

卡拉德许发布释疑

编纂: Eli Shiffrin, 且有Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak 及Thijs van Ommen的贡献

此文件最近更新日期: 2016年8月9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; 此文的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。如果您的疑问在本文找不到解答, 请到此与我们联系: <http://company.wizards.com/contactus>。

「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

卡拉德许系列包括会在补充包中出现的264张牌 (101张普通牌, 80张非普通牌, 53张稀有牌, 15张秘稀牌, 以及15张基本牌), 本系列还有10张只会在**卡拉德许**鹏洛客套牌中出现的牌。某些**卡拉德许**补充包内包括逸品重现牌张 (详见下文)。

售前赛: 2016年9月24-25日

上市周末: 2016年9月30日-10月2日

欢乐日: 2016年10月22-23日

自正式发售当日起, **卡拉德许**系列便可在有认证之构组赛中使用; 此日期为: 2016年9月30日 (周五)。在该时刻, 标准赛制中将可使用下列牌张系列: **再战赞迪卡**, **守护者誓约**, **依尼翠暗影**, **异月传奇**, 以及**卡拉德许**。

请至Magic.Wizards.com/Rules查询各种赛制与可用牌张系列的完整列表。

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或贩售店。

逸品重现: 卡拉德许发明

始于**赞迪卡**远探的逸品重现系列, 继续推出**卡拉德许**发明!

卡拉德许极负盛名、才华洋溢的人们汇聚发明家博览会, 展现自己的创新作品。这些**卡拉德许**发明为**万智牌**历史上令人兴奋的神器换上独特丝金牌框展现出来, 定能让人眼前一亮、为之赞叹。

* **卡拉德许**发明系列包含54张牌。前30张牌会出现在**卡拉德许**补充包内。剩余的24张牌会出现在**乙太之乱**补充包内。**卡拉德许**发明牌张有其独有的系列符号。

* 出现在 *卡拉德许* 补充包中的 *卡拉德许发明* 牌张，能够在使用前者补充包的限制赛事中利用。在现开赛
中，这些牌属于你牌池的一部分。在补充包轮抽中，你必须抽选这些牌才可将其放入你的牌池。

* 不过，如果某张 *卡拉德许发明* 的牌张原本在某构组赛制中不可用，如今它也依然不可以在该赛制中使
用。「于 *卡拉德许* 系列补充包中出现」此事并不意味着它们可在标准赛中使用。

* 所有语言的补充包中出现的 *卡拉德许发明* 牌张都会是英文版闪卡。

* *卡拉德许发明* 牌张极为稀有。如果有幸开到一张，你今日一定运道兴旺！

新机制：能量

在卡拉德许，魔法的运作方式稍有不同，是由称为乙太的能源提供动力。有些牌本身既能让你得到能量指
示物，又能让你在稍后的时段中支付能量指示物来强化其异能。如果你有数张此类的牌，你不仅会获得许
多能量储备，还可以选择将你的能量转移到你想要使用的地方。

强旺犀牛

{二} {绿}

生物~犀牛

2/3

当强旺犀牛进战场时，你得到{能能}（两个能量指示物）。

每当强旺犀牛攻击时，你可以支付{能能}。若你如此作，则在其上放置一个+1/+1指示物。

* {能}是能量符号。它代表一个能量指示物。

* 能量指示物是玩家可拥有的一种指示物。它们没有与任何特定的永久物相关联。（牌手可以得到的其他
指示物包括中毒指示物和经验指示物。）

* 务必仔细记录每位牌手得到的能量指示物数量。可以采用以下形式进行记录：纸笔、骰子，或任何其他
清晰明确且双方同意的形式。

* 如果有效应让你得到一个或数个{能}，你会得到该数量的能量指示物。支付一个或数个{能}，你便失去
等量的能量指示物。你所支付的能量指示物不能超过你目前拥有的能量指示物数量。而其他会与牌手得
到、拥有或失去指示物互动的效应，都会如此与能量指示物产生互动。

* 能量指示物不是法术力。它们不会因步骤、阶段，以及回合结束而消失，且加「任一类别」之法术力到
你的法术力池中的效应无法让你得到能量指示物。

* 有些触发式异能指示你「可以支付」一定数量的{能}。你无法多次支付该数量好让效应翻倍。你只是于
异能结算时，选择是否要支付该数量的{能}，且在你作完决定后，任何牌手都无法采取行动来阻止异能的
效应。

* 如果某个具一个或数个目标的触发式异能指示你「可以支付」一定数量的{能}，且被它指定为目标的每
一个永久物都已成为非法目标，则该异能会被反击。你无法支付任何{能}，就算你希望如此作也不行。

新机制：载具和搭载

多亏了卡拉德许的天才发明家，你可以组建大杀四方的神器军团～只需指派一些生物让它们开始运作即可。

厄勒德拉特快

{五}

神器～载具

8/6

威慑

搭载4（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于4的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

载具的正式规则解析如下：

301. 7. 一些神器具有「载具」此副类别。载具都具有搭载异能，让它们能成为神器生物。请参见规则702. 1 21，「搭载」。

301. 7a 每个载具上各印制一组力量和防御力，但只有在其同时也是生物时才具有这些特征。请参见规则20 8. 3。

301. 7b 若某载具成为生物，它会立即拥有其上所印制的力量和防御力。其他效应，包括使其成为生物的效应，可能会修正这些数值，或是将其设定其他值。

搭载关键字异能的正式规则解析如下：

702. 121. 搭载

702. 121a 搭载是载具牌上的起动式异能。「搭载N」意指「横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于N的未横置生物：此永久物成为神器生物直到回合结束。」

702. 121b 当某个生物被横置来支付起动某载具之搭载异能的费用时，该生物便「搭载载具」。

702. 121c 如果某个效应注明某个生物「不能搭载载具」，则该生物不能横置来支付载具搭载异能的费用。

* 每个载具其上都印制着一组力量和防御力，但载具本身不是生物。如果它成为生物（很可能是通过其搭载异能，不过卡拉德许系列中还包括其他能让其成为生物的效应），它便会具有该组力量和防御力。

* 如果某个效应使某个载具成为具特定力量和防御力的神器生物，则该效应会覆盖载具上印制的力量和防御力。

* 任何由你操控且未横置的生物都能横置来支付搭载费用，即使是刚受你操控者也是如此。

* 你可以横置多于所需数量的生物来起动搭载异能。

* 一旦某位牌手宣告他正在起动某个搭载异能，则直到该异能的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过更改某个生物的力量或将某个生物移除或横置来阻止该异能。

* 搭载载具的生物并非结附于其上，也不会以其他方式与该载具产生关联。影响载具的效应（例如消灭或使其获得一个+1/+1指示物）不会影响搭载它的生物。

* 一旦载具成为生物后，其与任何其他神器生物并无不同。除非你在你的回合开始时便持续操控它，否则它不能攻击；如果它未横置，则它可用来进行阻挡；它能横置于支付载具的搭载费用，等等。

* 「载具」属于神器类别，而非生物类别。已搭载的载具不具有任何生物类别。

* 即使某个载具已经是神器生物，你依然可以起动其搭载异能。如此作不会对该载具产生任何影响。这样不会改变其力量和防御力。

* 如果你要让某个载具攻击，则它在宣告攻击者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起动其搭载异能好以它攻击的时机，是在战斗开始步骤中。如果你要让某个载具阻挡，则它在宣告阻挡者步骤开始时就必须是生物，所以你最晚能够起动其搭载异能好以它阻挡的时机，是在宣告攻击者步骤中。不管是哪种情况，牌手都可以在搭载异能结算后，将载具宣告为攻击生物或阻挡生物之前采取行动。

* 当某个载具成为生物时，不会算作有生物进战场。此永久物已经在战场上；它只是改变了类别。会因生物进战场而触发的异能并不会触发。

* 如果某永久物成为某个载具的复制品，则该复制品不是生物，即使它所复制的载具已成为神器生物也是如此。

新规则用词：派出

「派出」是一个旧概念的新用词，意指「将一个衍生物放进战场」此动作。

琐物大师

{二}{白}

生物～矮人 / 神器师

3/2

由你操控的自动机和振翼机得+1/+1。

{三}{白}：派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

* 派出一个衍生物，即是将它在你的操控下放进战场。

* 衍生物还是你之前所了解的衍生物，此新用词并未带来任何功能方面的更动。除了用词有所更动之外，衍生物，以及「将衍生物放进战场」此游戏概念的规则都没有改动。旧牌上派出衍生物的文字将会更新。

新关键字异能：装配

卡拉德许是发明家的世界。只要给他们一些零件，他们就能按要求打造任何自己所需的工具。装配异能让你拥有同样的灵活性。

狂热造兵匠

{二}{黑}

生物～乙太种 / 神器师

0/1

装配2（当此生物进战场时，在其上放置两个+1/+1指示物或派出两个1/1无色自动机衍生神器生物。）

装配的正式规则解析如下：

702. 122. 装配

702. 122a 装配属于触发式异能。「装配N」意指「当此永久物进战场时，你可以在其上放置N个+1/+1指示物。若你不如此作，则派出N个1/1无色自动机衍生神器生物。」

702. 122b 如果某永久物具有数个装配异能，则每一个都会分别触发。

* 你是于装配异能正在结算时，才选择是要在该生物上放置+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。

* 装配不会让具该异能的生物以带有+1/+1指示物的状态进入战场。举例来说，狂热造兵匠进战场时会是个0/1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）。

