生物能满足反抗异能生效的条件。

伊捷护符  
{蓝}{红}  
瞬间  
选择一项～  
•除非目标非生物咒语的操控者支付{二}，否则反击之。  
•伊捷护符对目标生物造成2点伤害。  
•抓两张牌，然后弃两张牌。

* 如果你选择了最后一项模式，则你是在结算伊捷护符的过程完成「抓两张牌然后弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

晴空号船长尤依拉  
{二}{蓝}{红}  
传奇生物～人类／神器师  
3/3  
每当你施放史迹咒语时，抓一张牌。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

* 只要某咒语具有传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别，其便是史迹咒语。就算咒语同时符合上述两个条件之二，也不会让其史迹价值更高，亦不会提供额外加成～咒语只分为「是史迹」和「不是史迹」两种情况。
* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

穹境的卡莉雅  
{一}{红}{白}{黑}  
传奇生物～人类／僧侣  
2/2  
飞行  
每当穹境的卡莉雅攻击任一对手时，你可以将一张天使，恶魔或龙生物牌从你手上横置放进战场，且正向该对手进行攻击。

* 如果卡莉雅攻击的是鹏洛客，则其异能不会触发。
* 虽然你放进战场的生物属于进行攻击的生物，但它从未宣告为攻击生物。这就是说，对注记于「每当一个生物攻击时」触发的异能而言，这类异能不会因前述生物进战场且进行攻击而触发。
* 注明该天使、恶魔或龙生物不能攻击的效应（例如宣导所具有者，或该生物具有守军）只会在宣告攻击生物的过程中生效。这类效应无法阻止你将该生物放进战场且进行攻击。
* 如果当卡莉雅的异能结算时，它攻击的对手已不在游戏中，则你虽然可以将一个天使、恶魔或龙生物牌横置放进战场，但它不会向任何牌手进行攻击，也不属于进行攻击的生物。
* 如果卡莉雅攻击了某对手，则因其异能而进战场的生物就会向该牌手进行攻击，就算于其触发式异能结算时，卡莉雅因故改为攻击鹏洛客或其他牌手也是一样。

勇得暴君卡瑟  
{四}{黑}{红}{绿}  
传奇生物～龙  
7/7  
飞行，敏捷  
当勇得暴君卡瑟进战场时，获得所有的龙之操控权，然后重置所有的龙。  
由你操控的其他龙生物具有敏捷异能。

* 当该触发式异能结算时，你会重置所有龙，包括原本就受你操控的那些。
* 卡瑟触发式异能产生之改变操控权的效应会一直持续下去。它不会在清除步骤中消除，且就算卡瑟离开战场，其效应也不会终止。不过在多人游戏中，此效应会因你离开游戏而终止。

涡心连结点  
{白}{蓝}{黑}{红}{绿}  
结界  
你每回合中施放的第一个咒语具有倾曳异能。*（当你施放你的第一个咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比该咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于你的牌库底。）*

* 在涡心连结点进战场前时段内施放的咒语，包括其进战场后还留在堆叠上的咒语，都会被此效应计算在内。如果你在该回合中已施放过咒语（包括涡心连结点本身），则此异能不会让你在同一回合中后续施放的咒语获得倾曳异能。
* 如果你在回合中施放的第一个咒语本身就具有倾曳异能，则这两个倾曳异能会分别触发。逐个处理各触发即可：首先第一个倾曳异能结算，然后（如果你希望的话）你可以施放相应的牌。然后新施放的咒语结算。接着以同样的流程结算第二个倾曳异能。最后，轮到原本的咒语结算。
* 咒语的总法术力费用仅由印制在其右上角的法术力符号确定。如果其法术力费用包括{X}，则需将为X选择的值考虑在内。忽略所有替代性费用、额外费用以及费用增加和费用减少的效应。
* 倾曳异能是在「当你施放咒语」时触发，这意味着它会比该咒语先一步结算。如果你最后决定施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。
* 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以作选择的部分。
* 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能仍会正常结算。
* 你是牌面朝上地放逐牌。所有牌手都可以看到它们。

涡心鼓动  
{一}{黑}{绿}  
法术  
消灭目标非地永久物和所有与之同名的其他永久物。

* 涡心鼓动只有一个目标。就算其他与该目标同名的永久物具有辟邪或保护异能，也仍会被消灭。
* 如果在涡心鼓动试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会消灭任何永久物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则你会消灭其他同名的永久物。
* 除非该衍生物为其他永久物的复制品，或派出衍生物的效应特别赋予它其他名称，否则衍生物的名称与其被派出时的副类别相同。举例来说，年轻烈焰术士派出的1/1红色元素衍生物和历丛灵派出的4/4绿色元素衍生生物，其名称都是「Elemental（元素）」。

魔力塑型  
{一}{红/绿}  
瞬间  
加两点法术力，其颜色组合由你选择。  
抓一张牌。

* 你是先决定要加入你法术力池之法术力的颜色组合，然后再抓一张牌。

刻洛死亡僧侣马兹瑞  
{三}{黑}{绿}  
传奇生物～昆虫／祭师  
2/2  
飞行  
每当任一牌手牺牲另一个永久物时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 马兹瑞的最后一个异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不能让你在想牺牲永久物时就牺牲；你需要利用其他方式来牺牲永久物。
* 如果你是在支付咒语或异能之费用的过程中牺牲永久物，则马兹瑞的最后一个异能会比该咒语或异能先一步结算。
* 如果你同时牺牲马兹瑞和其他永久物，马兹瑞的最后一个异能会因为同时牺牲的其他永久物触发。
* 因「传奇规则」而被置入坟墓场的传奇永久物并非被牺牲。

