

卡拉德許發布釋疑

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

此文件最近更新日期：2016年8月9日

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

「通則釋疑」段落內含上市資訊並解釋本系列中的機制與概念。

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

通則釋疑

上市資訊

卡拉德許系列包含會在補充包中出現的264張牌（101張普通牌，80張非普通牌，53張稀有牌，15張秘稀牌，以及15張基本牌），本系列還有10張只會在卡拉德許鵬洛客套牌中出現的牌。有些卡拉德許補充包還包含一張逸品重現牌張（見下文）。

售前賽：2016年9月24-25日

上市週末：2016年9月30日至10月2日

歡樂日：2016年10月22-23日

自正式發售當日起，卡拉德許系列便可在有認證之構組賽制中使用，此日期為：2016年9月30日（週五）。在該時刻，標準賽制中將可使用下列牌張系列：再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠闇影，異月傳奇，以及卡拉德許。

請至Magic.Wizards.com/Rules查詢各種賽制與可用牌張系列的完整列表。

請至Wizards.com/Locator查詢你附近的活動或販售店。

逸品重現：卡拉德許發明

始於贊迪卡遠探的逸品重現系列，繼續推出卡拉德許發明！

卡拉德許極負盛名、才華洋溢的人們匯聚發明家博覽會，展現自己的創新作品。這些卡拉德許發明為**魔法風雲會**歷史上令人興奮的神器換上獨特絲金牌框展現出來，定能讓人眼前一亮、為之讚歎。

* 卡拉德許發明系列包含54張牌。前30張牌會出現在卡拉德許補充包中。還有24張會在乙太之亂補充包中出現。卡拉德許發明牌張有其獨有的系列符號。

* 出現在 *卡拉德許* 補充包內的 *卡拉德許發明* 卡牌，可以在任何使用這些補充包的限制賽中使用。在現開賽中，這些牌是你牌池的一部分。在補充包輪抽中，你必須抽選這些牌才可將它們放入你的牌池。

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

** 所有語言補充包中出現的 *卡拉德許發明* 牌張都會是英文版閃卡。

* *卡拉德許發明* 牌張極為稀有。如果有幸開到一張，你今日一定運道興旺！

新機制：能量

在卡拉德許，魔法的運作方式稍有不同，是由稱為乙太的能源提供動力。有些牌本身既能讓你得到能量指示物，又能讓你在稍後的時段中支付能量指示物來強化其異能。如果你有數張此類的牌，你不僅會獲得許多能量儲備，還可以選擇將你的能量轉移到你想要使用的地方。

強旺犀牛

{二}{綠}

生物～犀牛

2/3

當強旺犀牛進戰場時，你得到{能能}（兩個能量指示物）。

每當強旺犀牛攻擊時，你可以支付{能能}。若你如此作，則在其上放置一個+1/+1指示物。

* {能}是能量符號。它代表一個能量指示物。

* 能量指示物是玩家可擁有的一種指示物。它們沒有與任何特定的永久物相關聯。（玩家可擁有的其他種類的指示物包括中毒指示物和經驗指示物。）

* 仔細記錄每位玩家擁有的指示物數量。你可以在紙上隨時記錄，或利用骰子或任何其他明確且經過彼此同意的方式進行記錄。

* 如果某效應指示你得到一個或數個{能}，則你得到等量的能量指示物。支付一個或數個{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過你目前擁有的能量指示物數量。任何與某玩家得到、擁有或失去的指示物產生互動的效應，都會與能量指示物產生互動。

* 能量指示物不是魔法力。它們不會因步驟、階段與回合結束而消失，且會加「任意類別」的魔法力到你的魔法力池中的效應不會讓你得到能量指示物。

* 某些觸發式異能會註明你「可以支付」一定數量的{能}。你不能多次支付該數量來使效應加倍。你只是於異能結算時，選擇是否要支付該數量的{能}，且在你作完決定後，任何玩家都無法採取動作來阻止異能的效應。

* 如果某個具有一個或數個目標的觸發式異能註明你「可以支付」一定數量的{能}，且被其指定為目標的每個永久物都已成為不合法的目標，則該異能會被反擊。你不能支付任何{能}，即使你想這樣做也是一樣。

新機制：載具和搭載

多虧了卡拉德許的天才發明家，你可以組建大殺四方的神器軍團～只需指派一些生物讓它們開始運作即可。

厄勒德拉特快

{五}

神器～載具

8/6

威懾

搭載4（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於4的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）

載具的正式規則解析如下：

301.7.一些神具有「載具」此副類別。載具都具有搭載異能，讓它們能成為神器生物。請參見規則702.121，「搭載」。

301.7a 每個載具上各印製一組力量和防禦力，但只有在其同時也是生物時才具有這些特徵。請參見規則208.3。

301.7b 若某載具成為生物，它會立即擁有其上所印製的力量和防禦力。其他效應，包括使其成為生物的效應，可以影響這些數值或將其設定為其他的數值。

搭載關鍵字異能的正式規則解析如下：

702.121.搭載

702.121a 搭載是載具牌上的起動式異能。「搭載N」意指「橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於N的未橫置生物：此永久物成為神器生物直到回合結束。」