* 如果你因故无法在该生物上放置+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。

组合：巨械

巨械是卡拉德许工程师所打造最惊人的五个组构体。每尊巨械都是需要有色法术力来施放的神器生物，具有强大的进战场触发式异能。

恶毒巨械

{四}{黑}{黑}

神器生物～组构体

5/4

威慑

当恶毒巨械进战场时，你可以消灭另一个目标生物。若以此法消灭了生物，则你获得等同于其防御力的生命。

* 每尊巨械都是需要有色法术力来施放的神器生物。它们不是无色～每尊巨械的颜色都与其法术力费用中法术力代表的颜色一致。

组合：卡拉德许「快地」

在卡拉德许系列中，有一组五张的地能产生两种颜色的法术力，且除非由你操控的其他地数量为两个或更少，否则必须横置进战场。

隐秘庭院

地

除非由你操控的其他地数量为两个或更少，否则隐秘庭院须横置进战场。

{横置}：加{白}或{黑}到你的法术力池中。

* 如果这些地中的某一张是你的第一个、第二个，或第三个地，则它会未横置进战场。如果你操控三个或更多其他地，则它须横置进战场。

* 如果这些地中的某一个与一个或数个其他地同时进战场（可能由于变境或歪曲世相），则在决定由你操控的其他地数量时，不会计算那些地。

新样式：故事焦点牌

卡拉德许故事中包含了诸多重要时刻，其中最关键的五个时刻～称之为「故事焦点」～会在牌张上呈现。你可以在mtgstory.com上阅读到更多有关这些事件的官方万智牌故事。

故事焦点1：发明家博览会

故事焦点2：执政院缉捕

故事焦点3：死锁陷阱

故事焦点4：宿命对决

故事焦点5：即刻征收

卡拉德许系列中的故事焦点牌会在牌张的文字栏内出现鹏洛客符号。该符号和游戏进行并无关系。印制的牌张上还包括mtgstory.com的网址，以及一个表示牌张在故事中出现顺序的数字。

单卡解惑

白色

杂耍计略

{二} {白}

瞬间

放逐目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

抓一张牌。

* 该生物移回战场之后，它会是一个全新物件，与先前所放逐的生物毫无关联。它不会在战斗中，也不会具有它被放逐前可能具有的其他额外异能。其上的所有+1/+1指示物与结附于其上的灵气均会移除，且所有武具也不再装备于其上。

* 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

乙太暴洛克鸟

{二} {白} {白}

生物～鸟

3/3

飞行

每当乙太暴洛克鸟或另一个生物在你的操控下进战场时，你得到{能}（一个能量指示物）。

每当乙太暴洛克鸟攻击时，你可以支付{能能}。若你如此作，则在其上放置一个+1/+1指示物，并横置至多一个目标由防御牌手操控的生物。

* 某个与乙太暴洛克鸟同时进战场的生物会导致其第一个触发式异能触发。

* 在决定阻挡者之前，乙太暴洛克鸟的第二个触发式异能就已结算。因此法被横置的生物不能拿来阻挡。

* 你并不一定要让乙太暴洛克鸟的最后一个异能以某个生物为目标。如果你选择目标，且该目标成为不合法，则该异能会被反击且你无法支付{能能}好在乙太暴洛克鸟上放置一个指示物。

造以恒久

{白}

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。如果它是神器生物，则它获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

* 神器生物会得+2/+2并且获得不灭异能，而非改为获得不灭异能。

执政院缉捕

{三}{白}

结界～灵气

结附于不由你操控的生物

所结附的生物不能进行攻击。

每当任一对手施放咒语时，若该咒语仅指定单一目标，则如果能将其目标更改为所结附的生物，便须如此作。

* 当你将执政院缉捕结附于对手的生物时，你依旧操控执政院缉捕。其最后一个异能的触发时机是每当对手施放仅指定单一目标的咒语时，而非当该生物之操控者的对手施放仅指定单一目标的咒语时。

* 当牌手施放灵气咒语时，它是以其将结附的生物作为目标，且可能导致执政院缉捕的最后一个异能触发。

* 如果某个咒语具有数个目标，则即使一个物件被同时指定为每一个目标的对象，它也不会算作是指定单一目标。

* 如果该咒语无法以所结附的生物为目标，则其目标会保持原样而不改变。

* 如果战场上有数个执政院缉捕，则每一个触发式异能如果能更改目标，便须如此作。最后一个结算的将决定该咒语最终会以哪个为目标。如果一位牌手操控多于一个执政院缉捕，则由他选它们结算的顺序。如果数名牌手操控这些灵气，则他们之间依照回合顺序之第一位牌手（从目前这回合的牌手开始）的触发式异能最后结算。

灾变巨械

{三}{白}{白}

神器生物～组构体

4/5

警戒

当灾变巨械进战场时，每位牌手各从由其操控的非地永久物中选择一个神器、一个生物、一个结界和一个鹏洛客，然后牺牲其余的非地永久物。

* 首先由轮到该回合的牌手来选择由其操控的永久物，然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行选择。牌手会知道在自己之前作出选择的每位牌手各选了什么。然后所有牌手同时牺牲所有未选到的非地永久物。

* 如果某个永久物具有多个类别，则在为与之对应的类别作选择时，你可以在其中一种类别中选它，也可以所有类别都选它。举例来说，你可以在选择一个神器或选择一个生物时选择某个神器生物，或者在选择一个神器或选择一个生物时都选择同一个神器生物。以此法两次选择同一个永久物与只选择一次的结果并无不同。

* 如果你在选择神器或选择生物时未选择灾变巨械，则它会因自己的异能而被牺牲。

* 你不能选择地，也不用牺牲地，就算是同时具有其他类别的地（例如神器地）也不会被牺牲。

* 如果你未操控其中某种类别的永久物，则你仍得为你有操控的类别选出永久物。

执政监视网

{三}{白}

结界

当执政监视网进战场时，你得到{能能能能}（四个能量指示物）。

支付{能能}：选择一个来源。于本回合中，防止该来源将对你造成的所有伤害。

* 执政监视网的第二个异能不指定任何目标。于其结算时，你才要选择一伤害来源。

* 如果所选的来源将对你和其他牌手或永久物造成伤害，则只会防止将对你造成的伤害。

* 如果有多个防止和/或替代性效应试图影响同一个伤害，则由将受到伤害的牌手来选择它们生效的顺序。值得注意的是，如果某个由对手操控之来源将对你造成非战斗伤害，且你操控鹏洛客，则由你来决定执政监视网的伤害转移效应和鹏洛客的伤害转移效应生效的顺序。如果你先让执政监视网的效应生效，则伤害会被防止且鹏洛客的伤害转移效应不会生效。

展区守卫

{二}{白}

生物~矮人 / 士兵

1/3

当展区守卫进战场时，放逐目标由对手操控的生物，直到展区守卫离开战场为止。

* 如果展区守卫在其触发式异能结算前离开战场，则目标生物不会被放逐。

* 结附于所放逐生物上的灵气将被置入其拥有者的坟墓场。武器则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。

* 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 所放逐的牌会在展区守卫离开战场后立即返回战场。在这两个事件之间什么都不会发生，包括状态动作。

* 在多人游戏中，如果展区守卫的拥有者离开了游戏，所放逐的牌将会移回战场。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。

化为碎片

{白}

法术

消灭目标总法术力费用等于或小于4的神器或结界。

* 如果某个永久物的法术力费用中包含{X}，则X视为0。

* 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为0。复制了另一个物件的衍生物，其总法术力费用与该物件一致。

熏灭

{三} {白} {白}

法术

消灭所有生物。每以此法消灭一个生物，你便获得1点生命。

* 以此法被消灭的生物即使被置入坟墓场之外的区域，它们也会计入获得的生命。

* 具不灭异能的生物不会以此法被消灭。

变速高手

{一} {白}

生物～矮人 / 车手

2/1

先攻

每当变速高手搭载载具时，该载具获得先攻异能直到回合结束。

* 当变速高手成为横置来起动搭载异能时，其触发式异能会触发。即使变速高手在其触发式异能结算前离开战场，该载具依旧会获得先攻异能直到回合结束。

鼓舞冲锋

{二} {白} {白}

瞬间

由你操控的生物得+2/+1直到回合结束。

* 受鼓舞冲锋影响的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+2/+1。

琐物大师

{二} {白}

生物～矮人 / 神器师

3/2

由你操控的自动机和振翼机得+1/+1。

{三} {白}：派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

* 既是自动机又是振翼机的生物会得+1/+1，而不是+2/+2。

九桥巡逻

{一} {白}

生物~矮人 / 士兵

1/1

每当另一个由你操控的生物离开战场时，在九桥巡逻上放置一个+1/+1指示物。

* 如果九桥巡逻与另一个由你操控的生物同时死去（也许由于它们同时攻击或阻挡），则在九桥巡逻的触发式异能结算时，它已不在战场上。原本将放置其上的+1/+1指示物无法用来拯救它。

* 九桥巡逻的异能不在乎该生物前往哪个区域，也不在乎其新的区域是否为生物。该生物可能是死去、放逐、移回你手上，等等。如果某物件已不再是生物，但还留在战场上，此异能不会触发。

飞鲸猎手射击

{二} {白}

瞬间

消灭目标力量等于或大于3的生物。占卜1。

* 在飞鲸猎手射击结算之前，如果该目标生物的力量成为2或更小，则飞鲸猎手射击会被反击。该生物会留在战场上，你不能占卜1。

匠技模范

{白}

生物~矮人 / 神器师

1/1

在你回合的战斗开始时，若你操控神器，则匠技模范得+2/+1直到回合结束。若你操控三个或更多神器，则它再获得先攻异能直到回合结束。

* 于你的战斗阶段开始时，如果你未操控任何神器，匠技模范的触发式异能根本不会触发。于该触发式异能结算时，如果你未操控任何神器，则其不会产生效应。

* 只有于该触发式异能结算时，才会检查你是否操控三个或更多神器。

可靠旅伴

{一} {白}

生物~鬣狗

3/2

警戒

可靠旅伴不能单独进行攻击。

* 可靠旅伴只能与其他生物同时被宣告为攻击者。一旦它已进行攻击，移除与它一并攻击的生物不会使得可靠旅伴停止攻击。

* 如果你操控数个不能单独进行攻击的生物，则它们可以一起攻击，即使没有其他生物攻击也是一样。

* 尽管可靠旅伴不能单独进行攻击，但其他进行攻击的生物不一定要与它攻击同一牌手或鹏洛客。举例来说，可靠旅伴可以攻击某位对手，而另一个生物则可以攻击由该对手所操控的某个鹏洛客。