扰咒法师  
{白}{蓝}  
生物～人类／法术师  
2/2  
于扰咒法师进战场时，选择一个非地牌的名称。  
不能施放具该名称的咒语。

* 在选择牌张名称与扰咒法师的异能开始生效这两个时点之间，没有牌手能够施放咒语或起动异能。
* 当扰咒法师进战场时，因故已经在堆叠上的具所选名称的咒语不会受到扰咒法师异能的影响。

复影黎库  
{二}{绿}{蓝}{红}  
传奇生物～人类／法术师  
2/2  
每当你施放瞬间或法术咒语时，你可以支付{蓝}{红}。若你如此作，则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。  
每当另一个非衍生物的生物在你的操控下进战场时，你可以支付{绿}{蓝}。若你如此作，则派出一个为该生物之复制品的衍生物。

* 黎库的任一触发式异能结算时，你都不能多次支付法术力，好产生多个复制品。
* 就算在黎库的第一个触发式异能结算之前，原版的瞬间或法术咒语已被反击，该异能也能正常复制该咒语。类似地，就算在黎库的第二个触发式异能结算之前，原版的生物就已离开战场，该异能也能正常派出为该生物复制品的衍生物。这两种情况下都是利用该咒语或生物的最后已知特征值，来决定复制品的样子。

甲虫神  
{三}{蓝}{黑}  
传奇生物～神  
5/5  
在你的维持开始时，每位对手各失去X点生命且你占卜X，X为由你操控的灵俑数量。  
{二}{蓝}{黑}：将目标生物牌从坟墓场放逐。派出一个衍生物，该衍生物为所放逐之牌的复制品，但它是4/4黑色灵俑。  
当甲虫神死去，在下一个结束步骤开始时，将它移回其拥有者手上。

* 于甲虫神的第一个异能结算时，才会计算由你操控之灵俑的数量。牌手可以回应该异能来试图改变该数量（例如起动其第二个异能）。
* 如果甲虫神死去，但在下一个结束步骤之前就离开了你的坟墓场，则它会留在新的区域。
* 在双头巨人游戏中，甲虫神的第一个异能会使得对手的队伍失去两倍于由你操控之灵俑数量的生命，但你只能占卜等同于由你操控之灵俑数量的牌。

三胞仙  
{二}{白}{蓝}{黑}  
传奇神器生物～人类／法术师  
3/3  
在你的维持开始时，选择目标对手。本回合中，该牌手不能施放咒语或起动异能，且须以展示手牌的方式进行游戏。本回合中，你可以从该牌手的手上使用地和施放咒语。

* 该目标对手不能起动任何异能，包括法术力异能。
* 起动式异能的格式为「[费用]：[效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如循环）；它们的规则提示中会包含冒号。
* 触发式异能会运用「当～」，「每当～」或「在～时」等字眼。此类异能的格式通常为「[触发条件]，[效应]」。触发式异能不受三胞仙影响。
* 会产生替代性效应的异能，例如会让某永久物进战场时需横置或带有指示物者，不受三胞仙影响。注记在「于[此生物]进战场时」生效的异能也属于替代性效应，同样不受影响。
* 你不能起动该目标对手手牌上的异能。
* 三胞仙不会让你能在自己的回合中使用多于一个地，也不会改变你能从该目标对手手上施放咒语的时机。

支配者韶伦  
{三}{白}{蓝}{黑}  
传奇神器生物～史芬斯  
5/5  
飞行  
当支配者韶伦进战场时，你可以将目标神器牌从你的坟墓场移回战场。

* 如果支配者韶伦在它进战场后立刻因状态动作而被置入你的坟墓场（最有可能的原因是因为「传奇规则」），则你可以将它本身指定为其异能所要求的「目标神器牌」。

雪恨快剑手  
{红}{白}  
生物～人类／士兵  
1/1  
连击，警戒，践踏

* 如果某个同时具有连击与践踏异能的生物在造成先攻战斗伤害的时候就消灭了所有阻挡它的生物，则它造成的所有普通战斗伤害都会分配给该生物所攻击的牌手或鹏洛客。

振翼机锻炉  
{白/黑}{蓝}  
神器  
{一}，牺牲一个非衍生物的神器：派出一个1/1蓝色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。你获得1点生命。

* 你可以牺牲振翼机锻炉来支付其本身异能的费用。

时间筛子  
{蓝}{黑}  
神器  
{横置}，牺牲五个神器：于本回合后进行额外的一个回合。

* 在你牺牲用来支付时间筛子异能之费用的五个神器中，其中一个可以是时间筛子本身。

私自分解  
{一}{黑}{红}  
瞬间  
消灭目标生物。如果你操控神器，则私自分解对该生物的操控者造成3点伤害。

* 如果在私自分解试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。它不会对任何牌手造成伤害。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会受到3点伤害。
* 只有于私自分解结算时消灭该生物之后，才会检查你是否操控神器。举例来说，如果你消灭了一个展区守卫，而其操控者之前利用它放逐了你的神器生物，则私自分解会对展区守卫的操控者造成3点伤害。