702.121b 當某個生物被橫置來支付起動某載具之搭載異能的費用時，該生物便「搭載載具」。

702.121c 如果某個效應註明某個生物「不能搭載載具」，則該生物不能橫置來支付載具搭載異能的費用。

* 每個載具其上都印製著一組力量和防禦力，但載具本身不是生物。若它變成生物（最可能的原因是透過其搭載異能，儘管卡拉德許系列包括其他能讓它成為生物的效應），它便會具有該組力量和防禦力。

* 如果某個效應引起某個載具成為具有特定力量和防禦力的神器生物，則該效應會蓋過該載具上所印製的力量和防禦力。

* 任何由你操控且未橫置的生物都能橫置來支付搭載費用，即便是剛受你操控者也是如此。

* 你可以橫置多於所需數量的生物來起動搭載異能。

* 一旦某位玩家宣告他正在起動搭載異能，則在該異能的費用支付完畢之前，任何玩家都不能採取其他行動。特別一提，玩家不能藉由改變某個生物的力量或將某個生物移除或橫置來試圖阻止該異能。

* 搭載載具的生物不結附於其上，也不以任何其他方式與其產生關聯。影響該載具的效應（例如消滅它或使它獲得一個+1/+1指示物）並不會對搭載它的生物造成影響。

* 若某載具成為生物，它和其他任何神器生物一樣。除非你從你的回合開始便持續操控它，否則它不能攻擊；如果它未橫置則它可以進行阻擋；它可以橫置來支付載具的搭載費用等等。

* 「載具」屬於神器類別，而非生物類別。已搭載的載具不具有任何生物類別。

* 即使某載具已經是神器生物，你仍可以起動其搭載異能。如此作不會對該載具產生任何影響。這不會改變其力量和防禦力。

* 如果你要讓某個載具攻擊，則它在宣告攻擊者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它攻擊的時機，是在戰鬥開始步驟中。如果你要讓某個載具阻擋，則它在宣告阻擋者步驟開始時就必須是生物，所以你最晚能夠起動其搭載異能好以它阻擋的時機，是在宣告攻擊者步驟中。在任一情況下，玩家都可以在搭載異能結算之後，但在載具已經被宣告為進行攻擊或進行阻擋的生物之前採取行動。

* 當載具變成生物時，不會算作有生物進戰場。該永久物已經在戰場上；它只是改變了類別而已。會因生物進戰場而觸發的異能並不會觸發。

* 如果某永久物成為某個載具的複製品，則該複製品不是生物，即使它所複製的載具已成為神器生物也是如此。

新規則用詞：派出

「派出」是一個舊概念的新用詞，意指：將一個衍生物放進戰場的行為。

瑣物大師

{二}{白}

生物～矮人／神器師

3/2

由你操控的自動機和振翼機得+1/+1。

{三}{白}：派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

* 派出一個衍生物，即是將它在你的操控下放進戰場。

* 此新用詞並不會對你已知的衍生物帶來任何功能上的改變。除了用詞有所更動之外，衍生物，以及「將衍生物放進戰場」此遊戲概念的規則都沒有改動。舊版牌張上派出衍生物的文字將會更新。

新關鍵字異能：裝配

卡拉德許是發明家的世界。只要給他們一些零件，他們就能按要求打造任何自己所需的工具。裝配異能讓你擁有同樣的靈活性。

狂熱造兵匠

{二}{黑}

生物～乙太種／神器師

0/1

裝配2（當此生物進戰場時，在其上放置兩個+1/+1指示物或派出兩個1/1無色自動機衍生神器生物。）

裝配的正式規則解析如下：

702.122.裝配

702.122a 裝配屬於觸發式異能。「裝配N」意指「當此永久物進戰場時，你可以在其上放置N個+1/+1指示物。若你不如此作，則派出N個1/1無色自動機衍生神器生物。」

702.122b 如果某永久物具有數個裝配異能，則每一個都會分別觸發。

* 你是於裝配異能正在結算時，才選擇是要在該生物上放置+1/+1指示物或派出自動機衍生物。在你作出選擇和增加指示物或派出衍生物之間，沒有玩家能有所行動。

* 裝配不會讓具該異能的生物以帶有+1/+1指示物的狀態進入戰場。舉例來說，狂熱造兵匠進戰場時會是個0/1生物，然後其裝配異能進入堆疊。於該異能等候結算時，玩家可以採取行動（例如施放瞬間）。

* 若你因故不能在該生物上放置+1/+1指示物（舉例來說，如果它已不在戰場上），則你只會派出自動機。

組合：巨械

巨械是卡拉德許工程師所打造最驚人的五個組構體。每尊巨械都是需要有色魔法力來施放的神器生物，具有強大的進戰場觸發式異能。

惡毒巨械

{四}{黑}{黑}

神器生物～組構體

5/4

威懾

當惡毒巨械進戰場時，你可以消滅另一個目標生物。若以此法消滅了生物，則你獲得等同於其防禦力的生命。

* 每一個巨械都是需要有色魔法力才能施放的神器生物。它們不是無色～每一個的顏色都與其魔法力費用中的魔法力同色。

組合：卡拉德許「快地」

在卡拉德許系列中包括一組五張的地能產生兩種顏色的魔法力，且除非你操控的其他地數量為兩個或更少，否則必須橫置進戰場。

隱秘庭院

地

除非由你操控的其他地數量為兩個或更少，否則隱秘庭院須橫置進戰場。

{橫置}：加{白}或{黑}到你的魔法力池中。）

* 如果這些地中的某一張是你的第一個、第二個，或第三個地，則它會未橫置進戰場。但是，如果你操控三個或更多的其他地，則它會橫置進戰場。

* 如果某個這樣的地與一個或多個其他地同時進戰場（或許是因為變境或歪曲世相），則在決定由你操控的地數量時，不會計算那些地。

新樣式：故事焦點牌

卡拉德許故事中有許多重要時刻，而其中最關鍵的五個時刻～稱為「故事焦點」～將會在牌上呈現。你可以在mtgstory.com上閱讀更多有關這些事件的**魔法風雲會**正式故事。