* 如果某个生物同时为「不能单独进行攻击」及「若能攻击则必须攻击」，则其操控者若能以该生物与另一个生物进行攻击，就必须如此作。

* 在双头巨人游戏中，可靠旅伴可以与由你队友操控的生物一起攻击，即使由你操控的其他生物并未一起进行攻击也是一样。

编缕天使

{四}{白}{白}

生物～天使

4/4

飞行

当编缕天使进战场时，你可以放逐另一个目标由你操控的生物，然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 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。所放逐生物上的任何指示物都会消失。

* 如果以此法放逐某个衍生生物，它将会完全消失且不会移回战场。

* 编缕天使的触发式异能可以指定另一个编缕天使为目标。如此做的话，这两个天使便会反复进出放逐区，你可以将此动作重复任意次数，但之后必须指定另一个生物为目标，或是选择不利用此触发式异能。

蓝色

乙太熔毁

{一}{蓝}

结界～灵气

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

结附于生物或载具

当乙太熔毁进战场时，你得到{能能}（两个能量指示物）。

所结附的永久物得-4/-0。

* 当乙太熔毁位于堆叠上时，如果目标生物或载具成为不合法的目标，则乙太熔毁会被反击。它不会进入战场，你也不会得到{能能}。

乙太贸易风

{二}{蓝}

瞬间

将目标由你操控的永久物与目标不由你操控的永久物各移回其拥有者手上。

* 如果一个目标永久物成为不合法的目标，另一个会被移回其拥有者手上。如果两个目标都成为不合法的目标，则乙太贸易风会被反击。

即刻征收

{三}{蓝}{蓝}

法术

选择目标神器或生物。你得到{能能能能}（四个能量指示物），然后你可以支付等同于该永久物总法术力费用之数量的{能}。如果你如此作，则获得其操控权。

* 于你施放即刻征收时，便需一并选择目标神器或生物。在即刻征收结算之前，你不会选择是否支付一定数量的{能}。如果该目标成为不合法的目标，则即刻征收会被反击且你不会得到{能能能能}。

* 如果目标神器或生物的总法术力费用为0，你可以选择支付零个能量并获得其操控权。

* 如果某个永久物的法术力费用包含{X}，则X视为0。

* 并非其他物件之复制品的衍生物总法术力费用为0。复制了另一个物件的衍生物，其总法术力费用与该物件一致。

* 在多人游戏中，当你获得某个永久物的操控权后，如果其拥有者离开游戏，则该永久物会随该牌手一同离开。如果你在该牌手之前离开游戏，则改变操控权的效应结束。

创新时代

{一}{蓝}

结界

每当一个神器或神器师在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则你得到{能能}（两个能量指示物）。

支付{能能能能能}，牺牲创新时代：抓三张牌。

* 如果某个同时为神器和神器师的生物在你的操控下进战场，创新时代的触发式异能只会触发一次。

* 创新时代的第一个异能每次结算时，你只能支付一次{一}。你无法支付多次，好得到多于{能能}的能量指示物。

觅械巨蛇

{五}{蓝}{蓝}

生物~巨蛇

5/6

你每操控一个神器，觅械巨蛇便减少{一}来施放。

{五}{蓝}：觅械巨蛇本回合不能被阻挡。

* 在你支付觅械巨蛇的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个神器，并且你能够牺牲其中一个来加{无}到你的法术力池中，则觅械巨蛇的总费用为{二}{蓝}{蓝}。然后在你支付其费用之前能够起动法术力异能的时机中，便可以牺牲该神器。

* 一旦某位牌手宣告要施放觅械巨蛇，则在该咒语的费用锁定前，任何牌手都无法采取行动试图改变由该神器之操控者操控的神器数量。

* 觅械巨蛇的第一个异能无法将施放该咒语的总费用降到少于{蓝}{蓝}。

* 一旦觅械巨蛇受到阻挡，起动其最后一个异能不会使其成为未受阻挡。

隐伏意志

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

选择一项～

- 反击目标咒语。
- 你可以为目标咒语选择新的目标。
- 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。

* 如果你为目标咒语或该复制品选择新的目标，则该新的目标必须合法。

* 如果你复制某个咒语，则是由你操控该复制品。

* 第三个模式可以复制任何瞬间或法术咒语，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。

* 该复制品的目标将与其所复制的咒语相同，除非你选择新的目标。你可以改变任意数量的目标，不论全部改变或部分改变都行。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（例如终结竞争这类），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（例如茜卓的旋炎咒这类），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）。

* 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。

冶金召唤

{三}{蓝}{蓝}

结界

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个X/X无色组构体衍生神器生物，X为该咒语的总法术力费用。

{三}{蓝}{蓝}，放逐冶金召唤：将所有瞬间与法术牌从你的坟墓场移回你手上。只能于你操控六个或更多神器时起动此异能。

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来决定其总法术力费用。举例来说，意志交锋此瞬间咒语的法术力费用为{X}{蓝}。如果你将X的值选为2，则意志交锋的总法术力费用便为3，冶金召唤的异能便会派出一个3/3衍生物。

* 冶金召唤的第一个异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 如果冶金召唤的第一个异能结算，但触发该异能的咒语已被反击，则会依照该咒语最后在堆叠上时的总法术力费用来决定X的值。

* 只有于你起动冶金召唤的最后一个异能时，才会检查由你操控的神器数量。于该异能结算时，不会再度检查。

求新执政珀蒂

{三}{蓝}

传奇生物～维多肯 / 神器师

1/4

由你操控的神器具有辟邪异能。

在你的维持开始时，若你操控总法术力费用最高或与他者同为最高的神器，抓一张牌。

* 由你操控的神器只需是战场上所有神器中总法术力费用最高者即可，而不是要在所有永久物中总法术力最高。

* 如果某个神器的法术力费用包含{X}，则X视为0。

* 如果在维持开始时，你并未操控总法术力费用最高的神器，珀蒂的第二个异能不会触发。到了你的回合后，你没办法在维持开始之前施放瞬间来消灭对手的神器。

* 如果在珀蒂的触发式异能结算时，你不再操控总法术力费用最高的神器，你不会抓牌。

矛盾结果

{三}{蓝}

瞬间

将任意数量目标由你操控且既非地也非衍生物的永久物移回其拥有者手上。每以此法将一张牌移回你手上，便抓一张牌。

* 如果在这些由你操控的目标永久物当中，有部分不由你拥有，则在决定你要抓多少张牌时，不会将这类永久物计算在内。

* 如果以此法将一个已融合的永久物移回你手上，你会因此抓两张牌。

莎希莉的技艺

{四}{蓝}{蓝}

法术

选择一项或都选～

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标神器之复制品。
- 派出一个衍生物，此衍生物为目标生物之复制品，但它额外具有神器此类别。

* 此衍生物只会复制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）。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。

* 如果你选择第二个模式，则该衍生物会额外具有神器此类别。这是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。

* 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（举例来说，如果所选的永久物是另我离影），则此衍生物进战场时，会是所选的永久物已经复制的样子。

* 如果所复制的永久物是个衍生物，则莎希莉的技艺所产生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。

* 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。所选择的永久物上面任何「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。

* 如果决定两个模式都选，则你可以两次指定同一个神器生物为目标，好得到两个该神器生物的复制品。

* 如果决定两个模式都选，则所得的衍生物是依次先后进入战场。这样一来，如果第二个模式所产生之衍生物具有会在「每当一个神器进战场时」触发之异能，由第一个模式所产生之衍生物便会由于在此之前已进入战场，因而不会触发该异能。

* 在结算莎希莉的技艺过程中触发的所有异能，都要等到莎希莉的技艺完成结算之后才会进入堆叠。如果派出第一个衍生物时触发了某异能，你可以将第二个衍生物指定为该异能的目标，反之亦然。

挑出检验

{蓝}

瞬间

将目标已横置的生物移回其拥有者手上。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）

* 在挑出检验结算前，如果该目标生物已成为不合法目标（例如已重置），则挑出检验会被反击。该生物会留在战场上，你不能占卜1。

机伶协商

{四}{蓝}

法术

交换目标由你操控的神器与目标不由你操控的神器或生物之操控权。

* 如果任一目标永久物于机伶协商结算时已不是合法目标，则此交换不会发生。

* 获得武器的操控权不会使该武器移到其他生物上，不过这样你就可以在稍后起动其上的佩带异能，来将该武器装备到由你操控的生物上。

* 在多人游戏中，如果有牌手离开游戏，则由该牌手拥有的所有牌也会一同离开，且赋予其他牌手该些永久物之操控权的效应立即终止。

泰兹瑞的野心

{三} {蓝} {蓝}

法术

抓三张牌。如果你未操控神器，则弃一张牌。

* 在你抓三张牌与弃牌之间，没有牌手能有所行动。特别一提，你不能试图利用刚抓起的三张牌来将神器放进战场好避免弃牌。

汹涌巨械

{四} {蓝} {蓝}

神器生物～组构体

5/6

闪现

当汹涌巨械进战场时，你可以从你的坟墓场施放目标瞬间牌，且不需支付其法术力费用。如果该牌于本回合中将置入你的坟墓场，则改为将其放逐。

* 如果你要施放该牌，则你是在汹涌巨械之触发式异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。施放时机限制（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）依旧会生效。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。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（例如烈焰破坏），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{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。