嘘声捣乱人  
{红/绿}{红/绿}  
生物～鬼怪／祭师  
2/2  
此咒语不能被反击。  
{红/绿}：目标咒语不能被反击。

* 能够反击其他咒语的咒语或异能，仍能以「不能被反击」的咒语为目标。当这类咒语或异能结算时，不能被反击的咒语不会被反击，但用于反击的咒语或异能所具有的任何其他效应仍会如常生效。

鲜血仲裁者威许卡尔  
{四}{白}{黑}{黑}  
传奇生物～吸血鬼  
5/5  
飞行，系命  
牺牲一个生物：在鲜血仲裁者威许卡尔上放置X个+1/+1指示物，X为所牺牲之生物的力量。  
从威许卡尔上移去所有+1/+1指示物：每以此法移去一个+1/+1指示物，目标生物便得-1/-1直到回合结束。

* 利用所牺牲之生物最后在战场时的力量来决定将多少个+1/+1指示物放置在威许卡尔上。
* 威许卡尔的最后一个异能并非造成伤害。它不会让你因其系命异能而获得生命。

复苏之音  
{绿}{白}  
生物～元素  
2/2  
每当任一对手在你的回合中施放咒语或当复苏之音死去时，派出一个绿白双色的元素衍生生物，且具有「此生物的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。」

* 于「当牌手施放咒语」时触发的异能，会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。
* 衍生物的力量和防御力会随着你操控的生物数量的变化而变动。该衍生物的异能会将它自己计算在内，因此它至少会是1/1。

武器训练师  
{红}{白}  
生物～人类／士兵／伙伴  
3/2  
只要你操控武具，由你操控的其他生物便得+1/+0。

* 只要你操控武具，武器训练师就会让你的生物获得加成，但无论你操控多少武具，都只会让由你操控的生物得+1/+0。
* 就算由你操控的武具未装备在任何生物上，武器训练师的异能也会生效。

## 神器

高明机械兽  
{七}  
神器生物～组构体  
5/7  
装配1*（当此生物进战场时，在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。）*

* 你是于装配异能结算过程中，才选择是要在高明机械兽上放置+1/+1指示物或派出自动机衍生物。在你作出选择与增加指示物或派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。
* 装配异能不会使得高明机械兽进战场时上面已有一个+1/+1指示物。高明机械兽进战场时会是个5/7生物，然后其装配异能进入堆叠。于该异能正在等待结算时，牌手可以采取动作（例如施放瞬间）。
* 如果于装配异能结算时，你因故无法在高明机械兽上放置+1/+1指示物（举例来说，如果其已经不在战场上），则你只会派出自动机衍生物。

适境机械兽  
{三}  
神器生物～组构体  
2/2  
于适境机械兽进战场时，选择一种生物类别。  
适境机械兽额外具有该类别。  
由你操控的其他该类别生物得+1/+1。

* 于适境机械兽进战场时，才需决定生物类别。在作出选择与相应生物获得+1/+1加成之间，没有牌手能有所行动。
* 你必须选择现有的生物类别，例如人类或战士。你不能选择牌张类别（如神器），也不能选择超类别（如传奇）。
* 尽管适境机械兽本身是组构体，但除非你于适境机械兽进战场时选择的生物类别是组构体，否则由你操控的其他组构体生物不会得+1/+1。

玄武巨石  
{三}  
神器  
玄武巨石于你的重置步骤中不能重置。  
{横置}：加{无}{无}{无}。  
{三}：重置玄武巨石。

* 只要你能支付费用，就能反复起动玄武巨石的最后一个异能。如果你感觉可以利用这种方式来产生无限数量法术力，你的感觉可能没错。

颅击槌  
{五}  
神器～武具  
活化武器*（当此武具进战场时，派出一个0/0黑色病菌衍生生物，然后将它装备于其上。）*  
佩带此武具的生物得+4/+4且具有警戒与系命异能。  
{三}：将颅击槌移回其拥有者手上。  
佩带{五}

* 颅击槌上将本身移回其拥有者手上的异能，只有于颅击槌在战场上时才能起动。如果当该异能结算时，颅击槌已不在战场上，则它会留在新进入的区域，不会返回其拥有者手上。

歼铁巨像  
{十二}  
神器生物～魔像  
11/11  
践踏，侵染，不灭  
如果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。

* 具侵染异能之生物造成伤害的结果，不是将伤害标记在生物上或令牌手失去生命。而是将等量的-1/-1指示物放置在该生物上或令该牌手得到等量的中毒指示物。这类生物对鹏洛客造成伤害的结果，仍是令该鹏洛客失去等量的忠诚指示物。
* 具有十个或更多中毒指示物的牌手便输掉这盘游戏。此为状态动作。
* 这些-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。
* 虽然结果不同，但来自具侵染之来源的伤害也还是伤害。如果该具侵染的来源也同时具有系命异能，则由该来源造成的伤害也会令其操控者获得等量的生命。来自具侵染之来源的伤害仍能被防止或转移。将于造成伤害时触发的异能，也会在具侵染之来源造成伤害时触发（假设其他条件均已满足）。

铁魔像霸西  
{八}  
传奇神器生物～魔像  
6/7  
践踏  
{三}{红}，牺牲一个神器：铁魔像霸西对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲之神器的总法术力费用。

* 你可以牺牲霸西来支付其最后一个异能的费用。
* 如果某个战场上的神器之法术力费用中包含{X}，则X视为0。

铸造厂主管  
{三}  
神器生物～组构体  
2/3  
由你操控的其他神器生物得+1/+1。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控之神器生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中铸造厂主管离开战场而变成致命伤害。