故事焦點1：發明家博覽會

故事焦點2：執政院緝捕

故事焦點3：死鎖陷阱

故事焦點4：宿命對決

故事焦點5：即刻徵收

卡拉德許系列中的故事焦點牌會在牌張的文字欄內出現鵬洛客符號。此符號和遊戲進行並無關係。印製的牌張上還會包括mtgstory.com 網址，以及表示牌張在故事出現順序的數字。

單卡解惑

白色

雜耍計略

{二}{白}

瞬間

放逐目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。

抽一張牌。

* 在該生物移回戰場之後，它會是一個全新物件，與先前被放逐的生物毫無關聯。它不會在戰鬥中，也不會具有它被放逐之前可能具有的其他額外異能。其上所有的+1/+1指示物或原本結附於其上的靈氣都會被移除，任何武具也不再裝備於其上。

* 如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

乙太暴洛克鳥

{二}{白}{白}

生物～鳥

3/3

飛行

每當乙太暴洛克鳥或另一個生物在你的操控下進戰場時，你得到{能}（一個能量指示物）。

每當乙太暴洛克鳥攻擊時，你可以支付{能能}。若你如此作，則在其上放置一個+1/+1指示物，並橫置至多一個目標由防禦玩家操控的生物。

* 某個與乙太暴洛克鳥同時進戰場的生物會導致其第一個觸發式異能觸發。

* 在決定阻擋者之前，乙太暴洛克鳥的第二個觸發式異能就已結算。因此法橫置的生物不能進行阻擋。

* 你並不一定要讓乙太暴洛克鳥的最後一個異能以某個生物為目標。如果你選擇目標，且該目標成為不合法，則該異能會被反擊且你無法支付{能}{能}好在乙太暴洛克鳥上放置一個指示物。

造以恆久

{白}

瞬間

目標生物得+2/+2直到回合結束。如果它是神器生物，則它獲得不減異能直到回合結束。（*傷害與註明「消滅」的效應不會將它消滅。*）

* 神器生物會得+2/+2並且獲得不減異能，而非改為獲得不減異能。

執政院緝捕

{三}{白}

結界～靈氣

結附於不由你操控的生物

所結附的生物不能進行攻擊。

每當任一對手施放咒語時，若該咒語僅指定單一目標，則如果能將其目標更改為所結附的生物，便須如此作。

* 當你將執政院緝捕結附於對手的生物時，你依舊操控執政院緝捕。其最後一個異能的觸發時機是每當對手施放僅指定單一目標的咒語時，而非當該生物之操控者的對手施放僅指定單一目標的咒語時。

* 當玩家施放靈氣咒語時，它是以其將結附的生物作為目標，且可能會使得執政院緝捕的最後一個異能觸發。

* 如果某個咒語具有數個目標，則即使將同一個物件選為每一個目標的物件，它也不算作是指定單一目標。

* 如果該咒語無法以所結附的生物為目標，則其目標維持不變。

* 如果戰場上有數個執政院緝捕，則每一個觸發式異能若能更改目標，便須如此作。最後一個結算的將決定該咒語最終會以哪個為目標。如果一位玩家操控多於一個執政院緝捕，則由他選擇它們結算的順序。如果數位玩家操控這些靈氣，則他們之間依回合進行的順序之第一位玩家（從目前回合的玩家開始）的觸發式異能最後結算。

災變巨械

{三}{白}{白}

神器生物～組構體

4/5

警戒

當災變巨械進戰場時，每位玩家各從由其操控的非地永久物中選擇一個神器、一個生物、一個結界和一個鵬洛客，然後犧牲其餘的非地永久物。

* 首先由輪到該回合的玩家選擇要犧牲的永久物，然後其他每位玩家按照回合順序依次作出選擇。玩家會知道在自己之前作出選擇的每位玩家各選了什麼。然後所有未被選到的非地永久物同時被犧牲。

* 如果某個永久物具有多個類別，則在為與之對應的類別作選擇時，你可以在其中一種類別中選它，也可以所有類別都選它。舉例來說，你可以在選擇一個神器或選擇一個生物時選擇某個神器生物，或者在選擇一個神器或選擇一個生物時都選擇同一個神器生物。以此法兩次選擇同一個永久物與只選擇一次的結果並無不同。

