

## 兄弟之战发布释疑

编纂：Jess Dunks

此文件最近更新日期：2022 年 10 月 7 日；中文版更新日期：2022 年 10 月 28 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](https://magic.wizards.com/rules) 来了解最新的规则。

「通则释疑」段落内含牌张允用范围资讯，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。

---

## 兄弟之战通则释疑

### 牌张允用范围

*兄弟之战* 系列中印制之系列代码为 BRO 的牌张，无论其收藏编号为何，均可在以下赛制中使用：标准、先驱、近代，以及指挥官和其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*依尼翠：黯夜猎踪*，*依尼翠：腥红婚誓*，*神河霓朝纪*，*新卡佩纳：喧嚣黑街*，*多明纳里亚：众志成城*，以及 *兄弟之战*。

对于 *兄弟之战* 指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为 BRC、编号为 1-28（及编号 41-67 的特别版）的牌张可在指挥官、薪传和特选赛制中使用，但不得用于标准、先驱或近代；至于其上印制之系列代码为 BRC 的重印牌张，则只能用于该牌原本允用的赛制。

随着 *兄弟之战* 系列一道登场的，还有印制之系列代码为 BRR 的复古框重印神器。这些牌只能用于该牌原本允用的赛制。这类牌张能见于轮抽补充包、系列补充包和聚珍补充包等产品中。

最后，*兄弟之战* 系列之系列补充包和聚珍补充包中还可能会出现 *无疆新宇宙：变形金刚牌张*，其印制的系列代码为 BOT。这类新牌可在指挥官、薪传和特选赛制中使用，但不得用于标准、先驱或近代；

请至 [Magic.Wizards.com/Formats](https://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 [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) 查询有关指挥官玩法的详情。

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

---

### 新机制：试作牌

兄弟之战系列中具有「试作牌」~一类其上带有能够反映神器师研制阶段之机制的牌张。试作牌都是具有多一组法术力费用、力量及防御力这些特征的神器生物，而这第二组特征的内文，会嵌印在该牌文字框上部。（当以文本格式呈现这类牌张的完整规则文字时，嵌印之文字则会置于该牌其他规则文字之后，并以「//」双斜杠字符分割。）对于试作牌而言，你既可以利用该牌之正常特征来施放，也可以改而利用该牌之第二特征来施放其较小的「试作」版。

闪击自动械  
{七}  
神器生物~组构体  
6/4  
敏捷  
//  
{二}{红}  
试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）  
3/2

通常情况下，你要支付{七}来施放闪击自动械。此时，它会是无色的 6/4，具敏捷异能的组构体神器生物，且其法术力值为 7。但要是你还没有七点法术力怎么办？这样的话，你就可以改为支付其{二}{红}这一法术力费用，来施放闪击自动械的试作版本。若你如此作，它会成为红色的 3/2，具敏捷异能的组构体神器生物，且其法术力值为 3。这另一组特征对堆叠上的生物咒语和战场上的永久物都会生效。

「试作」其他释疑：

- 试作牌在除了堆叠或战场以外的其他所有区域中，都是无色牌，若某张试作牌未作为试作咒语施放，则其在堆叠或战场上也是无色牌。在上述情况中，忽略该牌的副特征。举例来说，于闪击自动械在你的坟墓场期间，它便是一张法术力值为 7 的无色生物牌。它不能成为重新入列（一个须指定一张法术力值等于或小于 3 的神器或生物牌为目标的咒语）的目标。
- 当某张试作牌被作为试作咒语施放时，该咒语便会具有以有色边框嵌印之副文字框中注明的法术力费用、力量及防御力等特征，而不具有这三项特征的通常数值。其颜色和法术力值会由其第二特征注明的法术力费用来决定。该咒语结算时所成之永久物，会具有与该咒语相同的特征。如果该咒语以结算之外的其他方式离开堆叠，或它所成之永久物离开了战场，则它便会立即恢复成正常特征。
- 对于试作牌而言，无论其施放方式为何，其名称、异能、类别等其他特征始终不会改变。只有法术力费用、法术力值、颜色、力量和防御力这五项特征，会随着这类牌是否作为试作咒语施放而变化。
- 试作异能能在任何能施放该咒语的区域中都会生效。举例来说，如果某效应允许你从你坟墓场中施放神器咒语，则你可以从你坟墓场中施放试作版的闪击自动械。
- 「施放试作咒语」与「支付该咒语的替代性费用来施放」是两回事。你施放试作咒语时，其他替代性费用也可能对其生效。举例来说，如果某效应允许你施放一张神器牌，且不需支付其法术力费用，则你既可将闪击自动械当作正常咒语来施放，也可将它作为试作咒语来施放。
- 在施放试作咒语时，只会利用其试作特征来决定其能否合法施放。举例来说，如果你以盛装茜卓的最后一个异能放逐了闪击自动械，则你能够支付{二}{红}此费用来施放之（因为此时它是红色咒语），不过你没办法支付其正常费用来将之当作无色咒语来施放。

- 如果某效应复制了试作咒语，则该复制品（以及它所成之进到战场上的衍生物）会具有与试作咒语相同的特征。类似地，如果某效应派出一个为某试作永久物之复制品的衍生物，或使另一个永久物成为前述试作永久物之复制品，则所成的复制品会具有与该试作衍生物相同的特征。

---

### 复出机制：融合牌

万智牌的牌张之间常能强强联手，发挥更大效益，但有些牌能以字面上的方式「融合」在一起，成为一个用两张牌代表的单一永久物。

作为下面这对融合牌组示例的两张牌是自然圣所亚格斯和盖亚之声泰坦尼亚。绝大多数情况下，这两张牌的运作方式与普通万智牌牌张无异，但如果当盖亚之声泰坦尼亚的最后一个异能结算时，你同时拥有并在战场上操控这对融合牌，则它们会组成一张大型牌：盖亚化身泰坦尼亚。盖亚化身泰坦尼亚的上半部分印在盖亚之声泰坦尼亚此牌的背面。下半部分则印在自然圣所亚格斯此牌的背面。

自然圣所亚格斯

地

除非你操控传奇绿色生物，否则自然圣所亚格斯须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

{二}{绿}{绿}, {横置}: 派出一个 2/2 绿色的熊衍生物，然后磨三张牌。只能于法术时机起动。

(与盖亚之声泰坦尼亚融合。)

////

盖亚之声泰坦尼亚

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 元素

3/4

延势

每当一张或数张地牌从任何区域进入你的坟墓场时，你获得 2 点生命。

在你的维持开始时，若你坟墓场中有四张或更多地牌，且你同时拥有并操控盖亚之声泰坦尼亚和一个名称为自然圣所亚格斯的地，则放逐后两者，然后将它们融合为盖亚化身泰坦尼亚。

////

盖亚化身泰坦尼亚

颜色标志: 绿色

传奇生物 ~ 元素 / 圣者

\*/\*

警戒, 延势, 践踏, 敏捷

盖亚化身泰坦尼亚的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

当泰坦尼亚进战场时，将所有地牌从你的坟墓场横置移回战场。

{三}{绿}: 在目标由你操控的地上放置四个 +1/+1 指示物。它成为 0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

- 当盖亚之声泰坦尼亚与自然圣所亚格斯融合时，得到的会是一个生物：盖亚化身泰坦尼亚。只不过这个生物是由两张牌来代表。如果该融合生物死去，则这两张牌都会进入你的坟墓场。于它离开战场时，这两张牌都会翻回正面。如果这些牌被置于你的牌库顶或牌库底，由你来决定这两张牌之间的顺序。
- 每对融合牌组中都会有一张牌具有这样的异能：让你放逐此组两张牌并将其融合。如果对该异能中提及的各名称而言，由你操控且具该名称的物件多于一个，则你选择其中一个来放逐。
- 当放逐这两张牌并融合时，这些牌均离开战场，然后作为一个全新的物件移回，此物件与任一离开战场者毫无关联。曾影响这两张牌的指示物、灵气、武具及其他效应，不会影响已融合的永久物。
- 只有属于同一融合牌组的两张牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌张，以及不属于同一融合牌组的融合牌不能融合。如果某效应要求牌手融合不能融合的牌张，则这些牌会留在放逐区。

- 当某张融合牌位于战场以外的其他区域时，它就只具有其正面的特征。它在战场且正面朝上时也是如此。
- 当已融合的永久物在战场上时，它只有其组合背面所述的特征值。会影响新物件将如何进战场的任何效应，都只会将组合背面视作一个整体来对待。
- 请注意，由组合背面所代表之永久物上面有颜色标志。
- 已融合的永久物之法术力值为其正面的两个法术力值之总和。成为已融合永久物之复制品的生物，只有其组合背面所属的特征值，且其法术力值为 0。
- 当要求牌手说出一张牌的名称时，该牌手可以说出组合背面的名称，且所有牌手随时均有权利了解组合背面之特征。
- 如果有效应将已融合的永久物移至新的区域，然后会影响「该牌」，则该效应会同时影响两张牌。
- 在指挥官玩法中，融合牌的标识色仅由其正面之法术力费用和规则叙述的法术力符号来决定。融合而成之永久物上的符号或规则叙述文字都不会影响其标识色。

## 复出机制：破坟

施放强力咒语固是美事一桩，但有时发掘过往同样有用。破坟这一复出机制让某些永久物牌能最后一次重返战场。此前，破坟基本只在生物牌上出现，但*兄弟之战*系列中有部分神器牌也具有此机制。

阿士诺的索命械

{二}

神器生物 ~ 组构体

3/1

每当阿士诺的索命械攻击时，将目标牌从坟墓场放逐。

破坟{一}{黑} (*{一}{黑}*: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

米斯拉的书案

{一}

神器

{一}, {横置}, 牺牲米斯拉的书案：放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

破坟{一}{红} (*{一}{红}*: 将此牌从你的坟墓场移回战场。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 如果你启动了某牌的破坟异能，但在此异能结算前，它便被移出你的坟墓场，则破坟异能结算时没有效果。

- 起动牌上的破坟异能，与「施放该牌」是两回事。放入堆叠的是其破坟异能，而不是这张牌。与起动式异能互动的咒语或异能（例如拆除装配的第二项模式）会与破坟异能产生互动，但与咒语互动的咒语或异能（例如离散射线）则不会。
- 在下一个结束步骤开始时，以破坟方式返回战场的永久物会被放逐。这属于延迟触发式异能，并且如拆除装配这类能反击触发式异能的效应都可反击之。如果此延迟触发式异能被反击，则该永久物将留在战场上，且该异能不会再次触发。不过，如果该永久物离开战场，破坟的替代性效应依旧会放逐该永久物。
- 破坟会将敏捷异能赋予移回战场的永久物（就算它不是生物牌也是如此）。然而，它并未将这两个「放逐」异能赋予该永久物。如果该永久物失去其所有异能，则在下一个结束步骤开始时它仍将被放逐；而如果它要离开战场，则仍会改为将其放逐。
- 如果以破坟方式返回战场的永久物将因任何理由离开战场，则它会改为被放逐～除非使此永久物离开战场的咒语或异能确实是要把它放逐！在这种情况下，该咒语或异能会成功放逐它。如果该咒语或异能随后再将其移回战场（例如静态网），该永久物牌移回战场时将是全新的物件，与其先前的存在状况毫无关联。破坟效应不再对它生效。

### 复出机制：魔力石衍生物

魔力石这一预定义衍生物起初先在*多明纳里亚：众志成城*系列中的部分牌张上登场；来到*兄弟之战*，这一衍生物再度复出，且亮相频次也有所提高。你能横置这类衍生物来产生无色法术力，且这份法术力除了不能用来施放非神器咒语以外，其他场合均可利用。

法拉吉掘古

{三}{绿}{绿}

法术

派出三个已横置的魔力石衍生物。你获得 3 点生命。

*（这些衍生物是具有「{横置}，加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。）*

- 魔力石衍生物是一种预定义衍生物。每个此类衍生物都具有「魔力石」此神器类别，且具有异能「{横置}：加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语。」
- 只要是非神器咒语以外的东西，你就可以用魔力石衍生物产生的这份{无}来支付。这包括支付用于起动神器或非神器永久物之异能的费用，支付守护费用，等等。
- 虽然*兄弟之战*系列中所有能派出魔力石衍生物的牌，派出的都是已横置的魔力石衍生物，但「横置进战场」并不属于该衍生物预定义内容的一部分。特别一提，如果你派出一个为魔力石衍生物复制品的衍生物，则该衍生物不会是横置进战场。

### 复出机制：晕眩指示物

晕眩指示物最初于*多明纳里亚：众志成城*系列中登场。这种特殊指示物能够让已横置的永久物不能重置。

强制冷却

{三}{蓝}

法术

横置至多两个目标神器和 / 或生物。在其上各放置两个晕眩指示物。*(如果某个其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置, 则改为从其上移去一个晕眩指示物。)*

- 如果某个其上有眩晕指示物的已横置永久物将成为未横置（即重置），则会改为从其上移去一个晕眩指示物。这属于替代性效应。
- 无论是因任何原因要重置该永久物（包括牌手在其重置步骤重置已横置的永久物），此动作都会被晕眩指示物替代。
- 如果某永久物上有数个晕眩指示物，则其每次成为未横置时，只会从其上移去一个晕眩指示物。
- 如果改为移去晕眩指示物，则记于永久物「成为未横置」时触发的异能不会触发。
- 如果某费用包括了「重置一个永久物」此动作（例如金圆喷泉的第一个异能），则你也能透过「重置」一个已横置且其上有晕眩指示物的永久物来支付该费用。这样会移去晕眩指示物，且该生物仍为已横置，但这样仍算作是支付了该费用。
- 另一方面，如果某费用包括了「重置数个永久物」此动作（例如金圆喷泉的后两个异能），则你在支付该费用时不能多次「重置」同一个永久物。
- 晕眩指示物独立于产生其的效应而存在。如果某永久物上没有晕眩指示物，则它便会如常重置。
- 晕眩指示物不属于关键字指示物，不会让其上有这类指示物的永久物获得任何异能，也不会受到令永久物失去所有异能之效应的影响。