五彩玛珂  
{零}  
神器  
*压印*～当五彩玛珂进战场时，你可以从你手上放逐一张非神器且非地的牌。  
{横置}：加一点法术力，其颜色为所放逐之牌的任一颜色。

* 如果五彩玛珂上面未压印任何牌，就不会产生法术力。它不能加{无}到你的法术力池中，就算所压印牌之法术力费用中包含无色法术力符号也是一样。
* 如果压印的是多色牌，则每次你横置五彩玛珂以产生法术力时，都要选择五彩玛珂产生该多色牌的哪一种颜色之法术力。

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。  
当仿生外壳死去时，将所放逐的牌翻回正面。若它是生物牌，则将它在你的操控下放进战场。

* 于仿生外壳的第一个异能结算时，你必须从你检视的牌中选择一张来放逐，就算其中没有生物牌也是一样。
* 于仿生外壳的第二个异能结算时，如果所放逐的牌不是生物牌，则它就只会牌面朝上地留在放逐区。
* 如果你获得其他牌手之仿生外壳的操控权，则你不能检视牌面朝下地放逐的那张牌。不过，如果在这状况下仿生外壳死去，则会是由你来将所放逐的牌翻回正面，且若该牌是生物牌，也会是由你来将它放进战场，且受你操控。

咒法师之柜  
{五}  
神器  
在你的结束步骤开始时，你可以放逐目标由你操控的生物，然后将所放逐的牌在你的操控下移回战场。

* 被放逐的生物回到战场后，会是个全新的物件，与先前的存在状况毫无关联。结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。装备在所放逐生物上的武具会被卸装并留在战场上。被放逐的生物上之任何指示物都会消失。
* 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。
* 如果你获得了某生物的操控权，且其期限为「直到回合结束」，则在该结束步骤中，该生物仍受你操控。
* 当有效应将所放逐的牌「在你的操控下」移回战场时，该效应所移回的永久物此后会一直由你操控。在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则所有由该牌手拥有的牌也会一同离开。如果你离开游戏，则所有因咒法师之柜的效应而受你操控之生物都会被放逐。

颅骨护甲  
{二}  
神器～武具  
你每操控一个神器，佩带此武具的生物便得+1/+0。  
{黑}{黑}：将颅骨护甲装备在目标由你操控的生物上。  
佩带{一}

* 颅骨护甲的异能会将它自己计算在内，所以它至少会让生物得+1/+0。
* 虽然颅骨护甲的第一个起动式异能类似于佩带异能，但它不是佩带。最重要的区别在于，你可以在你能施放瞬间的时机下起动该异能，包括在其他牌手的回合中。

玄铁锻冶炉  
{九}  
神器  
由你操控的神器具有不灭异能。

* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的神器生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中玄铁锻冶炉离开战场而变成致命伤害。

窃形兽  
{六}  
神器生物～变形兽  
2/4  
*压印*～当窃形兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物。  
只要以窃形兽放逐的某张牌是生物牌，窃形兽便具有以窃形兽放逐之最后一张生物牌的力量、防御力和生物类别。它仍然是变形兽。

* 窃形兽的基础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。
* 定义生物力量和防御力中\*的异能在该牌处于你的放逐区时仍会生效，但会增减力量或防御力的异能在这种状况下不会生效。举例来说，决定窃形兽的力量和防御力时，欧吉克圣战军的异能会生效，死亡阴影的异能则不然。
* 窃形兽的力量和防御力始终会随着所放逐之牌的力量和／或防御力变化而变动。
* 如果窃形兽的触发式异能放逐的是已融合的永久物或已结聚的永久物，则由该异能的操控者决定所放逐之牌间相对的时间印记。窃形兽会检视时间印记为最后的那张牌之信息。
* 中文版勘误：在窃形兽规则叙述中，有一处引用本牌名称时误植为 「窃型兽」。所有引用本牌名称处都应为「窃形兽」。特此更正。

热切组构体  
{二}  
神器生物～组构体  
2/2  
当热切组构体进战场时，每位牌手各可以占卜1。*（占卜1的流程是检视你牌库顶的牌，然后你可以将该牌置于你的牌库底。）*

* 如果有效应要求多位牌手同时占卜（例如结算热切组构体之触发式异能时的情况），则受影响的牌手同时检视各自的牌库顶牌，然后依照回合顺序决定是要将自己检视的牌放在其牌库顶还是牌库底。

密设爆裂物  
{X}  
神器  
辉映*（用过几种颜色的法术力来施放它，其进战场时上面便有几个充电指示物。）*  
{二}，牺牲密设爆裂物：消灭所有总法术力费用等同于密设爆裂物上充电指示物数量的非地永久物。

* 于你施放密设爆裂物时，你可以为X选择任何数值。为X所选的值不会直接影响密设爆裂物进战场时其上的充电指示物数量，但这可以让你支付更多法术力，从而可支付更多种颜色的法术力来施放它。
* 无色法术力不会让密设爆裂物多得一个充电指示物。「无色」不算是一种颜色。
* 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为0。
* 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

陷阱桥  
{三}  
神器  
力量大于你手牌数量的生物不能攻击。

* 陷阱桥的效应只会在牌手（包括你）宣告攻击者时才去检查你的手牌数量。一旦某生物已合法攻击，此时再改变其力量或你的手牌数量都不会将其移出战斗。

汩汩圣杯  
{零}  
神器  
多重增幅{二}*（你施放此咒语时可以任意次数地额外支付{二}。）*  
汩汩圣杯进战场时上面有数个充电指示物，其数量为它增幅过的次数。  
{横置}：汩汩圣杯上每有一个充电指示物，便加{oC}。