* 如果你在選擇神器或選擇生物時未選擇災變巨械，則它會因自己的異能而被犧牲。

* 你不能選擇地，也不用犧牲地，就算是同時具有其他類別的地（例如神器地）也不會被犧牲。

* 如果你未操控其中某種類別的永久物，則你仍得為你有操控的類別選出永久物。

執政監視網

{三}{白}

結界

當執政監視網進戰場時，你得到{能能能能}（四個能量指示物）。

支付{能能}：選擇一個來源。於本回合中，防止該來源將對你造成的所有傷害。

* 執政監視網的第二個異能不以任何東西為目標。你於其結算時選擇傷害來源。

* 如果所選的來源將對你和其他玩家或永久物造成傷害，則只有將對你造成的傷害會被防止。

* 如果多個防止和/或替代性效應試圖對同一個傷害生效，則由將受到傷害的玩家來決定這些效應生效的順序。特別一提，如果你將受到由對手操控的來源對你造成的非戰鬥傷害，且你操控鵬洛客，則會由你來決定執政監視網的效應和鵬洛客的傷害轉移效應生效的順序。如果你先使執政監視網的效應生效，則傷害會被防止，且鵬洛客的傷害轉移效應不會生效。

展區守衛

{二}{白}

生物～矮人／士兵

1/3

當展區守衛進戰場時，放逐目標由對手操控的生物，直到展區守衛離開戰場為止。

* 如果展區守衛在其觸發式異能結算前離開戰場，則該目標生物不會被放逐。

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

* 如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 所放逐的牌會在展區守衛離開戰場後立即返回戰場。在這兩個事件之間什麼都不會發生，包括狀態動作。

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

化為碎片

{白}

巫術

消滅目標總魔法力費用等於或小於4的神器或結界。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 並非其他物件之複製品的衍生物的總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件相同。

熏滅

{三}{白}{白}

巫術

消滅所有生物。每以此法消滅一個生物，你便獲得1點生命。

以此法被消滅的生物即使被置入墳墓場之外的區域，它們也會計入獲得的生命。

* 具不滅異能的生物不會以此法被消滅。

變速高手

{一}{白}

生物～矮人／駕手

2/1

先攻

每當變速高手搭載載具時，該載具獲得先攻異能直到回合結束。

當變速高手橫置來起動搭載異能時，其觸發式異能會觸發。即使變速高手在其觸發式異能結算前離開戰場，該載具依舊會獲得先攻異能直到回合結束。

鼓舞衝鋒

{二}{白}{白}

瞬間

由你操控的生物得+2/+1直到回合結束。

* 受鼓舞衝鋒影響的生物，於該咒語結算時便已確定。在該回合稍後時段中才進戰場的生物以及在該回合稍後時段才成為生物的非生物永久物不會得+2/+1。

瑣物大師

{二}{白}

生物～矮人／神器師

3/2

由你操控的自動機和振翼機得+1/+1。

{三}{白}：派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

* 既是自動機又是振翼機的生物得+1/+1，而非+2/+2。

九橋巡衛

{一}{白}

生物～矮人／士兵

1/1

每當另一個由你操控的生物離開戰場時，在九橋巡衛上放置一個+1/+1指示物。

* 如果九橋巡衛與另一個由你操控的生物同時死去（也許由於它們同時攻擊或阻擋），則在九橋巡衛的觸發式異能結算時，它已不在戰場上。原本將放置其上的+1/+1指示物無法用來拯救它。

* 九橋巡衛的異能不在乎該生物前往哪個區域，也不在乎其在新區域是否為生物。該生物可能是死去、放逐、移回你手上，等等。如果某個物件留在戰場上，但它已不是生物，則該異能不會觸發。

飛鯨獵手射擊

{二}{白}

瞬間

消滅目標力量等於或大於3的生物。占卜1。

* 在飛鯨獵手射擊結算之前，如果該目標生物的力量成為2或更小，則飛鯨獵手射擊會被反擊。該生物會留在戰場上且你不能占卜1。

匠技模範

{白}

生物～矮人／神器師

1/1

在你回合的戰鬥開始時，若你操控神器，則匠技模範得+2/+1直到回合結束。若你操控三個或更多神器，則它再獲得先攻異能直到回合結束。

* 於你的戰鬥階段開始時，如果你未操控任何神器，則匠技模範的觸發式異能根本不會觸發。於該觸發式異能結算時，如果你未操控任何神器，則其不會產生效應。

* 於該觸發式異能結算時，才會檢查你是否操控三個或更多神器。

可靠旅伴

{一}{白}

生物～鬣狗

3/2

警戒

可靠旅伴不能單獨進行攻擊。

* 可靠旅伴只能與其他生物同時被宣告為攻擊者。一旦它已進行攻擊，移除與它一併攻擊的生物不會使得可靠旅伴停止攻擊。

* 如果你操控數個不能單獨進行攻擊的生物，則它們可以一起攻擊，即使沒有其他生物攻擊也是一樣。

* 儘管可靠旅伴不能單獨進行攻擊，但其他進行攻擊的生物不一定要與它攻擊同一玩家或鵬洛客。舉例來說，可靠旅伴可以攻擊某位對手，而另一個生物則可攻擊由該對手所操控的某個鵬洛客。