---

**新关键字动作：转换**

**新关键字动作：远超所见**

**新关键字异能：金属生命体**

*这些机制随着无疆新宇宙变形金刚牌的亮相而登场，且仅见于变形金刚牌上。所有变形金刚双面牌的正面都是机器人神器生物，背面都是非生物神器（通常是载具），且每当有效应让你转换它时，它就会在战场上变形。你也可以通过支付变形金刚双面牌正面的远超所见费用，来施放已转换的该牌。最后，变形金刚双面牌的载具那面都具有金属生命体此异能，令其在它操控者的回合中自动成为生物。*

神准射手阿尔茜

{一}{红}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/2

远超所见{红}{白} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{红}{白}。)

先攻

{一}, 从阿尔茜上移去一个或数个+1/+1 指示物: 它对目标生物造成等量伤害。转换阿尔茜。

////

腾空飞驾阿尔茜

颜色标志: 红色, 白色

传奇神器 ~ 载具

2/2

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

每当你施放以一个或数个由你操控之生物或载具为目标的咒语时, 在阿尔茜上放置等量的+1/+1 指示物。转换阿尔茜。

#### 「转换」释疑:

- 转换此关键字的运作方式, 与见于其他牌上之转化无异; 要转换某个战场上的永久物, 便将它翻面, 令其另一面朝上。
- 对战场上已转换的永久物而言, 无论其哪一面朝上, 其法术力值均等同于该牌正面的法术力值。
- 转换某永久物并不会影响其上贴附的灵气或武具。类似地, 该永久物上的任何指示物在它转换后依旧会留在其上。由已结算之咒语或异能所产生的持续性效应也会继续作用于其上。堆叠上以某永久物为目标的任何咒语或异能, 在该永久物转换之后, 依旧会继续以其为目标。
- 注记于「每当一个永久物转化时」触发的触发式异能, 在永久物转换时也会触发。
- 类似地, 如果其他牌上的某个异能让你「转化」一张变形金刚双面牌, 则你会依该叙述转换之, 就算该异能上没用到「转换」此字眼也是一样。

#### 「远超所见」释疑:

- 「远超所见[费用]」意指「你可以支付[费用]来施放已转换的此牌, 而不支付其法术力费用。」它在任何能施放该咒语的区域中都会生效。
- 该费用属于替代性费用, 因此不能与其他替代性费用组合支付。但它能与其他额外费用 (如适用) 组合支付。
- 当你利用某咒语的远超所见异能来施放它时, 该牌是以背面朝上的状态来进入堆叠。所成之咒语具有该面上的所有特征。
- 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 (例如远超所见费用), 加上费用增加的数量, 然后再减去费用减少的数量。利用远超所见异能施放之咒语的法术力值由该牌正面的法术力费用决定, 与施放该咒语时支付的总费用无关。



- 以此法施放的咒语会背面朝上地进战场。
- 如果你复制了某个以此法施放之永久物咒语，则该复制品会具有该牌背面的特征，就算复制品本身不是双面牌亦然。

「金属生命体」释疑：

- 「金属生命体」意指「只要是在你的回合中，此永久物便是神器生物，且仍具有原本类别。」
- 于载具是生物期间，它会具有其上印制的力量和防御力。
- 如果另一个永久物的某个静止式异能只会对非生物永久物生效，则该异能只会对手回合期间，对具金属生命体的载具生效。举例来说，如果你操控腾空飞驾阿尔茜和器械进击，则于你的回合中，阿尔茜会是 2/2 神器生物，而在对手的回合中，它会是 3/3 神器生物（因为其法术力值为 3）。

---

## 中文版勘误

- 本系列印制之「魔法大师河鼓」牌张（收藏编号 51/287，及其收藏编号为 314 之宽图版）中文版之生物误。牌上印制的生物类别误作「人类 / 神器师 / 参谋」，正确的应为「人类 / 法术师 / 参谋」。特此勘误。本牌更新后的规则叙述请见后文单卡解惑部分。

---

## 兄弟之战主系列单卡解惑

（以下按中文牌名拼音顺序排列）

阿基夫之盾穆雷尔

{三}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 士兵

3/4

于你的回合中，所有对手都不能施放咒语或起动神器，生物或结界的异能。

每当阿基夫之盾穆雷尔攻击时，派出 X 个 1/1 无色士兵衍生神器生物，X 为由你操控的士兵数量。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如佩带和破坟），它们的规则提示中会包含冒号。
- 阿基夫之盾穆雷尔的第一个异能会让对手无法起动战场上为神器、生物和 / 或结界之永久物的起动式异能。它不会让对手不能起动位于战场以外区域之牌张上的起动式异能。特别一提，这意味着对手仍能起动其坟墓场中牌上的起动式异能（例如破坟）。

矮人颂锻师

{一}{红}

生物 ~ 矮人 / 法术师

1/3

守护 ~ 支付 2 点生命。（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付 2 点生命，否则反击之。）

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

- 只要你施放的咒语不含生物此类别，灵技异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），灵技异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地不会触发灵技异能。
- 灵技异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。
- 灵技异能触发之后，便与触发此异能之咒语再无关联。就算该咒语被反击，灵技异能仍将结算。

---

爆裂地带

地

爆裂地带进战场时上面有一个充电指示物。

{横置}: 加{无}。

{X}{X}, {横置}: 在爆裂地带上放置 X 个充电指示物。

{三}, {横置}, 牺牲爆裂地带: 消灭所有法术力值等同于爆裂地带上充电指示物数量的非地永久物。

- 像{X}{X}这样的起动费用，其意义为：你要支付的费用是 X 的两倍。若你希望 X 等于 3，则你起动爆裂地带的异能时便须支付{六}。
- 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，其法术力值为 0。
- 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

---

兵员配置械

{五}

神器生物 ~ 组构体

4/6

在你的结束步骤开始时，若你操控两个或更多其他生物，则抓一张牌。

{三}{白}: 派出一个 1/1 无色士兵衍生生物。

破坟{二}{白}{白}

- 你在该异能触发和结算这两个时点，都必须操控两个或更多其他生物。如果在上述任一时点你操控的其他生物数量少于两个，则你便不会抓牌。

---

捕空蜘蛛

{二}{黑}{绿}

生物 ~ 蜘蛛

3/3

延势

当捕空蜘蛛进战场时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，消灭目标非地永久物。

当捕空蜘蛛死去时，你可以获得等同于你坟墓场中生物牌数量的生命。若你如此作，则从你的坟墓场放逐捕空蜘蛛。

- 捕空蜘蛛的第一个触发式异能没有目标。如果你选择牺牲另一个生物，则会另有触发式异能（称为「自身」触发式异能）进入堆叠，而你是在此时才需选择一个目标非地永久物。牌手可以如常回应这第二个触发式异能。
- 特别一提，这意味着牌手要在你做出是否要牺牲生物的决定之后，才会知晓你打算指定哪个非地永久物为目标。

---

不弃同袍

{四}{黑}

法术

如果此咒语以法术力值等于或小于 3 的生物牌为目标，则减少{三}来施放。

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

- 如果该目标生物牌的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。

---

拆除装配

{一}{蓝}

瞬间

选择一项 ~

- 反击目标神器或结界咒语。如果以此法反击了该咒语，则改为将它放逐，而非置入拥有者的坟墓场。
- 反击目标起动式或触发式异能。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如佩带和破坟），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。此类异能常见的格式为「[触发条件], [效应]」。
- 诸如正常抓牌、战斗伤害或将牌面朝下的生物翻回牌面朝上等这些都属于回合动作或特殊动作，这类动作都不能指定为目标。也不能指定法术力异能为目标。

- 最后一项模式可以指定延迟触发式异能为目标。特别一提，「在下一个结束步骤开始时，将已破坟之永久物放逐」此事亦属于触发式异能，该模式也可以将其指定为目标。如果该延迟触发式异能被反击，则该已破坟的永久物就会一直留在战场上。不过，如果它将死去或因故将离开战场，则仍会被放逐。

---

#### 彻底摧毁

{二}{红}

法术

此咒语不能被反击。

消灭目标神器。如果其法术力值等于或小于 1，则抓一张牌。

- 「此咒语不能被反击」意指此咒语不会被反击，就连守护此关键字异能也反击不了。如果该咒语指定一个具守护的神器为目标，则虽然该咒语的操控者仍能支付守护费用，但就算该牌手不支付此等费用，彻底摧毁也不会被反击。

---

#### 成仁冲击波

{三}{红}

瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

成仁冲击波对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。抓一张牌。

- 会检查所牺牲的生物在战场上已知的最后存在状况来决定其力量。
- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物。你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图影响你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

---

#### 重新入列

{一}{白}

法术

将目标法术力值等于或小于 3 的神器或生物牌从你的坟墓场移回战场。如果以此法进战场的是生物，则其进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。

- 如果以此法将一个非生物神器移回战场，同时又有其他效应使得该神器在战场上时会是个生物（例如器械进击的异能），则该神器进战场时上面会有额外的+1/+1 指示物。
-

### 达砾士的打造

{三}{绿}

瞬间

在目标由你操控的神器，生物或地上放置两个+1/+1指示物。重置该永久物。如果它不是生物，则它成为0/0生物，且仍具有原本类别。

- 达砾士的打造并未让生物获得敏捷异能，因此如果某个在你维持开始之后才进战场的非生物永久物以此法成为了生物，则它要等到你的下一个回合才能攻击。其上所有费用中包含{横置}符号的起动式异能，也要等到你的下一个维持步骤当中才能起动。特别一提，这意味着如果某个在你上一个维持之后才进战场的地以此法成为了生物，则你也不能横置它来产生法术力。
  - 如果以此法成为生物的神器或地是从你维持开始之后便一直在战场上（就算维持开始时还不是生物也一样），则它便能在你的回合中攻击，其异能也可以起动。
- 

### 敌意谈判

{三}{黑}

瞬间

放逐你牌库顶的三张牌并牌面朝下地放作一堆，然后放逐你牌库顶的三张牌并牌面朝下地放作另一堆。检视各牌堆的牌，然后选择一堆并将其翻为牌面朝上。由任一对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。你失去3点生命。

- 如果你牌库中的牌数少于六张，则第二堆中的牌数会比第一堆少。如果你牌库中的牌数少于四张，则只会有一堆中有牌，第二堆会是空的。虽然你可以选择将空的牌堆翻为牌面朝上，但除非你的对手特别慷慨，否则对方无论如何都一定会让你去拿空的那堆。
- 

### 动力炉工人

{五}

神器生物 ~ 组装工人

4/4

{三}: 动力炉工人得+2/+2直到回合结束。如果你操控名称为矿脉工人和高塔工人的生物，则改为在动力炉工人上放置两个+1/+1指示物。每回合只能起动一次。

- 如果于该异能结算时，你操控至少一个名称为矿脉工人的生物，和至少一个名称为高塔工人的生物，则动力炉工人就会改为得到两个+1/+1指示物，而不是得+2/+2。
-

断根收成

{二}{绿}

瞬间

磨五张牌。你可以将以此法磨掉的一张永久物牌置于你手上。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 如果有替代性效应改为将所磨掉的牌放逐，而不是置入坟墓场，则此效应仍能对放逐区中「以此法磨掉」的牌生效。
- 

对称间质

{四}

神器

每当一个力量与防御力相等的生物在你操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则抓一张牌。

- 如果有一个或数个对进战场之生物生效的静止式异能会更改该生物之力量或防御力，则在决定对称间质的异能是否会触发时，会将这类异能考虑在内。对于会影响进战场之生物的替代性效应，也是同样处理，例如进战场时上面有一个或数个+1/+1 指示物，或作为另一个生物的复制品来进战场这类。
- 

多重宇宙加身

{六}{蓝}{蓝}

结界

你可以随时检视你的牌库顶牌。

你可以从你的牌库顶使用地和施放咒语。

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你手上或你的牌库顶施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你利用第二个异能来施放咒语和使用地时，仍须遵循正常时机规则，且须支付以此法施放之咒语的所有费用。以此法施放咒语时，你可以选择支付该咒语可能会具有之任何替代性费用或非强制性的额外费用（例如增幅费用）。你必须支付任何强制性的额外费用。
- 你利用最后一个异能以「不支付其法术力费用」的方式来施放咒语时，虽然不能支付替代性费用，但你仍能选择支付该咒语可能具有之任何非强制性的额外费用（例如增幅费用）。你必须支付任何强制性的额外费用。
- 你利用多重宇宙加身的最后一个异能来施放具试作异能的牌时，可以选择是要正常施放，还是要将它作为试作咒语来施放。无论是哪种情况，你都不需支付其法术力费用。
- 如果多重宇宙加身离开战场，且稍后再度返回（或你使用了另一个），则它会算是一个全新物件，且无论你本回合之前是否利用曾在战场之旧结界的最后一个异能来施放咒语，你都可以利用新结界的该异能来如此作。
- 类似地，如果你操控数个多重宇宙加身（成了多重宇宙多重加身），则每个多重宇宙加身的最后一个异能都会单独生效；这样在你的每个回合中，各结界都会让你有一次机会来施放咒语，且不需支

付其法术力费用。在此情况下，你需要记录你是用哪个结界的许可来以此法施放咒语（因为可能会出现这种情况：你当回合还没来得及利用某个多重宇宙加身的许可来施放咒语时，该结界就已经离开战场）。

---

#### 恶魔意图

{一}{黑}

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

从你牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，然后洗牌。

- 施放此咒语时，你必须牺牲正好一个生物；你无法不牺牲生物就施放此咒语，且你也不能牺牲一个以上的生物。
- 要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，牌手才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语。