* 只要你想，你也可以在施放汩汩圣杯时选择完全不增幅。不过，如果汩汩圣杯上没有充电指示物，起动其最后异能异能不会产生任何法术力。

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。

* 魔像工匠可以指定其本身为其异能的目标。
* 你是在魔像工匠的第二个异能结算时，才决定该目标神器生物是获得飞行、践踏或敏捷这三种异能中的哪一种。

魔像壳护手  
{一}  
神器～武具  
佩带此武具的生物上每装备一个武具，便得+1/+0。  
佩带{二}*（{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）*

* 佩带魔像壳护手的生物，会在获得其他武具所提供的加成之外，再获得魔像壳护手的加成。
* 魔像壳护手的异能会将它自己计算在内，所以它至少会让生物得+1/+0。

纳札之锤  
{四}  
传奇神器～武具  
每当纳札之锤或另一个武具在你的操控下进战场时，你可以将该武具装备在目标由你操控的生物上。  
佩带此武具的生物得+2/+0且具有不灭异能。  
佩带{四}

* 如果纳札之锤与由你操控的其他武具同时进战场，则每有一个同时进战场的武具，其异能就会触发一次。
* 由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此佩带此武具的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中你将纳札之锤装备至其他生物上而变成致命伤害。

铸铁恶霸  
{三}  
神器生物～魔像  
1/1  
威慑*（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）*  
当铸铁恶霸进战场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

* 铸铁恶霸可以指定其本身为其异能的目标。

铁盟驹  
{四}  
神器生物～组构体  
2/2  
敏捷  
装配1*（当此生物进战场时，在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。）*

* 你是结算装配异能时，才选择是要在铁盟驹上放置+1/+1指示物或派出自动机衍生物。在你作出选择和增加指示物或派出衍生物之间，没有牌手能有所行动。
* 装配异能不会使得铁盟驹进战场时上面已经有+1/+1指示物。铁盟驹进战场时会是个2/2生物，然后其装配异能进入堆叠。于该异能正在等待结算时，牌手可以采取动作（例如施放瞬间）。
* 如果于装配异能结算时，你因故无法在铁盟驹上放置+1/+1指示物（举例来说，如果其已经不在战场上），你只会派出自动机衍生物。

等时权杖  
{二}  
神器  
*压印*～当等时权杖进战场时，你可以从你手上放逐一张总法术力费用等于或小于2的瞬间牌。  
{二}，{横置}：你可以复制所放逐的牌。如果你如此作，则你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

* 如果于该起动式异能还在堆叠上时，等时权杖就离开了战场，则该异能仍能产生复制品。另一方面，如果于该起动式异能还在堆叠上时，所压印的牌就离开了放逐区，便无法产生复制品。
* 你是在该异能结算的过程中，且其仍在堆叠上的时候，施放该复制品。你不能等到本回合内稍后时段再施放。
* 若你不想施放该复制品，便可以不施放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。
* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
* 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

尤依拉的佣兽  
{四}  
神器生物～鸟  
2/2  
飞行  
你施放的史迹咒语减少{一}来施放。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

* 只要某咒语具有传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别，其便是史迹咒语。就算咒语同时符合上述两个条件之二，也不会让其史迹价值更高，亦不会提供额外加成～咒语只分为「是史迹」和「不是史迹」两种情况。
* 尤依拉的佣兽之最后一个异能不会减少你施放其本身时要支付的费用。

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。

* 在你牺牲用来起动库度沙锻冶主之异能的三个神器中，其中一个可以是库度沙锻冶主本身。

迅雷护胫  
{二}  
神器～武具  
佩带此武具的生物具有敏捷与帷幕异能。*（它不能成为咒语或异能的目标。）*  
佩带{零}

* 你不能单纯地将武具从生物上卸装。如果你只操控一个生物，且迅雷护胫装备于其上，则你便没办法再将其他武具装备到该生物上（或将该生物指定为任何东西的目标），直到你操控其他生物，能将迅雷护胫装备上去为止。
* 如果某个生物在你的操控下进战场并获得敏捷异能，但在攻击前失去了该异能，则此生物在当回合中无法进行攻击。这意味着你无法利用一个迅雷护胫来让两个新的生物在同一回合中攻击。

魔法力墓穴  
{零}  
神器  
在你的维持开始时，掷一枚硬币。若你输掉此掷，则魔法力墓穴对你造成3点伤害。  
{横置}：加{无}{无}。

* 在掷硬币出现结果与你因输掉此掷而受到伤害这两件事之间，没有牌手能采取任何动作。

巧手神兵  
{一}  
神器～武具  
你可以使巧手神兵当成战场上任一武具的复制品来进入战场。

* 巧手神兵进战场时并未装备。它进战场时不会装备在正佩带它所复制之武具的生物上。

催眠珠  
{二}  
神器  
每当一个永久物成为未横置时，该永久物的操控者磨一张牌。*（他将其牌库顶的牌置入其坟墓场。）*

* 如果多个永久物在重置步骤中重置，催眠珠的异能便会触发同样次数。不过，由于牌手在重置步骤中不会获得优先权，因此这些异能要等到维持开始后才会进入堆叠。到那个时候，所有于「维持开始时」触发的异能也会触发。这类异能会与催眠珠的触发同时进入堆叠。