* 如果某個生物同時為「不能單獨進行攻擊」及「若能攻擊則必須攻擊」，則其操控者若能以該生物與另一個生物進行攻擊，就必須如此作。

* 在雙頭巨人遊戲中，可靠旅伴可以與由你隊友操控的生物一起攻擊，即使由你操控的其他生物並未一起進行攻擊也是一樣。

編縷天使

{四}{白}{白}

生物～天使

4/4

飛行

當編縷天使進戰場時，你可以放逐另一個目標由你操控的生物，然後將該牌在其擁有者的操控下移回戰場。

* 結附於所放逐生物上的靈氣將被置入其擁有者的墳墓場。裝備在所放逐生物上的武具會被卸裝並留在戰場上。所放逐生物上的任何指示物都會消失。

* 如果以此法放逐某個衍生生物，它將會完全消失且不會移回戰場。

* 編縷天使的觸發式異能可以指定另一個編縷天使為目標。如此做的話，這兩個天使便會反覆進出放逐區，你可以將此動作重複任意次數，但之後必須指定另一個生物為目標，或是選擇不利用此觸發式異能。

藍色

乙太熔毀

{一}{藍}

結界～靈氣

閃現（你可以於你能夠施放瞬間的時機下施放此咒語。）

結附於生物或載具

當乙太熔毀進戰場時，你得到{能能}（兩個能量指示物）。

所結附的永久物得-4/-0。

* 當乙太熔毀位於堆疊上時，如果目標生物或載具成為不合法的目標，則乙太熔毀會被反擊。它不會進入戰場，你也不會獲得{能能}。

乙太貿易風

{二}{藍}

瞬間

將目標由你操控的永久物與目標不由你操控的永久物各移回其擁有者手上。

* 如果一個目標永久物成為不合法的目標，另一個會被移回其擁有者手上。如果兩個目標都成為不合法目標，則乙太貿易風會被反擊。

即刻徵收

{三}{藍}{藍}

巫術

選擇目標神器或生物。你得到{能能能能}（四個能量指示物），然後你可以支付等同於該永久物總魔法力費用之數量的{能}。如果你如此作，則獲得其操控權。

* 你於施放即刻徵收時便一併選擇目標神器或生物。在即刻徵收結算之前，你不會選擇是否支付一定數量的{能}。如果該目標成為不合法的目標，則即刻徵收會被反擊且你不會得到{能能能能}。

* 如果目標神器或生物的總魔法力費用為0，你可以選擇支付零個能量並獲得其操控權。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 並非其他物件之複製品的衍生物的總魔法力費用為0。複製了另一個物件的衍生物，其魔法力費用與該物件相同。

* 在多人遊戲中，如果某個永久物的操控者在你獲得該永久物的操控權後離開遊戲，則該永久物會隨該玩家一同離開。如果你在該玩家之前離開遊戲，則改變操控權的效應結束。

創新時代

{一}{藍}

結界

每當一個神器或神器師在你的操控下進戰場時，你可以支付{一}。若你如此作，則你得到{能能}（兩個能量指示物）。

支付{能能能能能能}，犧牲創新時代：抽三張牌。

* 如果某個同時為神器和神器師的生物在你的操控下進戰場，創新時代的觸發式異能只會觸發一次。

* 創新時代的第一個異能每次結算時，你只能支付一次{一}。你無法支付多次，好得到多於{能能}的能量指示物。

覓械巨蛇

{五}{藍}{藍}

生物～巨蛇

5/6

你每操控一個神器，覓械巨蛇便減少{一}來施放。

{五}{藍}：覓械巨蛇本回合不能被阻擋。

* 在你支付覓械巨蛇的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個神器，並且你能夠犧牲其中一個來加{無}到你的魔法力池中，則覓械巨蛇的總費用為{二}{藍}{藍}。然後在你支付其費用之前能夠啟動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該神器。

* 一旦某位玩家宣告要施放覓械巨蛇，則在該咒語的費用鎖定前，任何玩家都無法採取行動來試圖改變由該神器之操控者操控的神器數量。

* 覓械巨蛇的第一個異能無法將施放該咒語的總費用降到少於{藍}{藍}。

* 一旦覓械巨蛇受到阻擋，起動其最後一個異能不會使其成為未受阻擋。

隱伏意志

{二}{藍}{藍}

瞬間

選擇一項～

- 反擊目標咒語。
- 你可以為目標咒語選擇新的目標。
- 複製目標瞬間或巫術咒語。你可以為該複製品選擇新的目標。

* 如果你為目標咒語或該複製品選擇新的目標，則該新的目標必須是合法的。

* 如果你複製某個咒語，則是由你操控該複製品。

* 第三個模式可以複製任何瞬間或巫術咒語，而不是只能選擇具有目標者。

* 該複製品是在堆疊上產生，所以它並非被施放的。會因玩家施放咒語而觸發的異能並不會觸發。

* 複製品的目標將與原版咒語相同，除非你選擇新的目標。你可以改變任意數量的目標，不論全部改變或部分改變都行。如果對其中的一個目標而言，你無法選擇一個新的合法目標，則它會保持原樣而不改變（即使現在的目標並不合法）。