---

#### 萼城的凯拉皇后

{一}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 贵族

2/3

{四}, {横置}: 弃掉你的手牌，然后抓等量的牌。你可以选择一张以此法弃掉且法术力值为 1 的神器或生物牌，然后对法术力值为 2 和 3 的神器或生物牌执行同样流程。将这些牌移回战场。只能于法术时机启动。

- 你可以从弃掉的牌之中选择以下牌张，且均为非强制：一张法术力值为 1 的神器或生物牌，一张法术力值为 2 的神器或生物牌，以及一张法术力值为 3 的神器或生物牌。然后将所有选中的牌同时放进战场。
- 如果有替代性效应改为将你以此法弃掉的牌放逐，而不是置入坟墓场，则萼城的凯拉皇后之异能仍可以在放逐区中找到你弃掉的这些牌。你仍可以利用凯拉皇后的异能来将以此法弃掉的牌放进战场。

---

#### 萼城亲王克撒

{二}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/3

由你操控的神器生物得+2/+2。

{六}: 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器之复制品，但它是 1/1 士兵生物，且仍具有原本类别。

- 对萼城亲王克撒的启动式异能而言，此衍生物所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但所列之特征除外。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、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。
- 该衍生物会是个士兵生物，且仍具有原本类别。其基础力量和防御力为 1/1。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
- 如果所复制之永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。
- 如果所复制之永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，且仍具有前列但书。
- 如果所复制的永久物是个衍生物，则克撒所派出的衍生物会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，且仍具有前列但书。

#### 非瑞克西亚视像

{二}{红}{红}

结界

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

在你的结束步骤开始时，若你本回合中未从放逐区使用过牌，则派出一个已横置的魔力石衍生物。（它是具有「{横置}：加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。）

- 你利用非瑞克西亚视像的第一个异能使用牌时，仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你必须支付所有费用才能施放之。
- 如果你因故从放逐区中使用了牌，则其最后一个异能便不会触发，就算你使用的是以其第一个异能放逐的牌也一样。
- 如果你以其第一个异能放逐的牌是瞬间，则你可以在你的结束步骤中、非瑞克西亚视像最后一个异能已结算并派出魔力石衍生物之后，再施放该瞬间。我们称之为两者兼得。

#### 非瑞克西亚噬生亚龙

{七}

神器生物 ~ 非瑞人 / 亚龙

7/5

威慑，系命

守护 ~ 支付等同于非瑞克西亚噬生亚龙力量的生命。

//

{一}{黑}{黑}

试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）

3/3



- 对手如想要让该咒语或异能结算，则其所需支付的生命数量，须等同于守护异能结算时非瑞克西亚噬生亚龙的力量，而此数值可能会与守护异能触发式它的力量不同。如果于守护异能结算时，非瑞克西亚噬生亚龙已不在战场，则利用它最后在战场上时的力量，来决定该牌手须支付的生命数量（但如果非瑞克西亚噬生亚龙是该咒语之唯一目标的话，此时该咒语就已经失去了所有合法目标；就算牌手支付了生命，它也不会结算）。

---

腐化

{五}{黑}

法术

腐化对任意一个目标造成伤害，其数量等同于由你操控的沼泽数量。你获得等同于以此法所造成的伤害之生命。

- 腐化会计算所有由你操控、且副类别为沼泽的地，而不仅是名称为「沼泽」者。

---

钢铁炽天使

{六}

神器生物 ~ 天使

5/4

飞行

在你回合的战斗开始时，选择飞行，警戒或系命。目标由你操控的生物获得该异能直到回合结束。

//

{一}{白}{白}

试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）

3/3

- 你在将钢铁炽天使的触发式异能放进堆叠时，就需决定目标生物。你是在该异能结算时，才选择要让该生物获得哪个异能。

---

钢油幻梦

{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张神器或生物牌，然后选择其坟墓场中一张神器或生物牌。放逐所选之牌。

- 如果该牌手展示出了神器或生物牌，则你必须从其手上选择一张此类牌。类似地，如果该对手坟墓场中有神器或生物牌，则你也必须从其中选择一张。
- 如果该对手手上没有神器或生物牌，则你仍须从其坟墓场中选择一张神器或生物牌来放逐。

---

高塔工人

{三}

神器生物 ~ 组装工人

1/3

延势

{横置}: 加{无}。如果你操控名称为矿脉工人和动力炉工人的生物, 则改为加{无}{无}{无}。

- 如果你操控至少一个名称为矿脉工人的生物, 和至少一个名称为动力炉工人的生物, 则你就会改为加{无}{无}{无}, 而不是{无}。

---

根缆拼合械

{五}

神器生物 ~ 魔像

5/5

{三}{绿}{绿}, 牺牲根缆拼合械: 派出一个 X/X 无色魔像衍生神器生物, X 为根缆拼合械力量的三倍。它获得敏捷异能直到回合结束。只能于法术时机起动。

//

{一}{绿}

试作 (你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本, 其异能与类别不变。)

2/3

- 利用根缆拼合械最后在战场上时的力量 (而非此生物牌在坟墓场中的力量) 来决定 X 的数值。

---

过度自责

{四}{黑}

瞬间

你坟墓场中每有一张生物牌, 此咒语便减少{一}来施放。

放逐目标生物或鹏洛客。

- 过度自责的第一个异能, 不会改变它的法术力费用或法术力值。它就只是减少施放咒语时的费用。
  - 过度自责的第一个异能无法将它的费用降到少于{黑}。
-

### 壕沟备战

{一}{白}{白}

结界

由你操控的生物得+1/+1。

{五}{白}：放逐目标不由你操控的非地永久物，直到壕沟备战离开战场为止。只能于法术时机起动且只能起动一次。

- 这个起动式异能为一个单一异能，会产生两个一次性效应：一个在该异能结算时放逐该永久物，另一个在壕沟备战离开战场后立即将所放逐的牌移回战场。
- 如果壕沟备战在其起动式异能结算前便已离开战场，则该目标永久物不会被放逐。
- 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具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。
- 如果衍生物被放逐，它将会消失。它将不会移回战场。
- 在多人游戏中，如果壕沟备战的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能，所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
- 此起动式异能每盘游戏只能起动一次。如果该异能被反击，或是在起动后因故未能结算，则它就不能再度起动。
- 如果壕沟备战离开战场，且稍后返回，则它会是个战场上的全新物件，与它之前的存在状况并无关联。你可以再度起动它的异能，就算该异能之前其在战场上时已起动过也是一样。

---

### 壕沟伏兽

{四}{黑}

生物~野兽/惊惧兽

4/5

只要你本回合中已抓两张或更多牌，壕沟伏兽便具有死触与系命异能。

- 就算你抓牌时壕沟伏兽还不在于战场上也没关系。如果你抓两张牌，然后施放壕沟伏兽，则它本回合中会具有死触与系命。

---

### 合金物灵师

{绿}

生物~人类/德鲁伊

1/1

{二}{绿}：直到回合结束，目标由你操控的非生物神器成为 4/4 神器生物。

- 于合金物灵师的异能结算时，该目标永久物仍会具有它成为神器生物前所具有的其他牌张类别和副类别。

---

护国勋爵克撒

{一}{白}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/4

你施放的神器、瞬间与法术咒语减少{一}来施放。

{七}: 如果由你同时拥有并操控护国勋爵克撒和一个名称为强能石与弱能石的神器, 则放逐它们, 然后将它们融合为鹏洛客克撒。只能于法术时机起动手。

////

强能石与弱能石

{五}

传奇神器 ~ 魔力石

当强能石与弱能石进战场时, 选择一项 ~

- 抓两张牌。
- 目标生物得-5/-5 直到回合结束。

{横置}: 加{无}{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语。

(与护国勋爵克撒融合。)

////

鹏洛客克撒

颜色标志: 白色, 蓝色

传奇鹏洛客 ~ 克撒

7

你每回合可以起动手鹏洛客克撒的忠诚异能两次, 而不是只能起动手一次。

+2: 你本回合中施放的神器、瞬间和法术咒语减少{二}来施放。你获得 2 点生命。

+1: 抓两张牌, 然后弃一张牌。

0: 派出两个 1/1 无色士兵衍生神器生物。

-3: 放逐目标非地永久物。

-10: 由你操控的神器和鹏洛客获得不灭异能直到回合结束。消灭所有非地永久物。

- 护国勋爵克撒的第一个异能不能减少你施放之咒语费用中的有色法术力部分。
  - 在你的每个回合中, 你可以起动手鹏洛客克撒的忠诚异能两次, 这既可以是起动手同一个异能两次, 也可以是起动手两个不同的异能各一次。
-

### 化龙命运

{一}{红}{红}

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1，且具有飞行、敏捷与

「{-}：此生物得+1/+0 直到回合结束。」它额外具有龙此类别。

当所结附的生物死去时，将化龙命运移回其拥有者手上。

- 「额外具有龙类别」此事，并不属于所结附之生物获得之起动式异能的一部分。无论该异能是否起过，该生物都额外具有龙此类别。

---

### 机械化战争

{一}{红}{红}

结界

如果某个由你操控的红色或神器来源将向任一对手或由对手操控的永久物造成伤害，则改为它造成原数量加 1 点伤害。

- 这额外的 1 点伤害是由原本的伤害来源所造成。这份额外伤害并非由机械化战争造成。
- 如果同时有其他效应也会影响某来源将向对手或由其操控之永久物造成的伤害数量（包括防止伤害者），则会由受到伤害的牌手或受到伤害之永久物的操控者来决定这些效应的生效顺序。如果所有伤害都已被防止，则机械化战争的效应便不再生效。
- 如果某个由你操控的红色或神器来源将造成的伤害，需要在多位对手和 / 或数个由对手操控的永久物之间进行分配，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加 1。举例来说，如果你施放一个记着「对任意数量的目标造成共 4 点伤害，你可以任意分配」的红色咒语，且你决定令该咒语对某生物造成 2 点伤害，并对该生物的操控者造成 2 点伤害，则该咒语会改为对他们各造成 3 点伤害。

---

### 基克斯的指命

{三}{黑}{黑}

法术

选择两项~

- 在至多一个生物上放置两个+1/+1 指示物。它获得系命异能直到回合结束。
- 消灭所有力量等于或小于 2 的生物。
- 将至多两张生物牌从你的坟墓场移回你手上。
- 每位对手各牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。

- 因为所有模式都不取目标，因此你要等到基克斯的指命结算时，才需要选择要让哪个生物获得指示物，或是要将哪张牌移回。

---

基克斯派掠颅客

{二}{黑}

生物 ~ 非瑞人 / 人类 / 杀手

2/3

在你的维持开始时，若你坟墓场中有三张或更多生物牌，则在基克斯派掠颅客上放置一个+1/+1 指示物。

- 基克斯派掠颅客的触发式异能，在该异能触发和结算这两个时点，都会检查你坟墓场中牌的数量。如果任一时点，你坟墓场中的生物牌数量不足三张，则你就不会在它上面放置+1/+1 指示物。
- 

基克斯掌偶米斯拉

{二}{黑}{红}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 人类 / 神器师

3/5

每当你攻击时，每位对手各失去 X 点生命且你获得 X 点生命，X 为进行攻击的生物数量。如果基克斯掌偶米斯拉与一个名称为非瑞克西亚龙形引擎的生物都正进行攻击，且你同时拥有并操控两者，则放逐它们，然后将它们融合为非瑞克西亚臣民米斯拉。它须横置进战场，且正进行攻击。

////

非瑞克西亚龙形引擎

{三}

神器生物 ~ 非瑞人 / 龙

2/2

连击

当非瑞克西亚龙形引擎从你的坟墓场进战场时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则抓三张牌。

破坟{三}{红}{红}

(与基克斯掌偶米斯拉融合。)

////

非瑞克西亚臣民米斯拉

颜色标志：黑色，红色

传奇神器生物 ~ 非瑞人 / 神器师

9/9

每当非瑞克西亚臣民米斯拉进战场或攻击时，选择三项 ~

- 目标对手弃两张牌。
- 米斯拉对任意一个目标造成 3 点伤害。
- 消灭目标神器或鹏洛客。
- 由你操控的生物获得威慑与践踏异能直到回合结束。
- 不由你操控的生物得-1/-1 直到回合结束。
- 派出两个已横置的魔力石衍生物。

- 虽然非瑞克西亚臣民米斯拉是以「横置且正进行攻击」的状态来进战场，但由于它并未被宣告为攻击生物，因此注册于「当一个生物攻击时」触发的异能都不会触发。
- 于非瑞克西亚臣民米斯拉进战场时，你要选择它所攻击的牌手或鹏洛客。

监视振翼机

{八}

神器生物 ~ 振翼机

4/5

飞行

当监视振翼机进战场时，占卜 X，X 为其力量。

//

{三}{蓝}

试作 (你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。)

2/3

- 利用监视振翼机之触发式异能结算时它的力量（而非该异能触发时）来决定 X 的数值。如果在异能结算时，监视振翼机已不在战场上，则利用它最后在战场上时的力量来决定。

紧急熔焊

{一}{黑}

法术

将目标神器或生物牌从你的坟墓场移回你手上。派出一个 1/1 无色士兵衍生神器生物。

- 如果你坟墓场中没有神器或生物牌来指定为紧急熔焊的目标，便不能施放之。
- 如果于紧急熔焊试图结算时，该在你坟墓场中的牌已经是不合法目标，则紧急熔焊便会移出堆叠，且你不会派出衍生物。

经年贝西摩斯

{五}

神器生物 ~ 野兽

2/7

你可以从你的坟墓场中使用地。

破坟{绿}{绿} ({绿}{绿}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 经年贝西摩斯不会改变你能够使用地牌的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。