蛋白玛珂  
{零}  
传奇神器  
*金技*～{横置}：加一点任意颜色的法术力。只能于你操控三个或更多神器时起动此异能。

* 如果你已操控一个蛋白玛珂和另一个其他神器，然后再让一个蛋白玛珂进战场（这是你的第三个神器），则在你因「传奇规则」将其中一个蛋白玛珂置入你的坟墓场之前，并没有机会起动任一蛋白玛珂上的法术力异能。

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，派出四个1/1无色秘耳衍生神器生物。  
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，则秘耳斗球得+X/+0直到回合结束，并对其所攻击的牌手或鹏洛客造成X点伤害。

* 你是于最后一个异能结算时，才决定X的数值。你为X选择的数值，不得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，你可以横置任意数量由你操控且未横置的秘耳，而不仅限于你以第一个异能放进战场的秘耳衍生物。也包括在你最近的一回合开始时并未持续操控的秘耳。
* 于最后一个异能结算时，就算此刻秘耳斗球已经不在战场，你也可以横置由你操控且未横置的秘耳。若真发生此状况，则虽然秘耳斗球无法得+X/+0的加成，但它仍会对相应的牌手或鹏洛客造成X点伤害。

回收秘耳  
{二}  
神器生物～秘耳  
1/1  
当回收秘耳死去时，将另一张目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果另一个由你操控的神器与回收秘耳同时死去，则后者的异能可以指定该神器牌为目标。

大薙刀  
{一}  
神器～武具  
大薙刀只能装备在力量等于或大于3的生物上。  
佩带此武具的生物得+3/+0且具有践踏异能。  
佩带{二}*（{二}：装备在目标由你操控的生物上。佩带的时机视同法术。）*

* 只有在装备大薙刀前力量就已经为3以上的生物，才能佩带大薙刀。
* 虽然大薙刀的佩带异能可以指定任一由你操控的生物为目标～但如果该生物的力量为2以下，则于异能结算时，大薙刀不会装备于其上。
* 如果佩带大薙刀的生物之力量受效应影响而降低到2以下（算上因大薙刀而得的+3/+0之后），则大薙刀会从该生物上卸装；此为状态动作。

五色棱镜  
{二}  
神器  
辉映*（用过几种颜色的法术力来施放它，其进战场时上面便有几个充电指示物。）*  
从五色棱镜上移去一个充电指示物：加一点任意颜色的法术力。

* 辉映检查的是施放咒语时实际用来支付的法术力颜色。对于让你能够将法术力当成任意颜色或种类的法术力来支付费用之效应而言，虽然这类效应能让你利用原本无法用来支付的法术力来支付费用，但这不会改变你实际用来支付施放咒语之法术力颜色或种类。
* 一旦五色棱镜用完所有充电指示物，它依然会留在战场上。

非瑞克西亚断念妖  
{二}  
神器生物～惊惧兽  
2/1  
于非瑞克西亚断念妖进战场时，选择一个非地牌的名称。  
具有该名称之来源的起动式异能都不能起动。

* 起动式异能的格式为「[费用]：[效应]。」有些关键字也属于起动式异能（例如装备）；它们的规则提示中会包含冒号。具有该名称之来源的静止式异能和触发式异能都不受影响。
* 无论所选名称的来源位于哪个区域，非瑞克西亚断念妖的异能都会影响它。举例来说，不能从手上起动具所选名称之牌上的循环异能。

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：消灭所有总法术力费用等同于棘齿炸弹上充电指示物数量的非地永久物。

* 衍生物通常没有法术力费用（除非它已复制了别的东西）。而在正常情况下没有法术力费用的东西，其总法术力费用为0。
* 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

砂岩先知  
{七}  
神器生物～史芬斯  
4/4  
飞行  
当砂岩先知进战场时，选择一位对手。若该牌手的手牌数量比你多，则抓等同于该差距数量的牌。

* 你是在结算砂岩先知异能的过程中，选择一位对手。在你作选择和抓牌之间，没有牌手能有所行动。
* 要抓「等同于该差距数量」的牌，首先决定你要抓牌的张数，然后抓等量的牌，但实际抓牌的数量会受到替代性效应的影响。举例来说，如果你有两张手牌，而所选的对手有五张手牌，则心念映象会令你实际抓六张牌，而不是原本差距数量的三张。

蔑咒兽  
{二}  
神器生物～惊惧兽  
0/4  
{蓝/非}：将目标咒语或异能的一个目标更改为蔑咒兽。*（{蓝/非}可用{蓝}或2点生命来支付。）*

* 就算蔑咒兽并非该咒语或异能的合法目标（甚至是该咒语或异能没有目标），你仍然可以起动蔑咒兽的异能。不过，该咒语或异能的目标将维持不变。
* 如果蔑咒兽的异能结算前，它离开了战场，或因故成为该目标咒语或异能的不合法目标，则这些目标都将维持不变。
* 如果将某咒语或异能的一个目标转为蔑咒兽后，会使得该咒语或异能的其他目标变得不合法，便不能将原本的目标更改为蔑咒兽。
* 如果该咒语或异能的用词中包含了数个「目标」一词，则当蔑咒兽的异能结算时，你选择哪一个目标将会改成蔑咒兽。
* 如果某咒语或异能具有数个目标，但其用词中并未多次用到「目标」一词（例如渊光鳐），则你只可能将其中的一个目标改为蔑咒兽。
* 如果某咒语或异能的目标数量可变动，则你不能更改目标的数量。