* 如果所複製的咒語具有模式（也就是說，它註記著「選擇一項～」或類似者），則複製品的模式會與原版咒語相同。無法選擇不同的模式。

* 如果所複製的咒語包括了於施放時決定的X數值（例如終結競爭這類），則複製品的X數值將與原版咒語相同。

* 如果該咒語於施放時一併決定了其傷害的分配方式（例如茜卓的旋炎咒這類），則你無法更改這一分配方式（但你依舊能更改將受到傷害的目標）。

* 複製品的操控者不能選擇為該複製品支付任何替代性費用或額外費用。不過，基於為原版咒語所支付的任何替代性或額外費用產生的效應都會被複製，就好像每個複製品都支付過同樣的費用一樣。

冶金召喚

{三}{藍}{藍}

結界

每當你施放瞬間或巫術咒語時，派出一個X/X無色組構體衍生神器生物，X為該咒語的總魔法力費用。

{三}{藍}{藍}，放逐冶金召喚：將所有瞬間和巫術牌從你的墳墓場移回你手上。只能於你操控六個或更多神器時起動此異能。

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定其總魔法力費用。舉例來說，意志交鋒此瞬間咒語的魔法力費用為{X}{藍}。如果你將X的值選為2，則意志交鋒的總魔法力費用便為3，冶金召喚的異能便會派出一個3/3衍生物。

* 冶金召喚的第一個異能會比觸發它的咒語先一步結算。

* 如果冶金召喚的第一個異能結算，但觸發該異能的咒語已被反擊，則利用該咒語最後在堆疊上時的總魔法力費用來決定X的數值。

* 只有於你起動冶金召喚的最後一個異能時，才會檢查由你操控的神器數量。於其結算時，不會再次檢查。

求新執政珀蒂

{三}{藍}

傳奇生物～維多肯／神器師

1/4

由你操控的神器具有辟邪異能。

在你的維持開始時，若你操控總魔法力費用最高或與他者同為最高的神器，抽一張牌。

* 該由你操控的神器只須為戰場上神器中總魔法力費用最高者即可，而不是要在所有永久物中總魔法力費用最高者。

* 如果某個神器的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 如果你於你的維持開始時沒有操控總魔法力費用最高的神器，則珀蒂的第二個異能不會觸發。到了你的回合後，你沒辦法在維持開始之前施放瞬間來消滅對手的神器。

* 如果你於珀蒂的觸發時異能結算時不再操控總魔法力費用最高的神器，則你不會抽牌。

矛盾結果

{三}{藍}

瞬間

將任意數量目標由你操控且既非地也非衍生物的永久物移回其擁有者手上。每以此法將一張牌移回你手上，便抽一張牌。

* 如果在這些由你操控的目標永久物當中，有部分不由你擁有，則在決定你要抽多少張牌時，不會將這類永久物計算在內。

* 如果某個已融合的永久物以此法移回你手上，則你會因此抽兩張牌。

莎希莉的技藝

{四}{藍}{藍}

巫術

選擇一項或都選～

- 派出一個衍生物，此衍生物為目標神器之複製品。
- 派出一個衍生物，此衍生物為目標生物之複製品，但它額外具有神器此類別。

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

* 如果你選擇第二項模式，則該衍生物額外具有神器此類別。這是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。

* 如果所複製之永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所複製的永久物是另我離影），則此衍生物進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所複製的永久物是個衍生物，則莎希莉的技藝所產生的衍生物會複製產生該衍生物的效應原本所註明的特徵。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

* 如果決定兩個模式都選，則你可以兩次指定同一個神器生物為目標，好得到兩個該神器生物的複製品。

* 如果決定兩個模式都選，則所得的衍生物是依次先後進入戰場。這樣一來，如果第二個模式所產生之衍生物具有會在「每當一個神器進戰場時」觸發之異能，由第一個模式所產生之衍生物便會由於在此之前已進入戰場，因而不會觸發該異能。

* 在結算莎希莉的技藝過程中觸發的所有異能，都要等到莎希莉的技藝完成結算之後才會進入堆疊。如果派出第一個衍生物時觸發了某異能，你可以將第二個衍生物指定為該異能的目標，反之亦然。

挑出檢驗

{藍}

瞬間

將目標已橫置的生物移回其擁有者手上。占卜1。（檢視你牌庫頂的牌。你可以將該牌置於你的牌庫底。）

* 在挑出檢驗結算前，如果該目標生物已成為不合法目標（例如已重置），則挑出檢驗會被反擊。該生物會留在戰場上且你不能占卜1。

機伶協商

{四}{藍}

巫術

交換目標由你操控的神器與目標不由你操控的神器或生物之操控權。

* 如果任一目標永久物於機伶協商結算時已不是合法目標，則此交換不會發生。

* 獲得武具的操控權不會使該武具移到其他生物上，不過這樣你就可以在稍後起動其上的佩帶異能，來將該武具裝備到由你操控的生物上。

* 在多人遊戲中，如果某位玩家離開遊戲，則由該玩家擁有的所有牌也會離開，且任何讓該玩家獲得操控權的效應會立即結束。

泰茲瑞的野心

{三}{藍}{藍}

巫術

抽三張牌。如果你未操控神器，則棄一張牌。

* 在你抽三張牌和你棄牌之間，沒有玩家能採取任何行動。值得注意的是，你無法利用你抽的三張牌試圖將某個神器放進戰場以避免棄牌。

洶湧巨械

{四}{藍}{藍}

神器生物～組構體

5/6

閃現

當洶湧巨械進戰場時，你可以從你的墳墓場施放目標瞬間牌，且不需支付其魔法力費用。如果該牌於本回合中將置入你的墳墓場，則改為將其放逐。

* 如果你要施放該牌，則你是在洶湧巨械的觸發式異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。使用時機限制（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）仍會生效。