- 经年贝西摩斯不会让你能够起动在你坟墓场中之地牌上的异能（例如循环）。

---

### 静态棺材

{三}

传奇神器

{二}, {横置}, 放逐静态棺材: 你获得反一切保护异能直到你的下一个回合。

- 如果某牌手具有反一切保护异能, 则意味以下三件事: 1) 该牌手将受到的所有伤害都会被防止; 2) 不能贴附灵气于该牌手。3) 该牌手不能成为咒语或异能的目标。
- 除了上文说明的事件之外, 其他的事件都会如常生效。举例来说, 不指定你为目标效应仍能令你弃牌。于你具有反一切保护的时段内, 虽然生物仍能攻击你, 但他们将对你造成的战斗伤害都会被防止。
- 如果有效应注记着伤害不能被防止, 则你仍会受到未指定目标之来源所造成的伤害, 例如进行攻击的生物, 或是会对每位牌手均造成伤害的咒语。
- 如果堆叠上有以你为目标的咒语或异能, 则获得反一切保护后会令这些咒语或异能以你为目标的部分成为不合法。于咒语或异能试图结算时, 如果其所有目标均不合法, 则该咒语或异能不会结算, 其上所有的效应都不会生效, 包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标, 则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响, 且其他的效应也仍会生效。

---

### 静态网

{三}{白}

结界

当静态网进战场时, 放逐目标由对手操控的非地永久物, 直到静态网离开战场为止。

当静态网进战场时, 你获得 2 点生命并派出一个已横置的魔力石衍生物。*(它是具有「{横置}: 加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。)*

- 静态网的第一个异能会产生两个一次性效应: 一个在该异能结算时放逐永久物, 另一个在静态网离开战场之后立刻将所放逐的牌移回战场。
  - 如果静态网在其触发式异能结算前便已离开战场, 则该目标永久物不会被放逐。
  - 贴附于所放逐永久物上的灵气会进入其拥有者的坟墓场。贴附于所放逐生物上的武具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。
  - 如果衍生物被放逐, 它将会消失。它将不会移回战场。
  - 在多人游戏中, 如果静态网的拥有者离开了游戏, 所放逐的牌将移回战场。因为将该牌移回的这个一次性效应不属于会进入堆叠的异能, 所以它也不会随着离开游戏之牌手在堆叠上的其他咒语或异能一同消失。
-



### 巨型焮喉龙

{二}{红}

生物 ~ 恐龙 / 野兽

4/3

践踏

牌手不能获得生命。

- 当巨型焮喉龙在战场上时，会让牌手获得生命之咒语或异能仍会结算。虽然没有牌手会获得生命，但该咒语或异能的所有其他效应都会生效。
- 如果于巨型焮喉龙在战场期间，有效应会将某牌手的总生命设定为一个高于其当前总生命的数值，则该牌手的总生命不会改变。

### 巨型原身械

{九}

神器生物 ~ 变形兽

7/7

你可以使巨型原身械当成任一由你操控之神器或生物的复制品来进入战场，但它额外是神器生物，且其力量和防御力各等同于巨型原身械的力量和防御力。

//

{二}{蓝}{蓝}

试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）

3/3

- 巨型原身械所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但「同时也是神器生物」与「具有不同的力量和防御力」这两点除外。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，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。
- 利用对应的印制力量和防御力（7/7 或 3/3）来决定巨型原身械之复制效应最后的结果。
- 如果所选永久物的法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。
- 如果所选永久物已经复制了别的东西（举例来说，如果所选永久物是仿生妖），则你的巨型原身械进战场时，会是所选永久物已经复制的样子，且仍具有前述但书。
- 如果所选择的永久物是个衍生物，则巨型原身械会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，且仍具有前列但书。巨型原身械不会成为衍生物。
- 当巨型原身械进战场时，它所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。所选择的永久物上面任何「于此进战场时」或「于此进战场时上面有…」的异能也都会生效。
- 如果巨型原身械因故与另一个永久物同时进战场，则巨型原身械不能成为该永久物的复制品。你只可选择已在战场上的永久物。
- 你可以选择不复制任何东西。在这种情况下，巨型原身械进战场时就只是一个 7/7（或 3/3）神器生物。

---

掘古逸才米斯拉

{二}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

2/1

敏捷

{一}, {横置}, 弃一张牌: 抓一张牌。

每当你弃一张或数张神器牌时, 加{红}{红}。此异能

每回合只会触发一次。

- 你因任何理由弃掉神器牌, 都会触发最后一个异能, 而不仅限于因其起动式异能而弃掉的情况。

---

军备竞赛

{三}{红}

结界

{三}{红}: 你可以将一张神器牌从你手上放进战场。

该神器获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它

牺牲。

- 只有在下一个结束步骤开始时依然操控该神器的情况下, 你才须牺牲之。如果该神器已离开战场, 则就算它又回到了战场上, 你也不用牺牲它。

---

军势散尽

{一}{白}{黑}

法术

放逐目标由对手操控的非地永久物和所有由该牌手操

控且与该永久物同名的衍生物。

- 该目标永久物不需要是衍生物。在此情况下, 该永久物仍会被放逐。
  - 如果于军势散尽试图结算时, 该目标已经不合法, 则它会移出堆叠, 且没有效果, 就算战场上仍有与该目标同名的衍生物也是一样。
-

### 凯拉的指命

{一}{白}{白}

法术

选择两项 ~

- 派出一个 2/2 无色组构体衍生神器生物。
  - 在一个由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得连击异能直到回合结束。
  - 从你牌库中搜寻一张基本的平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
  - 你获得 2 点生命且占卜 2。
- 
- 所有模式都不取目标。特别一提，这意味着你要等到此咒语结算时，才需为其第二项模式选择一个生物。

### 凯拉的重筑

{X}{白}{白}{白}

法术

检视你牌库顶的七张牌。将其中至多 X 张法术力值等于或小于 3 的神器和 / 或生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 这里是要求每张牌的法术力值都须等于或小于 3，而不是这些牌的法术力值加总需满足该要求。
- 

### 克撒的同兆

{三}

传奇神器

{二}{白}{白}，{横置}，放逐克撒的同兆：每位牌手各选择六个由其操控的地。消灭所有其他永久物。只能于法术时机起动。

当克撒的同兆从战场进入放逐区时，你可以支付 {二}。若你如此作，则从你牌库中搜寻一张鹏洛客牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

- 克撒的同兆之触发式异能，会比其起动式异能先一步结算。这意味着你需先决定是否要支付 {二} 并搜寻你的牌库，然后才轮到各牌手选择地。特别一提，这就是说其他牌手在选择地之前，就会知道你搜寻了哪张鹏洛客牌。
-

克撒的指命

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

选择两项 ~

- 不由你操控的生物得-2/-0 直到回合结束。
- 派出一个已横置的魔力石衍生物。
- 派出一个已横置的 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此生物便得+1/+1。」
- 占卜 1，然后抓一张牌。

- 由于该组构体的异能确实会将组构体本身计算在内，因此它至少会是个 1/1。
- 

克撒战翼机解放者号

{三}

传奇神器生物 ~ 振翼机

1/2

闪现

飞行

你可以将无色咒语和神器咒语视同具有闪现异能地来施放。

每当你施放咒语时，若施放该咒语时所支付的法术力数量大于克撒战翼机解放者号之力量，则在解放者号上放置一个+1/+1 指示物。

- 第三个异能只对「施放咒语」此事生效。举例来说，它不会影响你能起动注记只能于「法术时机」起动的异能。
  - 最后一个异能在乎的，就只是施放该咒语时实际支付的法术力数量，与其法术力费用无关。
- 

苦痛阴影

{一}{黑}

生物 ~ 阴魂

2/2

如果某个由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。

{一}：苦痛阴影得+1/+1 直到回合结束。

- 因为由对手操控的生物都不会进入坟墓场，这类生物所具有之「当[此生物]死去时」触发式异能均不会触发。
-

矿脉工人

{二}

神器生物 ~ 组装工人

2/1

{横置}: 你获得 1 点生命。如果你操控名称为动力炉工人和高塔工人的生物, 则改为你获得 3 点生命。

- 如果于该异能结算时, 你操控至少一个名称为动力炉工人的生物, 和至少一个名称为高塔工人的生物, 则你就会改为获得 3 点生命, 而不是 1 点。

---

矿渣精炼炉

{四}

神器

每当矿渣精炼炉或另一个由你操控且非衍生物的神器从战场进入坟墓场或放逐区时, 派出一个已横置的魔力石衍生物。 (它是具有「{横置}: 加{无}。此法力不能用来施放非神器咒语」的神器。)

- 如果在矿渣精炼炉从战场进入坟墓场或放逐区时, 还有一个或数个由同一牌手操控的其他非衍生物神器也从战场进入坟墓场和 / 或放逐区, 则每有一个此类神器 (包括矿渣精炼炉本身), 它的触发式异能便会触发一次。

---

拉特南创院人札夫拿

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师 / 参谋

2/1

{一}{蓝}: 将目标由你操控的神器移回其拥有者手上。

{三}, {横置}: 复制目标由你操控的神器咒语。 (所成之复制品会成为衍生物。)

- 永久物咒语的复制品结算后自然成为衍生物, 因此该衍生物并不会算作「派出」。在意派出衍生物之效应, 不会与因此触发式异能复制永久物咒语而进战场的衍生物产生互动。
  - 如果某效应复制了试作咒语, 则该复制品 (以及它所成之进到战场上的衍生物) 会具有与试作咒语相同的特征。
-

### 浪涌引擎

{二}

神器生物 ~ 组构体

3/2

守军

{蓝}: 浪涌引擎失去守军异能并获得「此生物不能被阻挡。」

{二}{蓝}: 浪涌引擎成为蓝色且基础力量与防御力为5/4。只能于浪涌引擎不具守军时起动。

{四}{蓝}{蓝}: 抓三张牌。只能于浪涌引擎为蓝色时起动且只能起动一次。

- 如果浪涌引擎因其第一个异能以外的方式失去了守军异能，则你也可以起动其第二个异能。类似状况：如果它因其第二个异能以外的方式成为蓝色，则你也可以起动其最后一个异能。请注意，允许生物「视同不具守军异能地进行攻击」之效应，实际上并不会令生物失去守军异能。
- 浪涌引擎的最后一个异能是每盘游戏只能起动一次，而不是每个回合都能起动一次。
- 如果某个起动过最后一个异能的浪涌引擎离开了战场，而后又返回，则它会是个战场上的全新物件，且你能够再度起动它的最后一个异能（当然要等到它是蓝色的时候才行）。

---

### 灵魂分离

{一}{白}

瞬间

放逐目标非地永久物。于该牌持续放逐的时段内，其拥有者可以使用之。对手以此法施放的咒语增加{二}来施放。

- 使用所放逐的牌时，须遵循该类别之牌的正常时机规则，且其拥有者须支付所有费用（包括{二}这一额外费用，如适用）才能以此法施放之。

---

### 掠束大队

{九}

神器生物 ~ 组构体

4/4

践踏，敏捷

当掠束大队进战场时，若它经你施放，则派出两个为其复制品的衍生物。

//

{三}{红}{红}

试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）

2/2

- 所派出的复制品，会与掠束大队具有相同的法术力费用、法术力值、颜色、力量和防御力，而这些特征会因掠束大队是否当作试作咒语来施放而变化。

---

马法瓦威领米斯拉

{三}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

4/4

由你操控的永久物具有「守护 ~ 牺牲一个永久物。」

你坟墓场中的每张神器牌均具有破坟{一}{黑}{红}。

*({一}{黑}{红}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)*

- 尽管破坟的规则提示是写在马法瓦威领米斯拉的文字框中，它确实会让你坟墓场中的每张神器牌都获得一个起动式异能。这并不是米斯拉的起动式异能。

---

米斯拉的攻城巨车

{五}

神器生物 ~ 攻城巨车

5/3

践踏

米斯拉的攻城巨车每次战斗若能攻击，则必须攻击。

破坟{五}{红} *({五}{红}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)*

- 如果米斯拉的攻城巨车因故无法攻击（例如已横置），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让其攻击，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以这种情况下，该生物也不至于必须要攻击。

---

米斯拉的书案

{一}

神器

{一}, {横置}, 牺牲米斯拉的书案：放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

破坟{一}{红} *({一}{红}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)*

- 你利用米斯拉的书案之第一个异能施放咒语时，仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。
-

米斯拉的铸造厂

地

{横置}: 加{无}。

{二}: 米斯拉的铸造厂成为 2/2 组装工人神器生物直到回合结束。它仍然是地。

{一}, {横置}: 目标进行攻击的组装工人得+2/+2 直到回合结束。

- 如果米斯拉的铸造厂变成生物，但你并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其第一个异能与最后一个异能，它也不能攻击（除非它因故获得敏捷异能）。
- 如果米斯拉的铸造厂已经是生物，则再度起动它的第二个异能，便会盖过先前所有将它力量和 / 或防御力设为特定值的效应。其他会影响其力量和 / 或防御力的效应（包括+1/+1 指示物以及诸如变巨术等咒语的效应）都会继续生效。

---

秘法代行械

{七}

神器生物 ~ 法师

4/3

当秘法代行械进战场时，若它经你施放，则将目标法术力值等于或小于秘法代行械力量的瞬间或法术牌从你坟墓场放逐。复制该牌。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

//

{一}{蓝}{蓝}

试作 (你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。)

2/1

- 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。
  - 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
  - 如果你施放的咒语在其法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
  - 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。
  - 如果于秘法代行械的异能试图结算时，有其他效应使得其力量小于该目标牌的法术力值，则该目标不合法。该目标牌不会被放逐，且你也不能施放复制品。
-



### 魔法大师河鼓

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 法师 / 参谋

2/4

在你的结束步骤开始时，若你本回合中已施放非生物咒语，则展示你牌库顶的五张牌。你本回合中已施放的非生物咒语中每有一种牌张类别，你便可以从所展示的牌中将一张该类别的牌置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 就算你施放非生物时河鼓还不在于战场上，河鼓的异能也会触发，且所施放的非生物咒语都会计算在内。
  - 非生物咒语可能具有的牌张类别包括：神器、结界、瞬间、鹏洛客、法术和部族。副类别（如人类与武器这类）和超类别（如雪境与传奇这类）都不是牌张类别。
  - **中文版勘误：**本系列印制的类别栏中，将此牌的生物类别误植作「人类 / 神器师 / 参谋」，实际上应是「人类 / 法师 / 参谋」，其正确的类别栏文字如上所示。
- 