黑色

乙太种劫掠者

{三} {黑}

生物～乙太种 / 浪客

2/2

飞行，系命

当乙太种劫掠者进战场时，将其他由你操控之永久物上任意数量的+1/+1指示物移到乙太种劫掠者上。

* 你可以从任意数量由你操控的其他永久物上移动+1/+1指示物，而不仅限于一个。

* 于乙太种劫掠者的触发式异能结算时，你才决定要移动哪些指示物。

* 你可以选择移动零个+1/+1指示物。

* 如果某个生物受到伤害，则直到清除步骤，该伤害都会标记在其上。当乙太种劫掠者从某个受到伤害的生物上移走指示物，如果该伤害此时为致命，则该生物会被消灭。

萃取菁华

{一} {黑} {黑}

瞬间

萃取菁华对目标生物造成3点伤害且你获得3点生命。

* 如果目标生物成为不合法的目标，则萃取菁华会被反击，你不会获得生命。

暗谋恶魔

{三} {黑} {黑} {黑}

生物~恶魔

5/5

飞行

当暗谋恶魔进战场时，所有其他生物得-2/-2直到回合结束。

每当另一个生物死去时，你得到{能}（一个能量指示物）。

{二} {黑}，支付{能能能能}：将目标生物牌在你的操控下从坟墓场横置放进战场。

* 受暗谋恶魔之第一个触发式异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才进战场的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得-2/-2。

* 每当另一个生物因故死去时，暗谋恶魔的第二个触发式异能都会触发，而非仅限于因第一个触发式异能死去者。

* 如果暗谋恶魔与另一个生物同时死去，则其第二个触发式异能会触发。

* 如果某个生物的拥有者在你利用暗谋恶魔的最后一个异能将该生物放进战场后离开游戏，则该生物会随该牌手一同离开。如果你在该牌手之前离开游戏，则该生物会被放逐。

英年早逝

{一} {黑}

法术

选择目标生物。你得到{能能}（两个能量指示物），然后你可以支付任意数量的{能}。每以此法支付一个{能}，该生物便得-1/-1直到回合结束。

* 于你施放英年早逝时，便需一并选择目标生物。直到英年早逝结算时，你才会选择要支付多少{能}。在你选择支付多少{能}和该生物因每以此法支付的一个{能}而得-1/-1之间，没有牌手能采取任何动作。

* 如果目标生物成为不合法的目标，则英年早逝会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会得到{能能}，也无法支付任何{能}。

终结竞争

{四} {黑}

法术

牺牲X个生物，以作为施放终结竞争的额外费用。

消灭X个目标生物。

* 一旦你宣告要施放终结竞争，牌手便无法试图去除你要牺牲的生物。

* 如果你有办法施放终结竞争且不需支付其法术力费用，则你仍需选择X的数值并牺牲X个生物。

安布洛恶棍

{一} {黑}

生物～人类 / 战士

3/1

安布洛恶棍须横置进战场。

只要你操控神器，安布洛恶棍便具有威慑异能。

* 一旦已有一个生物阻挡了安布洛恶棍，则就算安布洛恶棍获得威慑异能，也不会使其成为未受阻挡。

浮雕虫群

{一} {黑}

1/1

浮雕虫群不能进行阻挡。

在你的维持开始时，在浮雕虫群上放置一个+1/+1指示物且你失去1点生命。

* 即使你无法在浮雕虫群上放置+1/+1指示物，可能是因为它回应其触发式异能而离开战场，你依旧会失去1点生命。

奢华领主贡提

{二} {黑} {黑}

传奇生物～乙太种 / 浪客

2/3

死触

当奢华领主贡提进战场时，检视目标对手牌库顶的四张牌，将其中一张牌面朝下地放逐，然后将其余的牌以随机顺序置于该牌库底。于该牌持续被放逐期间，你可以检视之，你可以施放之，且你可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放它的费用。

* 你可以检视并施放该牌（且可以将法术力视同任意种类的法术力来支付施放它的费用），即使贡提离开战场也是如此。如果另一位牌手获得贡提的操控权，该牌手无法检视或施放该牌，但你依然可以。

* 某个指示你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。

* 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用（例如化生费用），而非一定要支付其法术力费用。

* 贡提不会改变你能够施放所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

* 施放该牌会导致其离开放逐区。你无法多次施放它。

* 如果你离开游戏，则该牌会一直牌面朝下地被放逐。任何牌手都不可以检视它。

严加审查

{黑}

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张生物牌。该牌手弃掉该牌。占卜1。

* 即使该牌手没有生物牌能弃掉，你也会占卜1。

将其淘汰

{二}{黑}

瞬间

由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。

* 受将其淘汰影响的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才由对手操控的生物以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得-1/-1。

弄偶大师

{四}{黑}{黑}

生物~人类 / 神器师

1/3

装配3（当此生物进战场时，在其上放置三个+1/+1指示物或派出三个1/1无色自动机衍生神器生物。）

每当一个由你操控的神器从战场进入坟墓场时，目标对手失去等同于弄偶大师之力量的生命。

* 所失去的生命数量于弄偶大师的最后一个异能结算时决定。如果弄偶大师已不在战场上，则利用其最后在战场时的力量来决定要失去多少生命。

* 如果弄偶大师的力量为负数，则该目标对手不会失去（或获得）生命。

* 如果弄偶大师和由你操控的神器同时被置入坟墓场，则弄偶大师的异能会触发。

* 被牺牲或消灭的衍生神器也会进入拥有者的坟墓场，而后完全消失。如果该衍生物由你操控，则弄偶大师的最后一个异能会触发。

焚膏继晷

{二}{黑}{黑}

结界

焚膏继晷进战场时上面有七个时刻指示物。

在你的抓牌步骤开始时，额外抓一张牌，并从焚膏继晷上移去两个时刻指示物。

你的手牌数量上限等同于焚膏继晷上时刻指示物的数量。

每当你弃一张牌时，你失去1点生命。

* 如果有多个效应试图调整你的手牌上限，例如将之设定为特定数值或注明其没有上限，则最终生效的会是最后一个产生的效应。

* 如果焚膏继晷上面只有一个时刻指示物，则其第一个触发式异能会移去该指示物。

* 如果焚膏继晷上面没有时刻指示物，其第一个异能还会继续触发并让你额外抓一张牌，就算是你无法从上面移去任何指示物也是一样。

* 只有在你回合的清除步骤中，才会检查你的手牌数量上限。在其他时候，就算手牌数量多于数量上限也无妨。

* 如果你于操控焚膏继晷时在你的清除步骤中弃牌，则其最后一个异能会触发，且牌手会在你的清除步骤中获得优先权。在此之后你会有另一个清除步骤，然后开始下一位牌手的回合。

丧心好奇

{一} {黑} {黑}

法术

牺牲一个神器或生物，以作为施放丧心好奇的额外费用。

抓若干牌，其数量等同于所牺牲之永久物的总法术力费用。

* 如果某个永久物的法术力费用包含 {X}，则X视为0。

* 利用该永久物在你牺牲它之前最后一刻的总法术力费用来决定所抓牌的数量。

* 如果某个效应复制丧心好奇，则复制品的操控者会抓等同于原版所决定数量的牌。其操控者不能也不用牺牲永久物。

晚市警戒员

{黑}

生物~人类 / 浪客

1/1

每当晚市警戒员成为横置时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

* 此异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能不会让你在想横置晚市警戒员时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。

* 晚市警戒员必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置它，但此时它已横置，此异能不会触发。

* 在双头巨人游戏中，晚市警戒员的异能会使对手队伍总共失去2点生命。

恶毒巨械

{四}{黑}{黑}

神器生物～组构体

5/4

威慑

当恶毒巨械进战场时，你可以消灭另一个目标生物。若以此法消灭了生物，则你获得等同于其防御力的生命。

* 利用该生物最后在战场时的防御力来决定你获得多少生命。

* 如果该目标生物具有不灭异能，则并未以此法消灭生物，你不会获得生命。如果该生物被消灭，但进入了坟墓场以外的区域，你依旧会获得生命。

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，只有在神器在你的操控下进战场时它已在你的坟墓场中才会触发。

收拾残局

{三}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标生物。你每操控一个神器，便获得1点生命。

* 如果在收拾残局结算前，该目标生物成为不合法目标，则收拾残局会被反击。你不会获得任何生命。

* 只有于收拾残局结算时消灭该生物之后，才会计算由你操控的神器数量。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，则该神器生物会返回战场，并计入由你操控的神器数量。

暗中设局

{一}{黑}

结界

每当一个神器在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

{一}{黑}，牺牲暗中设局：消灭目标生物。只能于你操控两个或更多神器时起动此异能。

* 暗中设局的触发式异能每次结算时，你只能支付一次{一}。你无法多次支付该费用，好让对手失去更多生命。

* 只有于你起动暗中设局的最后一个异能时，才会检查由你操控的神器数量。于该异能结算时，不会再度检查。

* 在双头巨人游戏中，暗中设局的第一个异能会使对手队伍总共失去2点生命。你依旧只会获得1点生命。

红色

造以破坏

{红}

瞬间

目标进行攻击的生物得+3/+3直到回合结束。如果它是神器生物，则它获得践踏异能直到回合结束。

* 神器生物会得+3/+3并且获得践踏异能，而非改为获得践踏异能。

感人重逢

{一} {红}

法术

弃两张牌，以作为施放感人重逢的额外费用。

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。

烈焰奇才茜卓（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {红} {红}

鹏洛客～茜卓

5

+2：烈焰奇才茜卓向每位对手各造成2点伤害。

-3：烈焰奇才茜卓对目标生物造成4点伤害。

-10：烈焰奇才茜卓对目标牌手与每个由其操控的生物各造成6点伤害。

* 烈焰奇才茜卓的最后一个异能不以生物为目标。由该目标牌手操控且具辟邪异能的生物也会以此法受到伤害。

* 在双头巨人游戏中，茜卓的第一个异能会向对手队伍造成总共4点伤害。

反抗烈炬茜卓

{二} {红} {红}

鹏洛客～茜卓

4

+1：放逐你的牌库顶牌。你可以施放该牌。如果你未如此作，则反抗烈炬茜卓向每位对手各造成2点伤害。

+1：加{红}{红}到你的法术力池中。

-3：反抗烈炬茜卓对目标生物造成4点伤害。

-7：你获得具有「每当你施放咒语时，此徽记对目标生物或牌手造成5点伤害」的徽记。

* 让你「施放」某张牌的效应无法让你使用地。如果以茜卓的第一个异能放逐的牌是地牌，则你无法使用它，且茜卓向每位对手各造成2点伤害。

* 如果你要施放所放逐的牌，则你是在茜卓之异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的使用时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你施放所放逐的牌，则你要为其支付费用。你可以支付该牌的替代性费用（例如化生费用），而非一定要支付其法术力费用。