十会盟史芬斯  
{七}  
神器生物～史芬斯  
5/5  
十会盟史芬斯是五色。  
飞行  
反单色辟邪*（此生物不能成为由对手操控之单色咒语或异能的目标。）*

* 让十会盟史芬斯为五色的异能会在所有区域生效，而不是只在战场上。
* 如果某物件只有一种颜色，它便是单色。无色的物件不算单色。

春叶鼓  
{一}  
神器  
{横置}，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力。

* 你可以横置在你最近一个回合开始时并未持续操控之生物来起动春叶鼓的异能。

裂地泰坦  
{八}  
神器生物～魔像  
7/10  
当裂地泰坦进战场或离开战场时，为每种基本地类别各选择一个地，然后消灭这些地。

* 裂地泰坦的异能不需要目标。当其结算时，裂地泰坦的操控者必须针对每一种基本地类别（平原、海岛、沼泽、山脉，以及树林）各选择一个地，所有被选中的地都同时被消灭。
* 在你选择地与消灭地之间，没有牌手能有所行动。特别一提，他们无法起动这些地的法术力异能。
* 若战场上并没有其中一种基本地类别的地，便无法选择该种地。若只有你操控其中一种基本地类别的地，则你必须选择之。
* 若某个地具有多种基本地类别，选择地时便可多次选择之。

铸阳锤  
{三}  
神器～武具  
佩带此武具的生物得+4/+0。  
{红}{白}，将铸阳锤卸装：从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于4的红色或白色瞬间牌，并施放该牌，且不需支付其法术力费用。然后将你的牌库洗牌。  
佩带{三}

* 只有铸阳锤装备在生物上，你才能支付费用将铸阳锤卸装。
* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
* 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

翻腾节点  
{一}  
神器  
翻腾节点进战场时上面有六个充电指示物。  
{一}，{横置}，从翻腾节点上移去一个充电指示物：在目标神器上放置一个充电指示物。

* 翻腾节点可以指定其本身为其起动式异能的目标。由于该异能并非「移动」指示物，因此它会从翻腾节点上移去一个指示物，而后再在上面放置一个指示物。
* 一旦翻腾节点用完所有充电指示物，它依然会留在战场上。

丰馑剑  
{三}  
神器～武具  
佩带此武具的生物得+2/+2且具有反黑保护与反绿保护。  
每当佩带此武具的生物对任一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}

* 就算该牌手无法弃牌，你也依然会重置所有由你操控的地。
* 于该触发式异能在堆叠上的时候，你可以横置你的地以产生法术力。不过，如果你没能在这个战斗伤害步骤结束之前用掉以此方法产生的法术力，则都会消失不见。

炽寒剑  
{三}  
神器～武具  
佩带此武具的生物得+2/+2且具有反红保护与反蓝保护。  
每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，炽寒剑对任意一个目标造成2点伤害，且你抓一张牌。  
佩带{二}

* 如果在该触发式异能试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此异能不会结算。你不会抓牌。

天冥剑  
{三}  
神器～武具  
佩带此武具的生物得+2/+2且具有反白保护与反黑保护。  
每当佩带此武具的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你获得3点生命，且你可以将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。  
佩带{二}

* 如果选择了目标在你坟墓场中的生物牌，且于该触发式异能试图结算时，该牌已经是不合法目标，则该异能不会结算。你不会获得3点生命。如果你根本没选择目标，则你就只会获得3点生命。
* 如果在造成战斗伤害触发此异能后，有生物牌于此刻因状态动作之故而进入你的坟墓场，则该触发式异能可以将这类生物牌作为目标。

驯良之剑  
{二}  
神器～武具  
佩带此武具的生物得+1/+2。  
佩带{二}  
每当一个1/1生物在你的操控下进战场时，你可以将驯良之剑从你的坟墓场移回战场，然后将它装备在该生物上。

* 只有在1/1生物进战场之后的时点，驯良之剑就已经在你的坟墓场中，它的最后一个异能才会触发。
* 如果有生物在你的操控下进战场，则在判断它的力量和防御力是否都为1时，需考虑静止式异能对其的影响。无论是咒语、起动式异能还是触发式异能，都没办法及时来提升或降低该生物的力量和防御力，好让最后一个异能触发（或不触发）。
* 一旦最后一个异能触发，此时再改变该生物的力量或防御力，都不能阻止你将驯良之剑移回战场并装备在该生物上。
* 任何生物都能佩带驯良之剑，而不仅限于1/1生物。
* 如果驯良之剑无法装备在触发其最后一个异能的生物上（最有可能的原因是该生物已经离开战场），则驯良之剑会返回战场且未装备。

盖司王座  
{二}  
神器  
{横置}，牺牲一个神器：增殖。*（选择任意数量的永久物和／或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。）*

* 你可以牺牲盖司王座来支付其本身异能的费用。
* 你可以选择任何具有指示物的永久物，包括由对手操控者。你不能选择在战场以外区域中的牌，包括上面有指示物者。
* 你不一定要选择每一个具有指示物的永久物或牌手，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牌手。
* 牌手可以回应效应中包含增殖的咒语或异能。不过，一旦该咒语或异能开始结算，并且其操控者已着手选择哪些永久物与牌手将得到新的指示物，则任何牌手均已无法去回应此事。
* 在鹏洛客上放置忠诚指示物，并不算是起动其忠诚异能。