### 魔石大脑

{二}

传奇神器

{二}, {横置}, 放逐魔石大脑：选择一个牌名。从目标对手的坟墓场，手牌及牌库中搜寻至多四张具该名称的牌，并将它们放逐。该牌手洗牌，然后每以此法从其手上放逐一张牌，其便抓一张牌。只能于法术时机起时。

- 你在将魔石大脑的起时式异能放进堆叠时，就需决定目标牌手；但要等到该异能结算时，才需要选择一个牌名。特别一提，这意味着该牌手知道你说出的是哪个牌名之后，就已不能回应此异能。
  - 该异能不会影响战场上具所选名称的永久物。
  - 你不一定要选择你在本盘游戏中已见过之某张牌的名称；如果你想的话，你也可以猜一下对手牌中可能会用到哪些牌，并说出一个这类牌的名称。
  - 与大多数类似的效应不同，魔石大脑的异能允许其操控者选择本地的名称。请注意，就算你能看到某牌多于四张，你也只能搜寻出至多四张该牌。
  - 你不一定要将你找到之所有具该名称的牌张都放逐。举例来说，如果你希望的话，你也可以将某一张留在坟墓场里。
- 

### 抹灭击

{一}{红}

法术

抹灭击对目标生物或鹏洛客造成 4 点伤害。如果本回合中该生物或鹏洛客将死去，则改为将它放逐。

- 该生物不一定要受到抹灭击的伤害才会被放逐。如果它在该回合中因故将死去，就会改为将之放逐。

---

强能石注能

{三}{蓝}

结界~灵气

结附于神器

当强能石注能进战场时，抓一张牌。

所结附的神器是基础力量与防御力为 4/4 的生物，且仍具有原本类别。

- 该神器将保留所有原本的类别，副类别，或超类别。特别一提，成为神器生物的武具通常情况下就无法在贴附在另一个生物上。如果它已经贴附在生物上，则它会卸装。
- 如果该神器已经是生物，则其基础力量与防御力都会成为 4。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，都会被它盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在强能石注能结附于神器之后生效，则将会盖过此效应。
- 会改变该生物之力量和 / 或防御力的效应（例如变巨术），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，以及将其力量与防御力互换的效应，也会如此生效。
- 如果你在最近的一回合开始时便持续操控该神器，则所变成的神器生物在你的回合中就能进行攻击。也就是说，这永久物变成生物多久并不重要，重要的是它在战场上待了多久。

---

若纳掘古师费顿

{一}{红}

传奇生物~人类 / 神器师

2/2

敏捷

若纳掘古师费顿不能进行阻挡。

每当费顿受到伤害时，从你牌库顶放逐等量的牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

- 当你以此法施放咒语时，你仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。

---

弱能石抑力

{蓝}

结界~灵气

结附于神器或生物

当弱能石抑力进战场时，你可以支付{三}。若你如此作，则横置所结附的永久物。

所结附的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置。

- 无论你有没有支付{三}，所结附的永久物都不会在其操控者的重置步骤中重置。

---

沙林斯高大亚龙

{四}{红}{绿}

生物 ~ 亚龙

7/6

践踏

每当一个地进战场时，派出一个已横置的魔力石衍生物。（它是具有「{横置}: 加{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语」的神器。）

- 每当一个地在任一牌手的操控下进战场时，沙林斯高大亚龙的第二个异能都会触发，而非仅限于地在你操控下进战场的情况。

---

沙林斯觅钢客

{一}{绿}

生物 ~ 人类 / 神器师 / 斥候

1/2

每当一个神器在你的操控下进战场时，检视你的牌库顶牌。如果它是地牌，则你可以展示该牌并置于你手上。若你未将该牌置于你手上，则你可以将它置入你的坟墓场。

- 就算该牌是地牌，你也不一定要展示它。你可以选择不展示该牌，并改为将之置入你的坟墓场。

---

时间锚

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇神器

在你的维持开始时，占卜2。

每当你于占卜期间选择将一张或数张牌置于你牌库底时，从你牌库底放逐等量的牌。

于你的回合中，你可以使用以时间锚放逐的牌。

- 你利用时间锚的最后一个异能使用牌时，仍须遵循正常的时机规则，且如果它是咒语，则你必须支付所有费用才能施放之。

---

时间失调

{四}{蓝}

瞬间

目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。占卜2。

- 由该永久物的拥有者来选择是要将它置于牌库顶还是牌库底。如果会以此法将数张牌置入牌库（例如当该咒语指定一个已融合的永久物为目标时），则该永久物的拥有者须将所有牌都置于牌库顶或牌库底。该牌手可以自行决定牌张之间的顺序，且不需展示之。

---

#### 收押入狱

{二}{白}

结界~灵气

结附于生物

当收押入狱进战场时，占卜2。

所结附的生物不能进行攻击或阻挡，且其起动式异能

都不能起动。

- 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]: [效应]。」有些关键字异能也属于起动式异能（例如佩带和破坟），它们的规则提示中会包含冒号。

---

#### 丝金大师莎希莉

{二}{蓝}{红}

传奇鹏洛客~莎希莉

3

+1: 占卜1。你可以横置一个由你操控且未横置的神器。若你如此作，则抓一张牌。

-2: 派出两个1/1无色，具飞行异能之振翼机衍生神器生物。它们获得敏捷异能直到回合结束。

-4: 你获得具有以下异能的徽记~「由你操控的神器生物得+1/+1」与「你施放的神器咒语减少{-1}来施放。」

- 对第一个异能而言，你是在异能结算时，才需决定要横置哪个神器。
- 如果你有办法多次起动莎希莉的最后一个异能，则你获得的每个徽记都会单独生效。举例来说，如果你有两个此类徽记，由你操控的神器生物得+2/+2，且你施放的神器咒语减少{-2}来施放。
- 莎希莉之徽记所提供的费用减少效应，不会减少神器咒语费用中的有色法术力部分。

---

#### 宿命交接

{三}{黑}

法术

抓若干牌，其数量等同于目标由你操控之神器或生物的法术力值。任一对手获得该永久物的操控权。

- 作为试作版来施放的神器生物之法术力值，是根据试作版的法术力费用（而非该牌通常的法术力费用）来确定。

- 如果战场上的神器或生物之法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。

---

#### 泰瑞西亚攻心械

{七}

神器生物 ~ 攻城巨车

6/4

每当泰瑞西亚攻心械攻击时，防御牌手磨其牌库一半数量的牌，小数点后进位。

破坟{-}{蓝}{蓝}{蓝} ( {-}{蓝}{蓝}{蓝}: 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 如果你以两个泰瑞西亚攻心械攻击同一牌手，则该牌手会先在第一个攻心械的异能结算时磨掉一半的牌库。然后该牌手会在第二个攻心械的异能结算时，再磨掉剩余牌库的一半。该牌手不会磨掉整个牌库（除非其牌库一开始就只有三张或更少的牌）。

---

#### 泰坦尼亚的指命

{四}{绿}{绿}

法术

选择两项 ~

- 放逐目标牌手的坟墓场。每以此法放逐一张牌，你便获得 1 点生命。
- 从你牌库中搜寻至多两张地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。
- 派出两个 2/2 绿色的熊衍生生物。
- 在每个由你操控的生物上各放置两个+1/+1 指示物。

- 如果你选择第一项模式，但在泰坦尼亚的指命将要结算时，该牌手已经是不合法目标，则此咒语会被移出堆叠，其所有效应都不会生效。

---

#### 贪食庞巨鼯

{三}{黑}

生物 ~ 鼯鼠 / 惊惧兽

2/3

当贪食庞巨鼯进战场时，磨三张牌。你可以将以此法磨掉的一张生物牌置于你手上。若你未如此作，则在贪食庞巨鼯上放置一个+1/+1 指示物。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 如果你未利用贪食庞巨鼯之异能将生物牌置于手上，就能在它上面放置一个+1/+1 指示物；若以此法磨掉的牌中没有生物牌，则也属于此状况。

- 如果有替代性效应改为将所磨掉的牌放逐，而不是置入坟墓场，则此效应仍能对放逐区中「以此法磨掉」的牌生效。
- 

天袭长官

{二}{蓝}

生物~人类 / 士兵

2/3

飞行

每当天袭长官攻击时，派出一个 1/1 无色士兵衍生神器生物。

横置三个由你操控且未横置的士兵：抓一张牌。

- 由于天袭长官之起动机异能的费用不包含横置符号，你可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（如果你想的话，这也包括天袭长官本身）来支付此费用。
- 

痛苦窘境

{三}{黑}{黑}

结界

每当任一对手施放咒语时，除非该牌手弃一张牌，否则其失去 5 点生命。

- 每当对手施放一个咒语时，痛苦窘境的异能便会触发并进入堆叠，且位于该咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。
- 

颓垣废址

地

{横置}: 加{无}。

{二}, {横置}, 牺牲颓垣废址：消灭目标由对手操控的非基本地。该地的操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后洗牌。你可以从你牌库中搜寻一张基本地牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 如果在颓垣废址的异能结算时，该目标地已经是不合法目标，则它不会结算，且其效应都不会生效。没有牌手会搜寻基本地牌。
  - 就算该目标地未被颓垣废址的异能消灭，其操控者也仍能搜寻一张基本地牌。如果该地具有不灭异能，就会发生此状况。
-

托玛库补铁匠

{二}{红}

生物 ~ 人类 / 神器师

2/1

当托玛库补铁匠进战场时，磨三张牌。你可以将以此法磨掉的一张神器牌置于你手上。若你未如此作，则在托玛库补铁匠上放置一个+1/+1 指示物。（磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。）

- 如果你未利用托玛库补铁匠之异能将神器牌置于手上，就能在它上面放置一个+1/+1 指示物；若以此法磨掉的牌中没有神器牌，则也属于此状况。
  - 如果有替代性效应改为将所磨掉的牌放逐，而不是置入坟墓场，则此效应仍能对放逐区中「以此法磨掉」的牌生效。
- 

玩具名匠达砾士

{三}{绿}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

3/5

每当你施放野兽或鸟生物咒语时，你可以将其复制，但该复制品额外具有神器此类别。（所成之复制品会成为衍生物。）

- 永久物咒语的复制品结算后自然成为衍生物，因此该衍生物并不会算作「派出」。在意派出衍生物之效应，不会与因玩具名匠达砾士之异能而进战场的衍生物产生互动。
  - 复制品记得施放原版咒语时为其作的任何决定，包括为其法术力费用所选的 X 数值，以及是否选择过任何替代性或额外费用。举例来说，如果原版生物咒语具有增幅异能且支付过其增幅费用，则复制品也已增幅。
- 

顽强巴洛西

{二}{绿}{绿}

生物 ~ 野兽

4/4

当顽强巴洛西进战场时，你获得 4 点生命。  
如果某个由对手操控的咒语或异能使你弃掉顽强巴洛西，则改为将它放进战场，而非置入你的坟墓场。

- 如果某个由对手操控的咒语或异能令你弃掉顽强巴洛西，且顽强巴洛西的异能和及另一个异能（例如对手之虚空地脉）都让你将顽强巴洛西置于其他区域，而非置入你的坟墓场，则会由你来决定要让哪个异能生效。
  - 如果你弃掉顽强巴洛西并将它放进战场，则你仍算是将它弃掉。注记于「当你弃掉一张牌时」触发的异能仍会触发。
-

围城老兵

{二}{白}

生物~人类 / 士兵

2/2

在你回合的战斗开始时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

每当另一个由你操控且非衍生物的士兵死去时，派出一个 1/1 无色士兵衍生神器生物。

- 如果围城老兵和一个或数个非衍生物的其他士兵同时死去，则每有一个死去的生物，围城老兵的第二个异能都会触发一次。
- 

西坦努坚兵

{绿}

生物~妖精 / 德鲁伊 / 士兵

1/1

{横置}，横置一个由你操控且未横置的神器或生物：加一点任意颜色的法术力。

- 支付西坦努坚兵之起动式异能费用时，你可以横置任意一个由你操控且未横置的神器或生物；这包括了并未在自己最近的一回合开始时持续操控的生物。不过，你必须在自己最近的一回合开始时就已持续操控西坦努坚兵。
- 

细工掘古

{白}

结界

{二}{白}：将目标由你操控的永久物移回其拥有者手上。如果它具有破坟异能，则改为将它放逐，然后将该牌移回其拥有者手上。只能于你的回合中起动。

- 如果该目标永久物具有破坟异能，且也是因其破坟异能来放进战场，则此效应仍会将它放逐并移回其拥有者手上。
- 

翔翼突击兵

{二}{蓝}

生物~人类 / 士兵

2/2

飞行

灵技 (每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1 直到回合结束。)



- 只要你施放的咒语不含生物此类别，灵技异能便会触发。对于具多个类别的咒语而言，只要此咒语诸类别中包含生物（例如神器生物），灵技异能便不会在你施放此咒语时触发。使用地不会触发灵技异能。
- 灵技异能进入堆叠时会位于触发此异能之咒语的上方。它会比该咒语先一步结算。
- 灵技异能触发之后，便与触发此异能之咒语再无关联。就算该咒语被反击，灵技异能仍将结算。