* 忠诚异能不会是法术力异能。茜卓的第二个异能会使用堆叠，且能被回应，包括反击。与所有的忠诚异能一样，此异能每回合只能起动一次，且只能在你的行动阶段中，堆叠为空，且在本回合内该鹏洛客的其他忠诚异能未起动过的情况下才能起动。

* 由茜卓的最后一个异能产生的徽记是无色。它造成的伤害是来自无色来源。

* 茜卓之徽记的异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 在双头巨人游戏中，茜卓的第一个异能会导致对手队伍受到总计4点伤害。

茜卓的旋炎咒

{一} {红}

瞬间

茜卓的旋炎咒对一个或两个目标生物和 / 或牌手造成共2点伤害，你可以任意分配。

* 你分配此伤害的时机，是于你施放茜卓的旋炎咒时，而不是于其结算时。每个目标至少要分配1点伤害。换句话说，于你施放茜卓的旋炎咒时，你选择是要让它对单一目标造成2点伤害，或对两个目标各造成1点伤害。

* 如果茜卓的旋炎咒以两个生物为目标且一个成为不合法的目标，则该剩余的目标受到1点伤害，而非2点。

易燃巨械

{四} {红} {红}

神器生物～组构体

6/6

先攻

当易燃巨械进战场时，目标对手可以令你抓三张牌。若该牌手未如此作，则将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场，然后易燃巨械对该牌手造成伤害，其数量等同于这些牌总法术力费用的总和。

* 如果置入你坟墓场的某张牌之法术力费用包括 {X}，则X视为0。

* 如果你牌库里的牌少于三张，则对手可以选择让你抓三张牌。若如此作，你会因检查状态动作而输掉这盘游戏。

* 当易燃巨械的触发式异能正在结算时，除由该巨械指定的牌手外，没有牌手能采取任何动作。一旦该对手作出选择，牌手便无法施放咒语或起动异能，直到这些牌被抓起或被置入坟墓场且造成伤害（若发生的话）。

宿命对决

{二} {红} {红}

瞬间

宿命对决对目标生物或牌手造成等同于你手牌数量的伤害。弃掉你的手牌，然后抓等量的牌。

* 于宿命对决结算时，才会计算你的手牌数量。此时宿命对决在堆叠上，因此不会计入其中。

如果宿命对决的目标成为不合法的目标，则你不会弃掉你的手牌，也不会抓任何牌。

怒火报复

{三} {红}

法术

怒火报复对两个目标生物和 / 或牌手各造成2点伤害。

* 你无法为了要对同一个生物或牌手造成4点伤害，而两次都选择它为目标。

受控闪电

{一} {红}

瞬间

选择目标生物。你得到{能能能}（三个*能量指示物*），然后你可以支付任意数量的{能}。受控闪电对该生物造成等量的伤害。

* 于你施放受控闪电时，便要一并选择目标生物。在受控闪电正在结算之前，你不会选择要支付多少{能}。在你选择支付多少{能}和该生物因此法支付的{能}而受到等量的伤害之间，没有牌手能采取任何动作。

* 如果目标生物成为不合法的目标，则受控闪电会被反击，且其所有效应都不会生效。你不会得到{能能能}，也无法支付任何{能}。

放纵烧燃（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {红}

法术

放纵烧燃对目标生物造成6点伤害。你可以从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张名称为烈焰奇才茜卓的牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则将它洗牌。

* 如果被放纵烧燃指定为目标生物成为不合法目标，则该咒语会被反击，且其所有效应都不会生效。你不能搜寻烈焰奇才茜卓。

鲁莽实验

{三} {红}

法术

从你牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张神器牌为止。将该牌放进战场，并将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。鲁莽实验对你造成等同于以此法所展示之牌数量的伤害。

- * 你放进战场那张神器牌，也会计入以此法所展示之牌的数量当中。
- * 一旦鲁莽实验开始结算，则直到其完成结算前，除了鲁莽实验指定的动作以外，没有牌手能有所行动。
- * 所有会在神器进战场时触发的异能，要等到鲁莽实验结算完之后，才会进入堆叠。
- * 如果你没能展示出神器牌，则你会将你的牌库进行随机排序，且受到等同于你牌库中牌之数量的伤害。

槌拳会破门人

{三} {红}

生物～人类 / 战士

4/2

当槌拳会破门人进战场时，你得到{能能}（两个能量指示物）。

每当槌拳会破门人攻击时，你可以支付{能}。若你如此作，目标生物本回合不能进行阻挡。

- * 该目标生物本回合不能阻挡任何生物。此效应并非只限制该生物是否能阻挡槌拳会破门人。

琵雅纳拉

{二} {红}

传奇生物～人类 / 神器师

2/2

当琵雅纳拉进战场时，派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

{一} {红}：目标神器生物得+1/+0直到回合结束。

{一}，牺牲一个神器：目标生物本回合不能进行阻挡。

- * 一旦已有生物阻挡了某个攻击生物，再起动琵雅纳拉的异能也不会让后者成为未受阻挡。

- * 「传奇规则」在乎的是传奇永久物的英文名称是否完全相同。卡拉德许系列中「琵雅纳拉」此牌与万智牌：起源系列中「琵雅纳拉与基岚纳拉」此牌的名称不同，因此你可以同时操控两者。

鲁莽织焰匠

{一} {红}

生物～人类 / 神器师

1/3

每当一个神器在你的操控下进战场时，鲁莽织焰匠向每位对手各造成1点伤害。

- * 在双头巨人游戏中，鲁莽织焰匠的异能会向对手队伍造成总共2点伤害。

创意火花

{红}

法术

选择目标生物。放逐你的牌库顶牌。你可以让创意火花对该生物造成伤害，其数量等同于所放逐牌的总法术力费用。如果你未如此作，则直到回合结束，你可以使用该牌。

* 你无法在不指定某生物为目标的情况下就施放创意火花。如果该生物成为创意火花的不合法目标，则后者的效应都不会发生。你不会放逐你的牌库顶牌。

* 如果所放逐牌的法术力费用包含 {X}，则X视为0。

* 如果以此法放逐了一张地牌，若你仍有可使用地数，则你可以在回合结束前使用该地牌。

* 你必须支付所放逐之牌的全部费用才能使用之。你可以支付替代性费用或额外费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则须支付之。

* 创意火花不会改变你能够使用所放逐之牌的时机。举例来说，如果你放逐了一张不具有闪现异能的生物牌，则你只能在你的行动阶段当中且堆叠为空的时候施放之。

狂热赛手

{一} {红}

生物~人类 / 驾手

2/1

敏捷

每当狂热赛手搭载载具时，该载具获得敏捷异能直到回合结束。

* 狂热赛手的触发式异能，会在横置它来起动搭载异能时触发。就算在其触发式异能结算之前，狂热赛手已离开战场，该载具依旧能获得敏捷异能直到回合结束。

塔侧渗透者

{二} {红}

生物~人类 / 浪客

3/2

每当塔侧渗透者成为横置时，它向每位对手各造成1点伤害。

* 此异能为触发式异能，不是起动式异能。此异能无法让你在想横置塔侧渗透者时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。

* 塔侧渗透者必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果有效应试图横置它，但此时它已横置，此异能不会触发。

启动引擎

{三} {红}

法术

由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。

* 由你操控的载具会先成为神器生物，然后再得+2/+0。

* 受启动引擎影响的载具和生物，在该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+2/+0，且于该回合稍后时段才受你操控的载具也不会自动成为生物，亦不会得+2/+0。

据地食客

{三}{红}

生物～怪灵

2/2

践踏

每当你得到一个或数个{能}（*能量指示物*）时，据地食客得+2/+2直到回合结束。

* 如果你是一次即获得数个{能}，则据地食客只会得一次+2/+2，而不是你每得一个{能}就得一次+2/+2。
如果你是分次获得数个{能}，则你每次获得指示物的时候，该异能都会触发。

焊接火花

{二}{红}

瞬间

焊接火花对目标生物造成X点伤害，X为由你操控的神器数量加3。

* 如果你操控零个神器，则焊接火花对该目标生物造成3点伤害。

* 只有于焊接火花结算时，才会计算由你操控的神器数量。

绿色

制甲艺评审

{三}{绿}

生物～妖精 / 神器师

3/3

当制甲艺评审进战场时，你每操控一个其上有+1/+1指示物的生物，便抓一张牌。

* 只有于制甲艺评审的触发式异能结算时，才会计算由你操控且其上有+1/+1指示物的生物数量。牌手可以回应该触发式异能来改变此类生物的数量。

* 制甲艺评审计算的是生物的数量，而非指示物的数量。其上有多个+1/+1指示物的生物不会使你抓多张牌。

育剑师

{三}{绿}{绿}

生物～妖精 / 神器师

1/1

装配2（当此生物进战场时，在其上放置两个+1/+1指示物或派出两个1/1无色自动机衍生神器生物。）

每当育剑师攻击时，你可以让其他进行攻击的生物得+X/+X直到回合结束，X为育剑师的力量。

* X的数值于育剑师的最后一个异能结算时决定。即使它的力量发生变化，该数值之后也不会改变。如果育剑师已不在战场上，则利用其最后在战场时的力量来决定X的数值。

* 你是在育剑师的触发式异能结算时才选择是否让你其他进行攻击的生物得+X/+X，而不是于你将其放入堆叠时。

* 如果育剑师的力量成为负数，则其最后一个异能会降低力量和防御力。举例来说，如果育剑师的力量为-2，则其最后一个异能会让生物得-2/-2（若你选择让生物得+X/+X）。