宝藏守卫  
{四}  
神器生物～组构体  
3/3  
当宝藏守卫死去时，从你的牌库顶开始展示牌，直到展示出一张总法术力费用等于或小于3的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所有以此法展示且未施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 如果你不施放该总法术力费用等于或小于3的非地牌，则它会跟其他牌一起以随机顺序置于你的牌库底。
* 如果你的牌库中没有总法术力费用等于或小于3的非地牌，则你将展示你牌库中所有牌，然后以随机顺序放回。
* 如果牌手牌库里某张牌的法术力费用包含{X}，则X视为0。
* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法选择支付替代性费用来施放之。不过，你能够支付额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则必须支付之，才能施放此咒语。
* 如果咒语的法术力费用中包含{X}，则你在以「不需支付其法术力费用」的方式施放它时必须将X的值选为0。

三定法球  
{三}  
神器  
只要三定法球未横置，每个施放时要支付的法术力少于三点之咒语均须支付三点法术力来施放。*（需额外支付的费用可以用任意颜色的法术力或无色法术力来支付。举例来说，要支付{一}{黑}来施放的咒语，则改为要支付{二}{黑}来施放。)*

* 要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用或替代性费用开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。最后，如果该费用中法术力的部分少于三点法术力，三定法球的效应就会生效。无论施放咒语的总费用为何，该咒语的总法术力费用都不会改变。
* 如果在施放咒语支付费用时，会令到三定法球离开战场，或是成为重置或未重置，则支付此类费用的时机，都是在该咒语的总费用锁定之后。

翻倒磁铁  
{三}  
神器  
翻倒磁铁进战场时上面有三个充电指示物。  
{横置}，从翻倒磁铁上移去一个充电指示物：横置目标神器或生物。

* 一旦翻倒磁铁用完所有充电指示物，它依然会留在战场上。

自行弩炮  
{X}{X}  
神器生物～组构体  
0/0  
自行弩炮进战场时上面有X个+1/+1指示物。  
{四}：在自行弩炮上放置一个+1/+1指示物。  
从自行弩炮上移去一个+1/+1指示物：它对任意一个目标造成1点伤害。

* 像{X}{X}这样的施放费用，其意义为：你要支付的费用是X的两倍。若你希望X等于3，则你施放自行弩炮时便须支付{六}。
* 如果自行弩炮受到了伤害，或受某效应影响而防御力有所降低，你在同一回合中能从其上移去+1/+1指示物的次数便会受到限制。举例来说，如果其上有三个+1/+1指示物，且在本回合中受到了1点伤害，则在你第二次起动异能之后，它就会立即被消灭，你无法起动第三次。

## 地

光蛾连结点  
地  
{横置}：加{无}。  
{一}：光蛾连结点成为1/1，具飞行异能的光蛾神器生物直到回合结束。它仍然是地。  
{一}，{横置}：目标光蛾生物得+1/+1直到回合结束。

* 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。
* 起动光蛾连结点的第二个异能后，便能将它本身选为其最后一个异能的目标。在它阻挡生物之后再起动其最后一个异能，不会将它移出战斗，也不会影响它如常造成或受到战斗伤害。

黑暗深渊  
传奇雪境地  
黑暗深渊进战场时上面有十个寒冰指示物。  
{三}：从黑暗深渊上移去一个寒冰指示物。  
当黑暗深渊上没有寒冰指示物时，将它牺牲。若你如此作，则派出传奇衍生生物玛莉雷基，其为20/20黑色，具飞行与不灭异能的圣者。

* 黑暗深渊真的是一个没有法术力异能的地。你不能横置它来产生无色法术力。
* 黑暗深渊的最后一个异能为「状态触发式」。只要该异能位于堆叠上，它就不会反复触发；但如果该异能被反击，且黑暗深渊还在战场上，其上也没有寒冰指示物，则该异能便会立刻再次触发。
* 如果黑暗深渊在其最后一个异能结算前就已离开战场，则由于你无法牺牲之，你也不会派出玛莉雷基。

伊斯的迷宫  
地  
{横置}：重置目标进行攻击的生物。于本回合中，防止该生物将受到与造成的所有战斗伤害。

* 伊斯的迷宫真的是一个没有法术力异能的地。你不能横置它来产生无色法术力。
* 伊斯的迷宫能指定未横置且进行攻击的生物为目标。其效应仍能防止该生物将造成或受到的战斗伤害。
* 该生物并未被移出战斗；只不过它造成的伤害都会被防止。它直到战斗阶段结束，都依旧会是个进行攻击的生物。
* 你可以在战斗伤害步骤或战斗结束步骤中，以某个由你操控且进行攻击的生物为目标起动伊斯的迷宫之异能。这样会将该生物重置，且其已造成的伤害也不会被撤销。

米斯拉的工厂  
地  
{横置}：加{无}。  
{一}：米斯拉的工厂成为2/2组装工人神器生物直到回合结束。它仍然是地。  
{一}：目标组装工人生物得+1/+1直到回合结束。

* 非生物永久物变成生物后，除非其操控者在他最近的一回合开始时便持续操控它，它才能攻击，其{横置}异能也才可以起动。该永久物成为生物的时间长短并不重要。
* 在起动米斯拉的工厂第二个异能后，它可以成为其本身最后一个异能的目标。在它阻挡生物之后再起动其最后一个异能，不会将它移出战斗，也不会影响它如常造成或受到战斗伤害。

万智牌，Magic，以及Oracle，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2020 Wizards.