岩枝魔像

{七}

神器生物 ~ 魔像

6/5

当岩枝魔像进战场时，你获得等同于其力量的生命。

//

{三}{绿}

试作（你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。）

3/3

- 如果岩枝魔像在其进战场异能结算前便已离开战场，则会利用它最后在战场上时的力量（而非它在所移到之区域的力量）来决定会获得多少生命。

夷城械

{八}

神器生物 ~ 组构体

8/8

践踏

当你施放此咒语和每当夷城械攻击时，消灭至多一个目标非地永久物。其操控者派出一个已横置的魔力石衍生物。

破坟{八}

- 当你从你坟墓场中起动夷城械的破坟异能时，它的触发式异能不会触发。不过，在你当回合以夷城械攻击时，该异能仍会触发。

勇猛无畏

{绿}

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0 且具有践踏异能。

当勇猛无畏从战场进入坟墓场时，抓一张牌。

- 如果在此灵气咒语结算时，勇猛无畏要结附的生物已经是不合法目标，则整个咒语都不会结算。它会从堆叠（而非战场）进入你的坟墓场，因此它最后一个异能不会触发。

---

约格莫夫判官基克斯

{一}{黑}{黑}

传奇生物 ~ 非瑞人 / 魔判官

3/3

每当一个生物向你的任一对手造成战斗伤害时，其操控者可以支付 1 点生命。若其如此作，则其抓一张牌。

{四}{黑}{黑}{黑}，弃 X 张牌：放逐目标对手牌库顶的 X 张牌。你可以从以此法放逐的牌之中使用地和施放咒语，且不需支付其法术力费用。

- 你必须在结算最后一个异能的过程中使用这些牌。你不能等到稍后时段再使用。
- 只有在你自己的回合中，且你本回合中还没有使用过地的情况下，才能以此法来使用地牌。
- 如果你以此法施放的咒语之法术力费用中包括{X}，则你必须将 X 的值选为 0。

---

运弹鬼怪

{红}

生物 ~ 鬼怪

1/2

只要你本回合中牺牲过永久物，运弹鬼怪便得+2/+0  
且具有威慑异能。

- 就算你牺牲永久物时运弹鬼怪还不在于战场上，它也能因此得到加成。

---

直刺咽喉

{一}{黑}

瞬间

消灭目标非神器生物。

- 如果当直刺咽喉试图结算时，该目标生物同时也是神器，则它不会结算。

---

壮绝对抗

{一}{绿}

法术

目标由你操控的生物得+1/+2 直到回合结束。它与目标不由你操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

- 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，否则你不能施放壮绝对抗。

- 如果于壮绝对抗试图结算时，该由你操控的生物已经是不合法目标，则它不会得+1/+2。如果该生物是合法目标，但不由你操控的那个生物不是，则你的生物仍然将得+1/+2。在这两种情况下，都没有生物会造成或受到伤害。

自然圣所亚格斯

地

除非你操控传奇绿色生物，否则自然圣所亚格斯须横置进战场。

{横置}: 加{绿}。

{二}{绿}{绿}, {横置}: 派出一个 2/2 绿色的熊衍生生物，然后磨三张牌。只能于法术时机起动。

(与盖亚之声泰坦尼亚融合。)

////

盖亚之声泰坦尼亚

{一}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 元素

3/4

延势

每当一张或数张地牌从任何区域进入你的坟墓场时，你获得 2 点生命。

在你的维持开始时，若你坟墓场中有四张或更多地牌，且你同时拥有并操控盖亚之声泰坦尼亚和一个名称为自然圣所亚格斯的地，则放逐后两者，然后将它们融合为盖亚化身泰坦尼亚。

////

盖亚化身泰坦尼亚

颜色标志: 绿色

传奇生物 ~ 元素 / 圣者

\*/\*

警戒, 延势, 践踏, 敏捷

盖亚化身泰坦尼亚的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。

当泰坦尼亚进战场时，将所有地牌从你的坟墓场横置移回战场。

{三}{绿}: 在目标由你操控的地上放置四个+1/+1 指示物。它成为 0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

- 盖亚化身泰坦尼亚的最后一个异能没有持续时限，这意味着该地会一直是个生物。
- 你可以每次都指定同一个地为目标来反复起动该异能，好在该地上放置更多的指示物。

## 兄弟之战速战单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

骇人巨弩

{七}

神器生物 ~ 组构体

5/3

威慑

每当骇人巨弩攻击时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，消灭目标由对手操控的生物。

破坟{三}{黑}{黑} (*{三}{黑}{黑}*): 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 当骇人巨弩攻击时，你不需为其触发式异能选择目标。如果你选择牺牲生物，便会触发另一个异能，你需为这第二个异能选择目标。牌手可以如常回应这第二个异能。

---

救援寻回犬

{三}{白}{白}

生物 ~ 狗 / 士兵

3/3

闪现

当救援寻回犬进战场时，在每个由你操控的其他士兵上各放置一个+1/+1 指示物。

防止将对由你操控且进行攻击的其他士兵造成之所有伤害。

- 就算救援寻回犬本身并未进行攻击，它也能为进行攻击的其他士兵防止伤害。
- 如果你进行攻击的其他士兵受到战斗伤害前，救援寻回犬就已离开战场，则士兵会如常受到伤害。特别一提，这意味着如果对手有力量足够大的先攻生物进行阻挡，此时用救援寻回犬来攻击的话，通常不会有什么好结果。

---

神器师的巨龙

{六}

神器生物 ~ 龙

4/4

飞行

{红}: 由你操控的神器生物得+1/+0 直到回合结束。

破坟{三}{红}{红} (*{三}{红}{红}*): 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，或若它将离开战场，将它放逐。只能于法术时机破坟。)

- 第一个起动式异能只影响它结算时由你操控的神器生物。该回合稍后时段中才由你操控的神器生物不会受到影响。

---

召木机械兽

{十}

神器生物 ~ 组构体

8/8

当召木机械兽进战场时，若它经你施放，则重置目标由你操控的地。它成为树妖生物，具敏捷异能，且基础力量与防御力等同于召木机械兽的力量和防御力。它仍然是地。

//

{二}{绿}{绿}

试作 (你施放此咒语时可选不同法术力费用、颜色和攻防的版本，其异能与类别不变。)

3/3

- 利用召木机械兽之触发式异能结算时它的力量和防御力，来决定该树妖生物地的基础力量与防御力。如果召木机械兽已不在战场上，则利用它最后在战场上时的力量和防御力来决定。

---

## 兄弟之战指挥官单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

复仇王牌山威尔

{一}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 驾手

3/1

只要任一由你操控的神器生物正进行攻击，便防止将对复仇王牌山威尔造成的所有伤害。

每当山威尔成为横置时，放逐你牌库顶的六张牌。你可以从其中施放一个载具或神器生物咒语。然后将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

- 如果复仇王牌山威尔因故成为神器生物，则当它正进行攻击时，它的第一个异能也会看到自己。
  - 你利用山威尔最后一个异能施放咒语时，你仍须支付所有费用。
  - 如果你选择不以此法施放咒语，则它便会和其他所放逐的牌一起去到牌库底。你不能等到稍后时段再施放。
-

高炉残虐者

{七}{红}{红}

生物 ~ 龙

5/5

神器献祭 (你可以将此咒语视同具有闪现异能地来施放, 但须牺牲一个神器, 并支付所牺牲的神器与此咒语之间的法术力费用差额。法术力费用包含颜色。)

飞行, 连击

正向你对手进行攻击的生物都具有连击异能。

- 当你施放永久物来施放具献祭异能的咒语时, 所牺牲永久物之法术力费用中, 一般法术力的部分只会减少该咒语总费用中的一般法术力。所牺牲永久物之法术力费用中有色和无色的法术力, 会先用于减少该咒语总费用中对应类别的法术力, 剩余的部分再用来减少总费用中的一般法术力。该咒语的总费用不会减到少于{零}。
  - 只要是正向你的任一对手攻击之生物, 便会受到高炉残虐者最后一个异能的影响, 就算该生物是受另一位对手操控也是一样。
- 

根径涤净师

{三}{绿}

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

3/4

由你操控的地和你牌库中的地牌都是基本。

- 某地成为基本, 并不会因此获得本身已有异能之外的其他异能, 也不会移除本身已有的其他牌张类别、副类别或超类别。举例来说, 如果某张地本身已是传奇, 则当它在战场上或在你牌库中时, 它会既是基本, 也是传奇。
  - 特别一提, 某地成为基本, 并不会因此获得任何基本地类别。如果有效应让你从你牌库中搜寻一张基本地, 且你操控根径涤净师, 则你可以从你牌库中搜寻任意一个地。但如果此时有效应要求你从你牌库中搜寻一张具基本地类别的地, 则你必须搜寻一张为平原、海岛、沼泽、山脉或树林的地, 至于它是不是基本则并不重要。
  - 某地成为基本之后, 它就不再是非基本地。如此一来可能会改变某些效应的生效范围。举例来说, 如果对手操控腥红之月 (注记着「非基本地都是山脉」的结界), 且你使用了根径涤净师, 则由于由你操控的地都是基本, 因此腥红之月便不会再对它们生效。
- 

机械神肖像

{四}

神器

你可以使机械神肖像当成战场上任一生物的复制品来进入战场, 但它是神器, 且具有「{横置}: 加{蓝}。」 (它不是生物。)

{横置}: 加{蓝}。

- 机械神肖像的异能并未指定该生物为目标。
  - 机械神肖像复制的，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他东西或是个衍生物；后文将详述），且具有「{横置}：加{蓝}」，但该生物之类别和非神器的副类别除外。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、结附了灵气，或是其他改变了其类别，颜色等等的非复制效应。
  - 机械神肖像不会复制该生物具有的任何类别（例如生物或结界这类），也不会复制其非神器的副类别（例如非瑞人或妖精这类），但会复制超类别（例如传奇）和神器副类别（例如珍宝或载具这类）。它还会跟该生物同名，所以如果你复制了一个由你操控的传奇生物，则由于传奇规则之故，你需要选择其中一个来置入你的坟墓场。
  - 如果有效应将某鹏洛客变成生物，且机械神肖像复制了该鹏洛客，则机械神肖像会具有该鹏洛客的忠诚异能，但其卡牌类别就只有神器（且在大多数情况下也还是传奇）。由于它本身不是鹏洛客，因此它进战场时上面不会有任何忠诚指示物，但也不会因其上没有忠诚指示物而死去。类似地，它不能被攻击，也不能对它造成伤害。你每个回合只能起动该永久物的一个忠诚异能。如果它稍后成为生物且受到伤害，则此伤害不会移去任何忠诚指示物。
  - 如果有效应将某传纪变成生物，且机械神肖像复制了该传纪，则虽然它会具有传纪的章节异能，但由于它卡牌类别就只是神器、本身不是传纪，所以不会每回合自动获得学问指示物。除非它具有见于*多明纳里亚：众志成城*系列部分传纪牌的跳读异能，否则它进战场时上面也不会有任何指示物。如果你有办法在上面放置学问指示物，则对应的一个或数个异能便会触发。当它上面具有等同于其最终章节数字的学问指示物后，也不用牺牲它。
  - 如果有效应将具有基本地类别的地变成生物，且机械神肖像复制了该地，则它不会具有该地因其地类别而获得的法术力异能（不过它会具有复制效应给予它自己的那一个）。举例来说，如果有效应将某个基本树林变成生物，且机械神肖像当作它的复制品来进战场，则它会成为名称为树林的基本神器，且具有「{横置}：加{蓝}」，但不会具有「{横置}：加{绿}」此固有异能。
  - 如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
  - 如果所选择的生物已经复制了别的东西，则机械神肖像战场时，会是所选的生物复制的样子（且仍具有前列但书）。
  - 如果所选择的生物是个衍生物，则机械神肖像会复制将该衍生物放进战场的效应原本所注明的特征，且仍具有所列但书。机械神肖像并非衍生物，即使复制了衍生物也是一样。
  - 当机械神肖像进战场时，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。请注意，部分此类效应只有当它是生物时才会正常生效，但由于所成的复制品是神器而非生物，所以可能有时效果没那么好。
  - 如果机械神肖像因故与另一个生物同时进战场，则机械神肖像不能成为该生物的复制品。你只可选择已在战场上的生物。
-

进展行进

{二}{蓝}

法术

选择目标由你操控的神器生物。对每个以此法选中的生物而言，派出一个为其复制品的衍生物。

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」。）

- 每个衍生物所复制的，就只有原版神器生物上所印制的东西而已（除非该生物也复制了其他东西或是个衍生物；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、结附了灵气，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。
- 如果所复制之神器生物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。
- 如果所选择的神器生物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选生物复制的样子。
- 如果所选的神器生物是个衍生物，则进展行进派出的衍生物会复制派出该衍生物的效应原本所注明的特征。
- 当此衍生物进战场时，所复制的神器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。
- 如果你不支付某个咒语的超载费用，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。
- 超载异能不会改变咒语可以施放的时机。
- 以超载异能施放咒语，不会改变该咒语的法术力费用。你只是改为支付其超载费用。
- 让你在施放咒语时需额外或减少支付费用的效应，也会让你在支付其超载费用时同样生效。
- 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。

---

晶闪纵掠兽

{三}{蓝}

生物~ 龙兽

1/3

飞行

晶闪纵掠兽得+X/+0，X为由你操控之神器中的最大法术力值。

每当晶闪纵掠兽对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从你的牌库顶展示等量的牌。将以此法展示出的一张神器牌置于你手上，其余则置入你的坟墓场。