存疑挑战

{三} {绿}

法术

检视你牌库顶的十张牌，放逐其中至多两张生物牌，然后将你的牌库洗牌。目标对手可以从所放逐牌中选择一张，并将该牌在其操控下放进战场。将其余的牌在你的操控下放进战场。

* 你放逐的生物牌为牌面朝上。对手在决定是否选择一张且要选择哪一张时可以看见它们。

* 你可以选择只放逐一张生物牌。若你如此作，则目标对手选择谁会得到该牌。

* 你可以选择不放逐任何生物牌，就算你牌库顶十张牌中有一张或数张也可如此作。

* 你检视但未放逐的牌从未离开你的牌库。它们会与你牌库中剩余的牌一起洗牌。

* 在多人游戏中，在你检视你牌库顶十张牌并决定放逐哪些牌前，你必须先选择目标对手。

可靠手艺

{一} {绿}

结界

每当一个生物在你的操控下进战场时，你可以支付{一}。若你如此作，则在该生物上放置一个+1/+1指示物。

{五} {绿}，牺牲可靠手艺：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

* 直到可靠手艺的触发式异能结算时，你才决定是否要支付{一}。在你选择支付和该生物得到一个+1/+1指示物之间，没有牌手能采取任何动作。

* 可靠手艺的触发式异能每次结算时，你只能支付一次{一}。你无法支付多次，好在一个生物上放置数个+1/+1指示物。

优雅锋刃匠

{四} {绿} {绿}

生物～妖精 / 神器师

3/4

优雅锋刃匠不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

装配2（当此生物进战场时，在其上放置两个+1/+1指示物或派出两个1/1无色自动机衍生神器生物。）

* 一旦已有力量等于或大于3的生物阻挡了优雅锋刃匠，则就算改变阻挡生物的力量，也不会使优雅锋刃匠成为未受阻挡。

展区鸣象

{二} {绿}

生物～象

2/2

在每个结束步骤开始时，若本回合中曾在由你操控的永久物上放置+1/+1指示物，则在展区鸣象上放置一个+1/+1指示物。

* 于该回合的任一时段，如果将一个+1/+1指示物置于由你操控的永久物上，则展区鸣象的异能会触发。你是否依旧操控该永久物，或其上是否依旧有指示物都不重要。

* 在结束步骤开始时，如果尚未放置+1/+1指示物，则展区鸣象的异能根本不会触发。在结束步骤中，如果另一个异能触发且在某个由你操控的永久物上放置一个+1/+1指示物，你不会在展区鸣象上放置一个+1/+1指示物。

吉拉波向导

{二} {绿}

生物～妖精 / 斥候

3/2

{二} {绿}：目标由你操控的生物本回合不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

* 一旦某个进行攻击的生物已经受到阻挡，起动吉拉波向导的异能不会导致其成为未受阻挡。* 一旦某个力量等于或大于3的生物阻挡了受吉拉波向导之异能影响的生物，则就算改变该进行阻挡之生物的力量也不会使正在进行攻击的生物成为未受阻挡。

猎捕弱者

{三} {绿}

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后该生物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，否则你不能施放猎捕弱者。

* 于猎捕弱者的异能结算时，如果其中任一目标已经是不合法的目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

* 于猎捕弱者试图结算时，如果由你操控的生物已是不合法目标，则你无法在其上放置+1/+1指示物。如果该生物仍为合法目标，但另一个生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物。

库贾塑碧匠

{一} {绿}

生物～妖精 / 德鲁伊

1/2

当库贾塑碧匠进战场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

* 库贾塑碧匠可以指定其本身为其触发式异能的目标。

自然之道

{一} {绿}

法术

直到回合结束，目标由你操控的生物获得警戒与践踏异能。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，否则你不能施放自然之道。

* 于自然之道结算时，如果其中任一目标已经是不合法的目标，则不会造成任何伤害。

* 于自然之道试图结算时，如果该不由你操控的生物是不合法目标，则由你操控的生物依旧会获得警戒与践踏异能。

* 践踏异能只会影响战斗伤害的分配，而不会影响自然之道让该生物造成的伤害。

自然巧匠妮莎（仅出现在鹏洛客套牌中）

{四} {绿} {绿}

鹏洛客～妮莎

5

+3：你获得3点生命。

-4：展示你牌库顶的两张牌。将其中所有地牌放进战场，其余则置于你手上。

-12：直到回合结束，由你操控的生物得+5/+5且获得践踏异能。

* 受妮莎的最后一个异能影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+5/+5，也不会获得践踏异能。

生机妮莎

{三} {绿} {绿}

鹏洛客～妮莎

5

+1：重置目标由你操控的地。直到你的下一个回合，它成为5/5，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。

-3：将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

-6：你获得具有「每当一个地在你操控下进战场时，你可以抓一张牌」的徽记。

* 你能以某个未横置的地为目标启动妮莎的第一个异能。

* 妮莎的第一个异能结算后，该目标地依旧会具有它在成为生物前具有之所有异能及其他类别。

* 永久物牌包括神器、生物、结界、地以及鹏洛客牌。

华饰之威

{绿}

瞬间

重置目标生物。它得+1/+3直到回合结束。

* 你能以某个未横置的生物为目标施放华饰之威。它依旧会得+1/+3直到回合结束。

铸生智者奥薇亚帕西理

{绿}

传奇生物～人类 / 神器师

1/2

{二} {绿}, {横置}: 派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

{四} {绿}, {横置}: 派出一个X/X无色组构体衍生神器生物, X为由你操控的生物数量。

* X的数值会于奥薇亚帕西理的最后一个异能结算时决定。该衍生物的力量和防御力不会随着由你操控之生物数量变化而改变。

* 派出的组构体衍生物不会计入产生此衍生物之异能的X当中。

生机巨械

{三} {绿} {绿}

神器生物～组构体

4/4

践踏

当生机巨械进战场时, 将四个+1/+1指示物分配给任意数量目标由你操控的生物。

* 你于生机巨械的触发式异能进入堆叠时, 一并决定如何分配指示物。每个目标生物至少要分配一个指示物。

* 如果有人回应生机巨械的触发式异能, 让其中一个目标生物成为不合法目标, 则原本要放在该生物上的+1/+1指示物会消失。不能将该些指示物放在其他的合法目标上。

* 可以将生机巨械指定为其本身之触发式异能的目标。

狂野梦想

{X} {X} {绿}

法术

将X张目标牌从你的坟墓场移回你手上。放逐狂野梦想。

* 于狂野梦想结算时, 如果所有的目标牌均为不合法目标, 则狂野梦想会被反击, 并置入其拥有者的坟墓场。它不会被放逐。

多色

禁品主谋

{蓝} {黑}

生物～乙太种 / 浪客

1/4

系命

每当一个神器在你的操控下进战场时，占卜1。

* 如果数个神器同时进战场，你会进行同样次数的占卜1。你不会一次从你的牌库中检视多于一张牌。

驾手模范德珀拉

{一} {红} {白}

传奇生物～矮人 / 驾手

3/3

由你操控的其他矮人得+1/+1。

对每个由你操控的载具而言，只要它是生物，便得+1/+1。

每当驾手模范德珀拉成为横置时，你可以支付{X}。若你如此作，展示你牌库顶的X张牌，将其中所有矮人和载具牌置于你手上，然后将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 驾手模范德珀拉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横置德珀拉时就能把它横置；你需要利用其他方式来横置它，例如攻击。

* 德珀拉必须确实发生从未横置成为横置此动作，才会触发该异能。如果某个效应试图横置德珀拉，但此时其已经横置，则该异能不会触发。

多温班恩

{二} {白} {蓝}

鹏洛客～多温

3

+1：直到你的下一个回合，至多一个目标生物得-3/-0，且其起动式异能也不能起动。

-1：你获得2点生命且抓一张牌。

-7：你获得具有「对手于其重置步骤中不能重置多于两个永久物」的徽记。

* 多温班恩的第一个异能可以指定任何生物为目标，而不仅仅是具起动式异能者。它也可以起动且不以任何生物为目标。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

* 是由多温班恩之徽记影响对手选择重置自己的哪两个永久物，而不是你。

可控之威

{三} {绿} {白}

法术

选择一项～

- 直到回合结束，目标生物得+5/+5且获得践踏异能。
- 直到回合结束，由你操控的生物得+2/+2且获得警戒异能。

* 受可控之威的第二个模式影响的生物，在该异能结算时便已确定。于该回合稍后时段才由你操控的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得+2/+2也不会获得警戒异能。

有害情况

{二} {黑} {绿}

法术

其上没有指示物的生物得-2/-2直到回合结束。

* 有害情况不在乎某个生物其上有何种指示物。无论是+1/+1指示物、-1/-1指示物、充电指示物或命运指示物都能导致生物不受影响。

* 受有害情况影响的生物，于该咒语结算时便已确定。于该回合稍后时段才获得指示物的生物会继续得-2/-2。于该回合稍后时段才进战场或失去指示物的生物，以及于该回合稍后时段才变成生物的非生物永久物不会得-2/-2。

划配执政坎拔

{一} {白} {黑}

传奇生物~人类 / 参谋

2/3

每当任一对对手施放非生物咒语时，该牌手失去2点生命且你获得2点生命。

* 坎拔的异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 非生物咒语指的是不具生物此类别的咒语。神器生物咒语不属于非生物咒语。地永远都不属于咒语。

虚空塑师列施蜜

{二} {绿} {蓝}

传奇生物~妖精 / 德鲁伊

2/3

每当你施放每回合中你的第一个咒语时，展示你的牌库顶牌。若该牌为非地牌，且其总法术力费用小于该咒语，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。若你未施放所展示的牌，则将它置于你手上。