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

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

黑色

乙太種劫掠者

{三}{黑}

生物～乙太種／浪客

2/2

飛行，繫命

當乙太種劫掠者進戰場時，將其他由你操控之永久物上任意數量的+1/+1指示物移到乙太種劫掠者上。

* 你可以從任意數量由你操控的其他永久物上移走+1/+1指示物，而不僅限於從一個上移走。

* 於乙太種劫掠者的觸發式異能結算時，你才選擇要移走哪些指示物。

* 你可以選擇移走零個+1/+1指示物。

* 如果某個生物受到傷害，則直到清除步驟，該傷害都會標記在其上。當乙太種劫掠者從某個受到傷害的生物上移走指示物，如果該傷害此時為致命，則該生物會被消滅。

暗謀惡魔

{三}{黑}{黑}{黑}

生物～惡魔

5/5

飛行

當暗謀惡魔進戰場時，所有其他生物得-2/-2直到回合結束。

每當另一個生物死去時，你得到{能}（一個能量指示物）。

{二}{黑}，支付{能能能能}：將目標生物牌在你的操控下從墳墓場橫置放進戰場。

* 受暗謀惡魔的第一個觸發式異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才進戰場的生物，以及於該回合稍後時段才變成生物的非生物永久物不會得-2/-2。

* 每當另一個生物因故死去時，暗謀惡魔的第二個觸發式異能都會觸發，而非僅限於因第一個觸發式異能死去者。

* 如果暗謀惡魔與另一個生物同時死去，其第二個觸發式異能會觸發。

* 如果某個生物的擁有者在你利用暗謀惡魔的最後一個異能將該生物放進戰場後離開遊戲，則該生物會隨該玩家一同離開。如果你在該玩家之前離開遊戲，則該生物被放逐。

英年早逝

{一}{黑}

巫術

選擇目標生物。你得到{能能}（兩個能量指示物），然後你可以支付任意數量的{能}。每以此法支付一個{能}，該生物便得-1/-1直到回合結束。

* 你於施放英年早逝時便一併選擇目標生物。在英年早逝結算之前，你不會選擇支付多少{能}。在你選擇支付多少{能}和該生物因每以此法支付一個{能}而得-1/-1之間，沒有玩家能有所行動。

* 如果該目標生物成為不合法目標，則英年早逝會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得{能能}，也無法支付任何{能}。

終結競爭

{四}{黑}

巫術

犧牲X個生物，以作為施放終結競爭的額外費用。

消滅X個目標生物。

* 一旦你宣告要施放終結競爭，玩家便無法試圖去除你要犧牲的生物。

* 如果你有辦法施放終結競爭且不需支付其魔法力費用，則你仍需選擇X的數值並犧牲X個生物。

安布洛惡棍

{一}{黑}

生物～人類／戰士

3/1

安布洛惡棍須橫置進戰場。

只要你操控神器，安布洛惡棍便具有威懾異能。

* 一旦已有一個生物阻擋了安布洛惡棍，則就算安布洛惡棍獲得威懾異能，也不會使其成為未受阻擋。

萃取菁華

{一}{黑}{黑}

瞬間

萃取菁華對目標生物造成3點傷害且你獲得3點生命。

* 如果該目標生物成為不合法目標，則萃取菁華會被反擊，且你不會獲得生命。

浮雕蟲群

{一}{黑}

生物～昆蟲

1/1

浮雕蟲群不能進行阻擋。

在你的維持開始時，在浮雕蟲群上放置一個+1/+1指示物且你失去1點生命。

* 即使你無法在浮雕蟲群上放置+1/+1指示物，或許是因為它回應其觸發式異能而離開戰場，你依舊會失去1點生命。

奢華領主貢提

{二}{黑}{黑}

傳奇生物～乙太種／浪客

2/3

死觸

當奢華領主貢提進戰場時，檢視目標對手牌庫頂的四張牌，將其中一張牌面朝下地放逐，然後將其餘的牌以隨機順序置於該牌庫底。於該牌持續被放逐期間，你可以檢視之，你可以施放之，且你可以將魔法力視同任意種類的魔法力來支付施放它的費用。

* 你可以檢視並施放該牌（且可以將魔法力視同任意類別的魔法力來支付施放其費用），即使貢提離開戰場也是如此。如果另一位玩家獲得貢提的操控權，該玩家無法檢視或施放該牌，但你依然可以。

* 某個指示你「施放」某張牌的效應無法讓你使用地。

* 如果你施放所放逐的牌，則你要為其支付費用。你可以支付該牌的替代性費用（例如化生費用），而非一定要支付其魔法力費用。

* 貢提不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐不具閃現的生物牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。