- 如果战场上神器的法术力值中包含{X}，则 X 为 0。

---

#### 凯拉的音乐盒

{二}

传奇神器

{白}, {横置}: 检视你的牌库顶牌，然后将它牌面朝下地放逐。*(你可以随时检视之。)*

{横置}: 直到回合结束，你可以使用由你拥有且以凯拉的音乐盒放逐的牌。

- 其他牌手都不能检视你拥有、以凯拉的音乐盒放逐且牌面朝下的牌，就算有另一位牌手获得了凯拉的音乐盒之操控权也是如此。

---

#### 凯路忍信徒

{四}{白}

生物~人类 / 法师

3/4

当凯路忍信徒进战场时，由你开始，每位牌手各选择至多五个由其操控的永久物。所有未以此法选中的永久物跃离，但凯路忍信徒除外。

永久物都不能跃回。

- 最后一个异能意指，只要凯路忍信徒在战场上，便没有永久物会在任何牌手的操控下跃回。这包括以第一个异能以外之方式跃离的永久物，以及当凯路忍信徒进战场时已跃离的永久物。一旦凯路忍信徒离开战场，所有已跃离的永久物便会如常于其操控者重置步骤中跃回，但有一个例外（见下点）。
- 如果某效应是令某永久物跃离，并设定时限至「直到」某事件发生为止，但该事件发生时凯路忍信徒仍在战场上，则该已跃离的永久物一直跃离。
- 如果凯路忍信徒本身跃离，则于其跃离期间，其他已跃离的永久物可以如常跃回。在凯路忍信徒操控者的重置步骤中，凯路忍信徒与由该牌手操控且已跃离的其他永久物同时跃回。
- 于永久物跃离期间，它视作不存在。它不能成为咒语或异能的目标，其静止式异能对游戏没有效果，它的触发式异能不会触发，它不能进行攻击或阻挡，诸如此类。
- 跃离不会触发任何「离开战场」异能。类似地，跃回时也不会触发任何「进战场」异能。
- 任何等待「直到[此永久物]离开战场」才会发生的一次性效应（例如逐令僧侣所具有者），在该永久物跃离期间都不会发生。
- 任何注明「于…时段内」生效的持续性效应（例如伏特里亚调念师所具有者）会忽略已跃离的物件。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其上。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。

---

冷漠的阿士诺  
{二}{蓝}{黑}{红}  
传奇生物 ~ 人类 / 神器师  
1/4

死触

每当你起动神器或生物的异能，且其不为法术力异能时，若牺牲了一个或数个永久物来起动，则你可以复制该异能。你可以为该复制品选择新的目标。*(因产生起动异能所需之法术力而牺牲的神器不属此类。)*

- 「牺牲了永久物来起动」意指该异能的费用中有要求牺牲永久物者，且该牌手牺牲了永久物来支付该费用。为支付起动费用中要求的法术力而牺牲神器（例如珍宝衍生物）来产生法术力的情况，并不属于此类。

---

奇异炼炉

{七}

神器

由你操控的永久物具有守护{二}。

在你的结束步骤开始时，磨两张牌，然后随机从你的坟墓场放逐一张非地牌。将其复制。你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。*(永久物咒语的复制品会成为衍生物。)*

- 如果你未施放该复制品（也许是因为没有可用的合法目标，或只是你不想施放），则该复制品便会消失。
- 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放咒语，就无法支付任何替代性费用。不过，你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。
- 如果该复制品的法术力费用中包含了{X}，则你必须将 X 的值选为 0。
- 无论该复制品上有何变化，原版的牌均一直会被放逐。

---

熔炼缸

{四}

神器

{一}，{横置}，牺牲另一个神器：展示你牌库顶的八张牌。将其中至多两张非生物的神器牌放进战场，且其法术力值加总须等于或小于所牺牲神器的法术力值，其余则以随机顺序置于你的牌库底。

- 如果以此法展示的神器之法术力费用中包含{X}，则 X 为 0。

---

肃穆幸存者达砾士

{一}{蓝}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/3

{二}, {横置}: 派出一个衍生物, 此衍生物为至多一个目标由你操控之衍生神器的复制品。磨两张牌。

{一}{白}{蓝}{黑}, {横置}, 牺牲两个衍生神器, 从你的坟墓场放逐一张神器或生物牌: 派出一个衍生物, 此衍生物为所放逐之牌的复制品, 但它额外具有神器此类别。只能于法术时机起动。

- 你以第一个异能派出的衍生物, 会复制派出原版衍生物之效应原本所注明的特征。新派出的衍生物不会复制下列状态: 该衍生物是否为横置, 它上面是否有指示物、结附了灵气、装备了武器, 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。
- 如果原版衍生物本身已经复制了别的东西, 则新派出的衍生物会复制原版衍生物当前的可复制特征值。在大多数情况下, 它会成为原版衍生物所复制东西的复制品。
- 对这两个异能而言, 如果派出的衍生物复制了法术力费用中包括{X}的衍生物或牌, 则 X 为 0。
- 当你派出的衍生物进战场时, 它其上之任何进战场异能都会触发。所复制的永久物或牌上面任何「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。

---

泰坦尼亚法杖

{二}

神器 ~ 武器

佩带此武器的生物得 +X/+X, X 为由你操控的树林数量。

每当佩带此武器的生物攻击时, 派出一个 1/1 绿色树林 / 树灵衍生地生物。(它会受召唤失调影响。)

佩带{三}

- 树林是地的副类别。树灵是生物的副类别。如果有效应使得该衍生物具有其他的地副类别, 则这样并不会影响它的生物副类别(或颜色), 反之亦然。

---

显赫械师米斯拉

{二}{蓝}{黑}{红}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

5/4

在你回合的战斗开始时, 派出一个衍生物, 其为目标由你操控之非生物神器的复制品, 但名称是米斯拉的战形械, 为 4/4 组构体神器生物, 且仍具有原本类别。它获得敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时, 将它牺牲。

- 此衍生物所复制的，就只有原版永久物上所印制的东西而已（除非该永久物也复制了其他东西或是个衍生物；后文将详述），但名称、力量、防御力和类别这些特征除外。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、贴附了灵气等。
- 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是个衍生物，则派出的新衍生物会复制派出原版衍生物的效应本来所注明的特征（且仍具有所列但书）。
- 如果所复制的永久物本身已经复制了别的东西，则该衍生物进战场时，会是所选的永久物复制的样子，且仍具有前列但书。
- 当此衍生物进战场时，所复制的永久物之任何进战场异能都会触发。该目标永久物上面任何「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。

线缆医士

{四}{黑}{黑}

生物~人类 / 神器师

6/5

恐惧（此生物只能被神器生物和 / 或黑色生物阻挡。）

你坟墓场中的每张神器生物牌均具有返场异能。其返场费用等同于其法术力费用。（放逐它并支付其法术力费用：为每位对手各进行以下流程~派出一个衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。它们获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。只能于法术时机起时。）

- [放逐该具返场异能的牌]是起时异能的费用。一旦你宣告起时返场异能，则直到你完成起时为止，没有牌手能有所行动。其他人人都不能试图将该牌从你的坟墓场移除，来让你无法支付该费用。
- 在你派出衍生物时，不会为已离开游戏的对手执行该流程。
- 所派出的衍生物只会复制印在原版牌张上的东西。不会复制该生物之前在战场上时受影响的任何效应。
- 对每个衍生物而言，如果它能够攻击相应牌手，便须如此攻击。
- 如果其中某衍生物因故无法攻击（例如被横置），则它便不用攻击。如果要支付费用才能使其攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。
- 如果有效应阻止某衍生物攻击相应牌手，则该衍生物能攻击其他任意牌手或鹏洛客，或是根本不攻击。如果该阻止衍生物攻击牌手的效应是要求支付费用才能攻击，则你也不是必须要支付该费用（除非你真的想攻击该牌手）。
- 如果于衍生物的延迟触发式异能结算时，其中有衍生物因故受其他牌手操控，则你在此时无法将之牺牲。这类衍生物会一直留在战场上，就算你在稍后时段重新获得其操控权，也不用牺牲。

新天地学者

{一}{白}

生物~人类 / 斥候

1/1

新天地学者进战场时上面有一个+1/+1 指示物。

{横置}，从由你操控的永久物上移去一个指示物：从你的牌库中搜寻一张平原牌并展示之。如果某对手操控的地比你多，则你可以将该牌横置放进战场。如果你未将该牌放进战场，则将它置于你手上。然后洗牌。

- 就算有对手操控的地比你多，你也可以选择将该牌置于你手上，而非放进战场。

---

野望回收师法逸德

{二}{红}

传奇生物~人类 / 士兵

3/3

每当一个由你操控且非衍生物的神器从战场进入坟墓场时，派出一个无色，名称为废铁的衍生神器。

{一}{红}，牺牲一个神器：选择一项~

- 在法逸德上放置一个+1/+1 指示物。它获得威慑异能直到回合结束。
- 煽惑目标生物。
- 弃一张牌，然后抓一张牌。

- 该衍生物的名称为废铁，且没有异能。
  - 如果在某牌手的宣告攻击者步骤中，某个由该牌手操控且被煽惑的生物处于以下状况：该生物已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或该牌手并未从本回合一开始时便持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让某生物攻击牌手，则这并不会强迫其操控者必须支付该费用，所以该生物也并非必须要攻击。
  - 如果该生物不符合上述任一条例外条件，且能够攻击，则它若能攻击煽惑它之咒语或异能的操控者以外的牌手，则必须如此作。如果该生物能够攻击，但只是不能攻击前述任一应攻击的牌手，则它必须攻击任一对手的鹏洛客（受任何对手操控者均可），或是攻击煽惑此生物的牌手。
  - 「被煽惑」并不是生物所具有的异能。一旦某生物被煽惑，则就算它失去了所有异能，也必须依照前述要求进行攻击。
  - 以已煽惑的生物攻击，并不会取消其已煽惑的状态。如果该回合中有额外的战斗阶段，或如果另一牌手在该生物被煽惑的时限结束之前获得了它的操控权，则该生物若能再度攻击，则必须如此做。
  - 如果某个由你操控的生物被多位对手煽惑，则必须从未曾煽惑它的对手中选一位进行攻击，如此才能最大数量地满足所有煽惑要求。如果你的所有对手都煽惑了同一个由你操控的生物，则由你选择它要攻击哪一位对手。
-

至尊掌院

{二}{蓝}{红}{白}

传奇生物 ~ 人类 / 参谋

0/5

在你的维持开始时，你获得 X 点生命，X 为你手牌的数量减 4。

每当你获得生命时，直到回合结束，每个由你操控的参谋、神器师和修行僧均获得警戒异能且得 +X/+0，X 为你所获得的生命数量。

横置三个由你操控且未横置的参谋，神器师和 / 或修行僧：抓一张牌。

- 你不会获得负数数量的生命。如果在第一个异能结算时，你的手牌数量少于四张，则你不会获得生命，但你也不会失去生命。
  - 由于至尊掌院之起动式异能的费用不包含横置符号，你可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（包括至尊掌院本身）来支付此费用。
- 

铸物卿克撒

{三}{白}{蓝}{黑}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

4/5

神器生物共鸣（你每操控一个神器生物，此咒语便减少{-}来施放。）

由你操控的神器生物具有威慑异能。

在你的结束步骤开始时，派出一个 0/0 无色组构体衍生神器生物，且具有「你每操控一个神器，此生物便得 +1/+1。」

- 由于该组构体的异能确实会将组构体本身计算在内，因此它至少会是个 1/1。
- 

自然之力泰坦尼亚

{四}{绿}{绿}

传奇生物 ~ 元素

6/6

你可以从你的坟墓场中使用树林。

每当一个树林在你的操控下进战场时，派出一个 5/3 绿色元素衍生生物。

每当一个由你操控的元素死去时，你可以磨三张牌。

- 自然之力泰坦尼亚不会改变你能够使用这些树林的时机。你每回合依旧只能使用一个地，而且只能在自己的行动阶段，拥有优先权，并且堆叠空着时使用。
-

## 无疆新宇宙变形金刚牌单卡解惑

(以下按中文牌名拼音顺序排列)

残酷虐徒闪电

{五}{黑}

传奇神器生物 ~ 机器人

6/5

远超所见{三}{黑} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{三}{黑}。)

在你的结束步骤开始时, 目标对手失去等同于其本回合中失去过之数量的生命。如果该牌手未以此法失去生命, 则转换闪电。

////

千变攻袭闪电

颜色标志: 黑色

传奇神器 ~ 载具

3/5

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便也是生物。)

在你回合的战斗开始时, 随机选择飞行或不灭。闪电获得该异能直到回合结束。

每当闪电对任一牌手造成战斗伤害时, 转换它。

- 千变攻袭闪电转换为残酷虐徒闪电后, 仍是在战斗中进行攻击的生物。它依然具有所有已获得的异能, 包括在战斗开始时获得者。特别一提, 如果千变攻袭闪电因故获得了连击异能, 则它在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害之前就会转换。
-

超音奸徒声波  
{一}{白}{蓝}{黑}  
传奇神器生物 ~ 机器人  
5/4

远超所见{二}{白}{蓝}{黑} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{白}{蓝}{黑}。)

每当由你操控的一个或数个衍生生物对任一牌手造成战斗伤害时, 将目标法术力值等同于所造成伤害的瞬间或法术牌从其坟墓场放逐。将其复制。你可以施放该复制品, 且不需支付其法术力费用。若你如此作, 则转换声波。

////

优越队长声波  
颜色标志: 白色, 蓝色, 黑色  
传奇神器

每当你施放法术力值为奇数的咒语时, 转换声波。若你如此作, 则派出传奇衍生神器生物机器狗, 其为 3/3 黑色, 具威慑与死触异能的机器人。

每当你施放法术力值为偶数的咒语时, 转换声波。若你如此作, 则派出传奇衍生神器生物激光鸟, 其为 2/2 蓝色, 具飞行与辟邪异能的机器人。

- 超音奸徒声波的触发式异能, 只能指定法术力值正好等同于相应数值的瞬间或法术牌为目标, 此数值为「由你操控之衍生生物对该牌手造成的伤害」。
  - 如果你未施放该复制品, 则该复制品会在下一次检查状态动作时消失。无论你是否施放该复制品, 所放逐的牌都会留在放逐区。
  - 如果你施放的咒语之法术力费用中包含{X}, 且你施放它时不需支付法术力费用, 则你必须将 X 的值选为 0。
  - 对优越队长声波的异能而言, 如果你施放的咒语之法术力费用中包含{X}, 则利用为 X 所选的数值来决定其总法术力值。
  - 零是偶数。
-



聪晓学士天火

{四}{蓝}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/4

远超所见{三}{蓝} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{三}{蓝}。)