* 如果所展示的牌是一张地牌，你会将其置于你手上。

* 你在每个回合中施放第一个咒语时都会触发列施蜜的异能，而不仅是在你的回合中才会触发。

* 。在你施放第一个咒语时，列施蜜必须已在战场上。如果该咒语是列施蜜本身，则列施蜜的异能不会触发。如果施放该咒语的额外费用会让列施蜜离开战场，则列施蜜的异能也不会触发。

* 列施蜜的异能会比触发它的咒语先一步结算。如果你用该异能来施放咒语，则该咒语也会比最初的咒语先一步结算。

* 对于法术力费用中有{X}的咒语，则利用为X所选的值来确定该咒语的总法术力费用。对于你牌库中法术力费用包括{X}的牌，X视为0。

* 如果列施蜜的异能结算，但触发该异能的咒语已被反击，则会依照该咒语最后在堆叠上时的总法术力费用来确定你能否施放你的牌库顶牌。

* 如果你要施放你的牌库顶牌，则你是在列施蜜之异能结算的中途一并施放之。你不能等到本回合内稍后时段再施放。不会受到牌张类别的使用时机限制，但其他的限制则不会被忽略（例如「只能在战斗中施放[此牌]」）。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。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（例如感人重逢），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 如果该牌的法术力费用中包含了{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。

莎希莉莱伊

{一}{蓝}{红}

鹏洛客～莎希莉

3

+1：占卜1。莎希莉莱伊向每位对手各造成1点伤害。

-2：派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的神器或生物之复制品，但它额外具有神器此类别。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。

-7：从你的牌库中搜寻至多三张名称各不相同的神器牌，将它们放进战场，然后将你的牌库洗牌。

* 此衍生物只会复制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）。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。

* 该衍生物会额外具有神器此类别。这是该衍生物的可复制特征值，且其他效应可以复制。敏捷异能与该异能的延迟触发式异能则不会被复制。

* 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（举例来说，如果所选的永久物是另我离影），则此衍生物进战场时，会是所选的永久物已经复制的样子。

* 如果所复制的永久物是个衍生物，则莎希莉所产生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。

* 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。所选择的永久物上面任何「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。

* 莎希莉的最后一个异能结算时，所有三个神器会同时进入战场。这些神器的触发式异能会看到有三个神器进入战场。对于替代式效应（例如塑型钢所具有者）而言，此类效应在生效时在战场上还看不到其他同时进战场者。

* 在双头巨人游戏中，莎希莉的第一个异能会向对手队伍造成总共2点伤害。

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。

* 在私自分解结算前，如果该目标生物成为不合法目标，则私自分解会被反击。没有牌手会受到伤害。

* 如果该目标生物是合法目标，但未被私自分解消灭（最有可能是因为它具有不灭异能），则私自分解依旧会对该生物的操控者造成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。

老练车手

{红}{白}

生物～矮人 / 驾手

3/1

当老练车手进战场时，占卜2。

每当老练车手搭载载具时，该载具得+1/+1直到回合结束。

* 老练车手的最后一个触发式异能，会在横置它来起动搭载异能的时候触发。就算在其触发式异能结算之前，老练车手已离开战场，该载具依旧能得+1/+1直到回合结束。

* 老练车手的最后一个异能，会比横置它来起动的搭载异能先一步结算。此+1/+1加成会于载具成为神器生物时生效。

神器

焊钢区巨蜥

{三}

神器生物～蜥蜴

3/2

{红}：焊钢区巨蜥获得威慑异能直到回合结束。

* 一旦已有某个生物阻挡了焊钢区巨蜥，再让后者获得威慑异能也不会让其成为未受阻挡。

* 数个威慑异能不会累计。

乙太流贮库

{四}

神器

每当你施放咒语时，本回合中你每施放过一个咒语，便获得1点生命。

支付50点生命：乙太流贮库对目标生物或牌手造成50点伤害。

- * 第一个异能会计算导致其触发的咒语加上任何其他你在该回合早些时候施放的咒语。
- * 第一个异能会计算你在该回合早些时候施放的咒语，就算于你施放它们时，你未操控乙太流贮库，且就算那些咒语被反击，也会如此计算。
- * 于乙太流贮库的触发式异能结算时，才会计算你施放过的咒语数量。举例来说，如果你施放一个咒语，然后用第二个咒语来回应该触发式异能，你会获得4点生命。
- * 当你施放乙太流贮库本身时，乙太流贮库的第一个异能不会触发。

乙太厂奇械

{四}

传奇神器

每当一个由你操控的永久物进入坟墓场时，你得到{能}（一个能量指示物）。

{横置}，支付{能能能能能能}：检视你牌库顶的六张牌。你可以施放其中一张牌，且不需支付其法术力费用。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。

* 每当任何由你操控的永久物从战场进入坟墓场时，乙太厂奇械的第一个异能都会触发，包括乙太厂奇械本身和其他与之同时进入坟墓场的永久物。

* 被牺牲或消灭的衍生物在完全消失之前，会置入其拥有者的坟墓场。如果你操控该衍生物，则乙太厂奇械的第一个异能会触发。

* 利用乙太厂奇械施放的牌是从你的牌库中施放。

* 如果你以「不需支付其法术力费用」的方式来施放牌，就无法支付任何替代性费用，例如化生费用。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（例如烈焰破坏），则你必须支付之，才能施放此牌。

* 如果该牌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。

活化模块

{一}

神器

每当在一个由你操控的永久物上放置一个或数个+1/+1指示物时，你可以支付{一}。若你如此作，则派出一个1/1无色自动机衍生神器生物。

{三}，{横置}：选择目标永久物或牌手上的一个指示物。该永久物或牌手得到另一个该种类的指示物。

* 如果在多于一个由你操控的永久物上同时放置+1/+1指示物，则每有一个这样的永久物，活化模块的第一个异能就会触发一次。

* 会因在永久物上放置指示物而触发的异能，会在永久物进战场且其上有指示物时以及当牌手在永久物上放置指示物时触发。

* 活化模块的第一个异能每次触发时，你只能支付一次{一}。你无法支付多次，好派出更多的自动机衍生物。

巨弩冲锋车

{五}

神器～载具

6/6

每当巨弩冲锋车攻击时，它对目标生物或牌手造成1点伤害。

搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

* 在决定阻挡者之前，巨弩冲锋车的触发式异能就已结算。因此法受到致命伤害的生物活不到能阻挡的时候。

堡垒乳齿象

{五}

神器生物～象

4/5

{白}：堡垒乳齿象获得警戒异能直到回合结束。

* 一旦堡垒乳齿象成为横置且正进行攻击，获得警戒异能不会导致其成为未横置。

博默区讯使

{一}

神器生物～组构体

1/1

敏捷

每当博默区讯使攻击时，牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。（你不能检视它。）

{红}，弃掉你的手牌，牺牲博默区讯使：将所有以博默区讯使放逐的牌移回其拥有者手上。

* 由你操控的每个博默区讯使暗藏的牌互不通用。博默区讯使的最后一个异能只会将自己暗藏的牌置于你手上，而非属于任何其他博默区讯使的牌。

* 如果博默区讯使在你起动其最后一个异能前离开战场，则于这盘游戏接下来的时段，任何被其触发式异能放逐的牌会持续牌面朝下地被放逐。如果你设法将同一张博默区讯使牌移回战场，则它回到战场上时会是一个全新物件，与那些牌面朝下的牌并无关联。

* 就算你的手牌数为零，你也可以支付「弃掉你的手牌」此费用。

培育师篷车

{三}

神器～载具

5/5

{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

* 只要培育师篷车不是神器生物，你便可以在它刚受你操控的回合中起动其{横置}异能。

死锁陷阱

{三}

神器

死锁陷阱须横置进战场。

当死锁陷阱进战场时，你得到{能能}（两个能量指示物）。

{横置}，支付{能}：横置目标生物或鹏洛客。本回合中其起动式异能不能起动。

* 起动式异能会包含冒号。通常会写成「[费用]：[效应]。」有些关键字也属于起动式异能；它们的规则提示中会包含冒号。

* 一旦牌手宣告起动异能，便无法利用死锁陷阱防止它起动。你必须在牌手起动异能之前，就起动死锁陷阱的最后一个异能。

* 如果该目标永久物上的某个异能之时机限制允许牌手在回应死锁陷阱的最后一个异能时起动之，则该牌手便可以如此作来回应。

* 鹏洛客进战场后，主动牌手会获得优先权，可以起动该鹏洛客的异能，这会在有牌手能够起动死锁陷阱的最后一个异能之前发生。

* 已横置的鹏洛客可以如常被攻击或受到伤害。

* 如果已横置的生物因故成为未横置，则其可以如常攻击和阻挡，但在该回合内其异能依旧不能起动。

毁坏踩地械

{六}

神器～载具

10/7

毁坏踩地械不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

搭载5（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于5的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

* 一旦已有力量等于或大于3的生物阻挡了毁坏踩地械，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使毁坏踩地械成为未受阻挡。

杜克勒孔雀

{四}

神器生物～鸟

2/4

{蓝}：杜克勒孔雀获得飞行异能直到回合结束。

* 被不具飞行或延势异能的生物阻挡之后，再起动杜克勒孔雀的异能，不会使其成为未受阻挡。

涌电塔

{三}

神器

每当你施放瞬间或法术咒语时，你得到{能能}（两个能量指示物）。

{横置}，支付{能能能能能}：涌电塔对目标生物或牌手造成3点伤害。

* 涌电塔的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

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。）

* 于热切组构体的触发式异能结算时，首先由轮到该回合的牌手进行占卜1，然后其他每位牌手按照回合顺序依次比照办理。牌手会知道在自己之前作出选择的每位牌手各选了什么。

静电猛击手

{三}

神器生物～组构体

1/1

当静电猛击手进战场时，你得到{能能能}（三个能量指示物）。

支付{能能能}：静电猛击手得+X/+X直到回合结束，X为其力量。

* X的数值于静电猛击手的最后一个异能结算时决定。

* 如果静电猛击手的力量成为负数，则其最后一个异能会降低力量和防御力。举例来说，如果静电猛击手的力量为-2，则其最后一个异能会令其得-2/-2。

装配模块

{三}

神器

每当你得到一个或数个{能}（能量指示物）时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

{四}，{横置}：你得到{能}。

* 如果你是一次即获得数个{能}，你只会在某个生物上放置一个+1/+1指示物，而非每获得一个{能}，就放置一个指示物。如果你是分次获得数个{能}，则你每次获得指示物时，装配模块都会触发。