飞行

从由你操控的神器上移去一个或数个+1/+1 指示物: 目标牌手加等量的{无}。此法术力不能用来施放非神器咒语。转换天火。

////

空中守护天火

颜色标志: 蓝色

传奇神器 ~ 载具

3/4

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便也是生物。)

飞行

{蓝}{蓝}{蓝}: 转换天火, 然后演化 3。 (如果其上没  
有+1/+1 指示物, 则在其上放置三个+1/+1 指示物。  
)

- 只要是非神器咒语以外的东西, 你就可以用聪晓学士天火之起动式异能产生的这份法术力来支付。这包括支付用于起动神器或非神器永久物之异能的费用, 支付守护费用, 等等。
  - 由于聪晓学士天火的起动式异能需指定目标, 因此它不是法术力异能。它会用到堆叠, 且可以被回应。
-

护人卫士金飞虫

{一}{白}{蓝}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/3

远超所见{白}{蓝} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{白}{蓝}。)

防止将对由你操控且进行攻击之人类造成的所有战斗伤害。

每当你施放每回合中你的第二个咒语时, 转换金飞虫。

////

好斗斥候金飞虫

颜色标志: 白色, 蓝色

传奇神器 ~ 载具

1/3

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

由你操控的人类咒语不能被反击。

每当金飞虫与至少一个人类攻击时, 抓一张牌并转换金飞虫。

- 如果在进行攻击的人类受到战斗伤害之前, 护人卫士金飞虫就已死去, 则伤害不会被防止。如果金飞虫被具先攻异能的生物阻挡, 就可能发生此事。
  - 如果金飞虫在造成战斗伤害前就已转换的话, 也是如此, 所以在你使用第二个咒语时要当心!
-

坚忍策士警车

{三}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/3

远超所见{二}{白} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{白}。)

每当警车攻击时, 放逐至多另一个目标已横置的生物或载具。于该牌持续放逐的时段内, 其拥有者可以使用之。

每当任一牌手使用以警车放逐的牌时, 你抓一张牌并转换警车。

////

啸笛追击警车

颜色标志: 白色

传奇神器 ~ 载具

2/3

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便也是生物。)

每当另一个生物或载具在你的操控下进战场时, 在警车上放置一个+1/+1 指示物。如果这是此异能在本回合第二次的结算, 则转换警车。

- 只要所放逐的牌持续位于放逐区, 其拥有者就能使用之, 但能让你抓牌的触发式异能, 只有在警车仍以坚忍策士警车的样子在战场上的时候才会触发。
  - 牌手使用以坚忍策士警车放逐之由其拥有的牌张时, 仍须支付所有费用且遵循正常时机规则。
-

狂妄暴君威震天

{三}{红}{白}{黑}

传奇神器生物 ~ 机器人

7/5

远超所见{一}{红}{白}{黑} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{一}{红}{白}{黑}。)

所有对手于战斗中都不能施放咒语。

在你战斗后的行动阶段开始时, 你可以转换威震天。

若你如此作, 则所有对手本回合中每失去过 1 点生命, 你便加{无}。

////

毁灭之力威震天

颜色标志: 红色, 白色, 黑色

传奇神器 ~ 载具

4/5

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

每当威震天攻击时, 你可以牺牲另一个神器。当你如此作时, 威震天对目标生物造成伤害, 其数量等同于所牺牲神器的法术力值。若此法将对该生物造成过量伤害, 则过量伤害改为对该生物的操控者造成之, 且你转换威震天。

- 确定生物是否将受到「过量伤害」的计算方式, 与处理具践踏异能之生物造成之战斗伤害的情形类似。先从将要对该生物造成的伤害数量入手, 确定「适量」, 亦即构成致命伤害的数值。此数值通常可通过利用该生物的防御力减去已标记在该生物上的伤害数量得到, 此时需忽略可能会改变实际造成之伤害数量的替代性效应或防止性效应。如果生物具有异能, 会让在它受到这份伤害后不至于被消灭 (例如不灭), 则在计算致命伤害时也需忽略这点。
  - 一旦你已确定会有过量伤害, 以及具体的过量数值, 威震天便会同时对该生物和该生物的操控者造成伤害, 然后转换。替代性效应或防止性效应可以改变这份伤害的数值。
  - 如果在该自身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。它不会对任何牌手造成伤害。
  - 如果在该自身触发式异能结算时, 威震天具有死触异能, 则 1 点伤害就已经是「适量」的致命伤害, 之外的所有伤害都是过量伤害。
-

力量渴求徒红蜘蛛

{三}{黑}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/3

远超所见{二}{黑} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{黑}。)

飞行

每当你抓一张牌时, 若你是君主, 则目标对手失去 2 点生命。

每当一个或数个生物对你造成战斗伤害时, 转换红蜘蛛。

////

追踪者领袖红蜘蛛

颜色标志: 黑色

传奇神器 ~ 载具

2/3

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便也是生物。)

飞行, 威慑, 敏捷

每当红蜘蛛对任一牌手造成战斗伤害时, 若此时没有君主, 则该牌手成为君主。

每当你成为君主时, 转换红蜘蛛。

- 游戏开始时没有君主。一旦有效应让某牌手成为君主, 则从该时点开始, 游戏中就会有正好一位君主。于某牌手成为君主时, 当前的君主 (如有) 便不再是君主。
  - 「身为君主」会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源, 其操控者为异能触发时为君主的牌手。这两个异能的完整叙述为「在君主的结束步骤开始时, 该牌手抓一张牌」及「每当任一生物对君主造成战斗伤害时, 其操控者成为君主」。
  - 如果让君主抓一张牌的触发式异能已进入堆叠, 但在该异能结算前君位已易主, 则仍会是前任君主抓牌。
  - 如果君主在其他牌手的回合中离开游戏, 则当前进行回合的牌手成为君主。如果君主在自己的回合离开游戏, 则依回合顺序的下一位牌手成为君主。
  - 如果对君主造成的战斗伤害会让该牌手输掉这盘游戏, 则令攻击生物之操控者成为君主的触发式异能不会结算。不过在大多数状况下, 由于此时基本上都会是攻击生物之操控者的回合, 最终也会是由该牌手成为君主。
-

破坏暴徒狂飙

{二}{蓝}{黑}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/5

远超所见{五}{蓝}{黑} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{五}{蓝}{黑}。)

飞行

每当狂飙对任一牌手造成战斗伤害时, 令它筹谋。然后若狂飙的力量等于或大于 5, 则转换它。(某生物筹谋的流程是抓一张牌, 然后弃一张牌。如果你弃的牌不是地, 则在该生物上放置一个+1/+1 指示物。)

////

赛博坦战机狂飙

颜色标志: 蓝色, 黑色

传奇神器 ~ 载具

5/5

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

飞行

每当狂飙对任一牌手造成战斗伤害时, 转换它。若你如此作, 则在此阶段后, 额外多出一个开始阶段。

(开始阶段包括重置步骤、维持步骤和抓牌步骤。)

- 千变攻袭闪电转换为残酷虐徒闪电后, 仍是在战斗中进行攻击的生物, 且依然具有所有已获得的异能。特别一提, 如果赛博坦战机狂飙因故获得了连击异能, 则它在常规战斗伤害步骤中造成战斗伤害之前就会转换。当它第二次对牌手造成战斗伤害时, 就可能会再度转换。
-

睿智军士通天晓

{四}{红}{绿}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

7/7

远超所见{二}{红}{绿}{白} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{红}{绿}{白}。)

守护{二}

每当通天晓攻击时, 你可以将一张神器生物牌从你手上横置放进战场, 且正进行攻击。若你如此作, 则在战斗结束时转换通天晓。

////

装甲重载通天晓

颜色标志: 红色, 绿色, 白色

传奇神器 ~ 载具

4/7

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

敏捷

强横~ 每当通天晓攻击时, 由你操控且进行攻击的生物获得不灭异能直到回合结束。若这些生物的力量总和等于或大于 8, 则转换通天晓。

- 虽然以睿智军士通天晓最后一个异能放进战场的神器生物牌属于进行攻击的生物, 但由于它并未被宣告为攻击生物, 因此它从未「攻击过」, 因此也不会触发会于「当一个生物攻击时」触发的异能。
  - 通天晓的操控者要为该神器生物选择其要攻击的牌手或鹏洛客。它攻击的对象与通天晓攻击的对象可以不一样。
-

受雇狂徒切片

{四}{红}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/4

远超所见{二}{红} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{红}。)

连击, 敏捷

在每位对手的维持开始时, 你可以令该牌手获得切片的操控权直到回合结束。若你如此作, 则重置切片, 煽惑它, 且它本回合不能被牺牲。若你未如此作, 则转换它。

////

高速敌手切片

颜色标志: 红色

传奇神器 ~ 载具

3/2

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

先攻, 敏捷

每当切片对任一牌手造成战斗伤害, 在战斗结束时转换它。

- 当你煽惑生物时, 该生物每次战斗若能攻击, 则必须攻击, 且若能攻击除你以外的牌手, 则必须如此作。直到你的下一个回合, 它都是已煽惑。
-



无畏勇士擎天柱

{三}{蓝}{红}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

4/8

远超所见{二}{蓝}{红}{白} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{二}{蓝}{红}{白}。)

在每个结束步骤开始时, 振励 1。 (于由你操控的生物中选择一个防御力最小的生物, 在其上放置一个 +1/+1 指示物。)

当擎天柱死去时, 将它在其拥有者的操控下移回战场且已转换。

////

汽车人领袖擎天柱

颜色标志: 蓝色, 红色, 白色

传奇神器 ~ 载具

6/8

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便也是生物。)

践踏

每当你攻击时, 振励 2。所选生物获得践踏异能直到回合结束。本回合中, 当该生物对任一牌手造成战斗伤害时, 转换擎天柱。

- 振励 2 的流程是, 在由你操控的生物中防御力最小的生物上放置两个 +1/+1 指示物。如果有数个生物的防御力同为最小, 则选择其中一个。
  - 振励异能不需制定目标; 你是在该攻击触发式异能结算时, 才选择要在哪个生物上放置指示物。
-

战地医士救护车

{二}{白}

传奇神器生物 ~ 机器人

2/4

远超所见{一}{白} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{一}{白}。)

系命

每当你获得生命时, 你可以转换救护车。当你如此作时, 将目标法术力值等于或小于你本回合中曾获得生命数量的神器牌从你坟墓场横置移回战场。

////

救援疾驰救护车

颜色标志: 白色

传奇神器 ~ 载具

1/4

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

系命

每当一个或数个由你操控且非衍生物的神器从战场进入坟墓场时, 转换救护车。此异能每回合只会触发一次。

- 战地医士救护车的最后一个异能不需指定目标。如果你在该异能结算时转换救护车, 则会触发另一个异能, 且你为这新的异能选择目标。对手可以如常回应这个新的触发式异能。
  - 同时发生的多个获得生命之事件, 会使战地医士救护车的最后一个异能触发同样次数。不过, 当发生此类事情时, 救护车只会转换一次。一旦它已因该触发式异能转换, 其他的异能结算时就没有效果。
-

战斗音士录音机

{三}{红}{绿}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/3

远超所见{-}{红}{绿} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{-}{红}{绿}。)

由你操控且非衍生物的其他神器生物和载具都具有套件 1。 (它们进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。当它们死去时, 你可以将其上的+1/+1 指示物放置在目标神器生物上。)

每当你在录音机上放置一个或数个+1/+1 指示物时, 转换它。

////

士气提振录音机

颜色标志: 红色, 绿色

传奇神器

套件 3

{X}, {横置}: 将 X 个+1/+1 指示物从录音机移到另一个目标神器上。该神器获得敏捷异能直到回合结束。如果录音机上没有+1/+1 指示物, 则转换它。只能于法术时机起动。

- 如果战斗音士录音机因故和一个或数个其他神器生物或载具同时进战场, 则由于这些生物或载具要进到战场上之后才会因录音机的异能而具有套件 1, 因此它们进战场时上面不会有额外的+1/+1 指示物。
  - 如果战斗音士录音机和一个或数个神器生物或载具同时死去, 则录音机赋予它们的套件异能均会触发。
  - 如果某个其上有一个或数个+1/+1 指示物的生物因有效应在其上放置足量的-1/-1 指示物而死去, 则它离开战场时, 这所有指示物都仍在其上。套件异能会在目标神器生物上放置若干+1/+1 指示物, 其数量等同于此生物离开战场前其上有的+1/+1 指示物数量。
  - 将战斗音士录音机转换为士气提振录音机时, 后者的套件异能并不会因此在其上放置指示物。
  - 如果于士气提振录音机的起动式异能结算时, 其上的+1/+1 指示物数量少于 X 个, 则会移动其上所有的+1/+1 指示物。
-

资深傲徒战火红

{一}{黑}{红}

传奇神器生物 ~ 机器人

3/2

远超所见{黑}{红} (你可以施放已转换的此牌, 并支付{黑}{红}。)

牺牲另一个神器: 在战火红上放置一个+1/+1 指示物并转换它。只能于法术时机起动。

{一}, 弃掉你的手牌: 将所有由你拥有、已放逐且其上有军情指示物的牌置于你手上。

////

街头特务战火红

颜色标志: 黑色, 红色

传奇神器 ~ 载具

2/1

金属生命体 (只要是在你的回合中, 此载具便是生物。)

威慑, 死触

每当战火红对任一牌手造成战斗伤害时, 从你的牌库顶牌面朝下地放逐等量的牌。在其上各放置一个军情指示物。转换战火红。

- 你不能检视以街头特务战火红之触发式异能放逐的牌。

---

万智牌, Magic, 依尼翠, 神河, 新卡佩纳, 多明纳里亚, 以及兄弟之战, 不论在美国或其他国家中, 均为威世智有限公司的商标。©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」 は株式会社タカラトミーの登録商標です。  
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO and TRANSFORMERS and all related trademarks, characters, logos, names and storylines are owned by Hasbro, Inc. ©2022 Hasbro.