铸造厂监工

{三}

神器生物～组构体

3/2

你施放的神器咒语减少{一}来施放。

* 如果神器的法术力费用中包含 {X}，则首先选择X的值，然后将该费用减少{一}。举例来说，如果你操控铸造厂监工，则施放选择X等于4的神器需支付{三}。

* 一旦某位牌手宣告某个神器咒语，则在该咒语的费用锁定前，任何牌手都无法采取行动试图从战场上移除铸造厂监工。

吉拉波星象仪

{四}

神器

每位牌手在自己的每个回合中均可以额外使用一个地。

在每位牌手的维持开始时，若该牌手没有手牌，则该牌手抓三张牌。

* 吉拉波星象仪的第一个异能让牌手在其行动阶段中可以额外使用一个地。你仍需遵循使用地的一般时机规则。

* 如果在战场上有多于一个吉拉波星象仪，则其第一个异能可以累计。

* 于吉拉波星象仪的第二个异能在回合中检查其是否能触发前，任何牌手都无法采取行动。如果轮到该回合的牌手有手牌，则其不会触发。

* 于吉拉波星象仪的第二个异能结算时，如果该牌手有手牌，则该异能不会产生任何效应。特别一提，除非该牌手能在第一个的触发式结算后清光自己的手牌，否则多一个吉拉波星象仪也不会让该牌手另外再抓三张牌。

* 抓牌阶段在维持阶段之后，所以因回合动作而抓牌不会影响吉拉波星象仪的第二个异能是否会触发。

* 在双头巨人游戏中，吉拉波星象仪的第二个异能会因一个队伍中的每位牌手分别触发。如果一位牌手有手牌，它依然可以因另一位牌手而触发。

发明家护目镜

{一}

神器~武具

佩带此武具的生物得+1/+2。

每当一个神器师在你的操控下进战场时，你可以将发明家护目镜装备于其上。

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。）

* 如果该进战场的神器师在发明家护目镜装备于其上前离开战场，则发明家护目镜留在原处。如果其已经装备于另一个生物上，则其继续装备于该生物上。

入城钥匙

{二}

神器

{横置}，弃一张牌：至多一个目标生物本回合不能被阻挡。

每当入城钥匙成为未横置时，你可以支付{二}。若你如此作，则抓一张牌。

* 你可以在不指定任何生物为目标的情况下起动入城钥匙的第一个异能。

* 在某个生物被阻挡后，再以该生物为目标起动入城钥匙的异能，并不会使其成为未受阻挡。

* 入城钥匙的最后一个异能会在你的重置步骤中触发，但它会跟其他在你维持步骤开始时触发的异能同时进入堆叠。尽管入城钥匙的异能先触发，但你可以决定它与由你操控的其他与之一一起进入堆叠之异能的先后顺序。

* 入城钥匙的触发式异能每次结算时，你只能支付一次{二}。你无法支付多次，好抓额外的牌。

金工巨像

{十一}

神器生物~组构体

10/10

金工巨像减少{X}来施放，X为所有由你操控之非生物神器总法术力费用的总和。

牺牲两个神器：将金工巨像从你的坟墓场移回你手上。

* 如果某个永久物的法术力费用包含{X}，则X视为0。

* 在你支付金工巨像的费用之前，其总费用便已锁定。举例来说，如果你操控三个总法术力费用都为2的非生物神器，其中一个可以让你牺牲它来加{无}到你的法术力池中，此时金工巨像的总费用为{五}。然后在你支付其费用之前能够起动的法术力异能的时机中，便可以牺牲该神器。

* 如果由你操控之非生物神器总法术力费用的总和等于或大于11，则施放金工巨像的费用为{零}。

* 一旦有牌手宣告施放金工巨像，便没有牌手能在咒语费用锁定之前试图采取行动来改变其操控者所操控的神器数量。

* 只能当金工巨像在你的坟墓场时，才能起动其最后一个异能。

多态妙械

{五}

神器生物~组构体

3/3

当多态妙械进战场时，你得到{能能能}（三个能量指示物）。

支付{能}：选择飞行，警戒或系命。多态妙械获得该异能直到回合结束。

支付{能}：多态妙械得+2/-2或-2/+2直到回合结束。

* 你在起动多态妙械的两个触发式异能之一时，得宣告你起动的是哪一个异能。但不管你起动的是哪一个，都是要到异能结算时才需决定最终的效应。举例来说，你必须明确宣告你起动的是多态妙械的第二个异能，但你是到异能结算时，才决定它要获得哪个关键字异能。

* 数个飞行，警戒或系命异能不会累计。

万和琴

{四}

神器

如果进战场的神器或生物触发由你操控之永久物的触发式异能，则该异能额外触发一次。

* 神器或生物本身具有的进战场触发式异能，以及其他会在有神器或生物进战场时触发的触发式异能，都会受到万和琴的影响。这类触发式异能会以「当～」或「每当～」开头。

* 产生替代性效应的异能（例如「永久物进战场时上面有○○指示物」）不会受到影响。

* 会在「于[此生物]进战场时」生效的异能（例如为仿生妖选择要复制的生物）不会受到影响。

* 万和琴的效应不是复制该触发式异能；它只是让这异能再触发一次。对于在异能进入堆叠时作出的选择，例如选择模式和目标，你是在这两个异能进堆叠时分别作决定。对于在异能结算时做出的选择，例如装配是要获得指示物还是自动机，也是在这两个异能结算时分别作决定。

* 并非只有叙述中明确提及「神器」或「生物」的触发事件才会受到影响。举例来说，活力护身符标记着「每当一个永久物在你的操控下横置进战场时，将它重置。」如果某个生物在你的操控下横置进战场，活力护身符的异能会触发两次。如果某个地（其不具神器或生物等类别）在你的操控下横置进战场，活力护身符的异能只会触发一次。

* 利用永久物进入战场后的特征，来确定是否有触发式异能会多次触发，此时应将持续性效应纳入考量。举例来说，你操控构生菌格栅，此神器的部分异能标记着「所有永久物均是神器，且仍是原有的类别」。进战场的结界会使触发的异能多触发一次。

* 如果你操控两个万和琴，则进战场的神器或生物会使异能触发三次，而非四次。三个万和琴会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。

* 在任意牌手操控下进战场的神器或生物触发之由你操控永久物的触发式异能，也会受到万和琴影响，而不仅限于在你操控下进战场触发者。

* 如果万和琴和另一个神器或生物同时进战场，这些永久物进战场时会使得触发的异能多触发一次。

* 如果某个触发式异能和另一个异能有连结关系，则多次触发的同一触发式异能也与后者异能有连结关系。如果另一个异能提到了「所放逐的牌」，则其指的是以该触发式异能的所有触发放逐之全部牌。举例来说，如果等时权杖的进战场异能触发两次，放逐了两张瞬间牌，则在起动它的第二个异能时，这两张牌都会被复制。你可以施放其中一个或所有复制品，并可以任意顺序施放之。

* 在某些涉及连结异能的情况中，异能需要「所放逐的牌」的信息。当此情况发生时，此异能会得到多个答案。如果是利用这些答案来决定某变量的数值，则会用到其总和。举例来说，如果精英魔术师进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。精英魔术师其他异能之起动费用中X的数值为两张牌总法术力费用的总和。于异能结算时，你产生两张牌的复制品，并且你可以选择都不施放、施放其中一个或以任何顺序施放两个复制品。

永动時計

{二}

神器

{横置}：将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。

{二}，放逐永动時計：将任意数量的目标牌从你的坟墓场洗回你的牌库。

* 你可以不指定目标就起动永动時計的第二个异能，好将自己的牌库洗牌。如果你选择了任何目标，但其全部成为不合法目标，则该异能会被反击，你也不能洗牌。

巴克特会械虫

{三}

神器生物～昆虫

2/3

{黑}：巴克特会械虫获得系命异能直到回合结束。（此生物所造成的伤害会让你获得等量的生命。）

* 数个系命异能不会累计。

车间助手

{三}

神器生物～组构体

1/2

当车间助手死去时，将另一张目标神器牌从你的坟墓场移回你手上。

* 如果另一张神器牌与车间助手同时进入你的坟墓场，你能将其指定为车间助手之触发式异能的目标。

地

发明家博览会

传奇地

在你的维持开始时，若你操控三个或更多神器，你获得1点生命。

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{四}，{横置}，牺牲发明家博览会：从你的牌库中搜寻一张神器牌，展示该牌，将它置于你手上，然后将你的牌库洗牌。只能于你操控三个或更多神器时起动此异能。

* 牌手无法在每回合发明家博览会的触发式异能检查自己是否会触发之前采取行动。如果你没有操控三个或更多神器，它不会触发。

* 如果你于该异能结算时操控三个神器，你获得1点生命。你于该异能结算时操控的神器，并不一定非得和你于此异能触发时操控的那些相同。如果你在此时未操控三个神器，你不会获得生命。

* 当利用发明家博览会的起动式异能，只有于你起动该异能时，才会检查由你操控的神器数量。于该异能结算时，不会再度检查。

僻静匿所

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{四}，{横置}：牺牲僻静匿所：将你牌库顶的五张牌置入你的坟墓场。然后你可以将一张神器牌从你的坟墓场置于你的牌库顶。

* 僻静匿所的异能并不以你坟墓场中的某张神器牌为目标。你可以在从你牌库置入坟墓场的五张牌中选择一张。

万智牌，Magic，卡拉德许，再战赞迪卡，守护者誓约，依尼翠暗影，异月传奇，乙太之乱，以及万智牌：起源，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2016威世智。