* 施放該牌會導致其離開放逐區。你無法多次施放它。

* 如果你離開遊戲，則該牌會一直牌面朝下地被放逐。任何玩家都不可以檢視它。

嚴加審查

{黑}

巫術

目標對手展示其手牌。你選擇其中一張生物牌。該玩家棄掉該牌。占卜1。

* 即使該玩家沒有生物牌能棄掉，你也會占卜1。

焚膏繼晷

{二}{黑}{黑}

結界

焚膏繼晷進戰場時上面有七個時刻指示物。

在你的抽牌步驟開始時，額外抽一張牌，並從焚膏繼晷上移去兩個時刻指示物。

你的手牌數量上限等同於焚膏繼晷上時刻指示物的數量。

每當你棄一張牌時，你失去1點生命。

* 如果有多個效應試圖調整你的手牌上限，例如將之設定為特定數值或註明其沒有上限，則最終生效的會是最後一個產生的效應。

將其淘汰

{二}{黑}

瞬間

由對手操控的生物得-1/-1直到回合結束。

* 受將其淘汰影響的生物，於該咒語結算時便已確定。在該回合稍後時段中才由對手操控的生物以及在該回合稍後時段才成為生物的非生物永久物不會得-1/-1。

弄偶大師

{四}{黑}{黑}

生物～人類／神器師

1/3

裝配3（當此生物進戰場時，在其上放置三個+1/+1指示物或派出三個1/1無色自動機衍生神器生物。）

每當一個由你操控的神器從戰場置入墳墓場時，目標對手失去若干生命，其數量等同於弄偶大師的力量。

* 所失去的生命數量於弄偶大師的最後一個異能結算時決定。如果弄偶大師已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的力量來決定所失去的生命數量。

* 如果弄偶大師的力量為負數，則目標對手既不會失去生命，也不會獲得生命。

* 如果弄偶大師和某個由你操控的神器同時被置入墳墓場，則弄偶大師的異能會觸發。

* 被犧牲或消滅的衍生神器也會進入擁有者的墳墓場，而後完全消失。如果你操控該衍生物，弄偶大師的最後一個異能將會觸發。

* 如果焚膏繼晷上只有一個時刻指示物，則其第一個觸發式異能會移去該指示物。

* 如果焚膏繼晷上沒有時刻指示物，則其第一個觸發式異能會繼續觸發且讓你額外抽一張牌，即使你無法從其上移去任何指示物也是如此。

* 只有在你回合的清除步驟中，才會檢查你的手牌數量上限。在其他時段，你的手牌可以超過你的手牌上限。

* 於你操控焚膏繼晷的時段內，如果你在你的清除步驟當中棄牌，則其最後一個異能將會觸發，且玩家在你的清除步驟會獲得優先權。在此之後你會有另一個清除步驟，然後開始下一位玩家的回合。

喪心好奇

{一}{黑}{黑}

巫術

犧牲一個神器或生物，以作為施放喪心好奇的額外費用。

抽若干牌，其數量等同於所犧牲之永久物的總魔法力費用。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 利用該永久物在你犧牲它之前最後一刻的總魔法力費用來決定所抽牌的數量。

* 如果某個效應複製喪心好奇，則該複製品的操控者會抽等同於原版所決定數量的牌。其操控者不能也不用犧牲永久物。

晚市警戒員

{黑}

生物～人類／浪客

1/1

每當晚市警戒員成為橫置時，每位對手各失去1點生命且你獲得1點生命。

* 這是觸發式異能，不是起動式異能。此異能不會讓你在想橫置晚市警戒員時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊。

* 晚市警戒員必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果某個效應試圖橫置它，但其此時已橫置，則該異能不會觸發。

* 在雙頭巨人遊戲中，晚市警戒員的異能會使對手隊伍總共失去2點生命。

惡毒巨械

{四}{黑}{黑}

神器生物～結構體

5/4

威懾

當惡毒巨械進戰場時，你可以消滅另一個目標生物。若以此法消滅了生物，則你獲得等同於其防禦力的生命。

* 利用生物最後在戰場時之防禦力來決定獲得多少生命。

* 如果該目標生物具有不滅異能，則並未以此法消滅生物，你不會獲得生命。如果該生物被消滅，但進入了墳墓場以外的區域，你依舊會獲得生命。

逐轎道鐵膽車手

{三}{黑}

生物～人類／駕手

4/2

每當一個神器在你的操控下進戰場時，你可以將逐轎道鐵膽車手從你的墳墓場移回你手上。

* 逐轎道鐵膽車手的異能，只有在神器在你的操控下進戰場時它已在你的墳墓場中才會觸發。

收拾殘局

{三}{黑}{黑}

瞬間

消滅目標生物。你每操控一個神器，便獲得1點生命。

* 在收拾殘局結算前，如果該目標生物成為不合法目標，則收拾殘局會被反擊。你不會獲得任何生命。

* 於收拾殘局結算時，且在該生物被消滅後，才會計算由你操控的神器數量。舉例來說，如果你消滅了一個展區守衛，而其操控者之前利用它放逐了你的神器生物，則該神器生物會返回戰場，並計入由你操控的神器數量。

暗中設局

{一}{黑}

結界

每當一個神器在你的操控下進戰場時，你可以支付{一}。若你如此作，則每位對手失去1點生命且你獲得1點生命。

{一}{黑}，犧牲暗中設局：消滅目標生物。只能於你操控兩個或更多神器時起動此異能。

* 暗中設局的觸發式異能每次結算時，你只能支付一次{一}。你無法支付多次來使對手失去更多生命。

* 只有於你起動暗中設局的最後一個異能時，才會檢查由你操控的神器數量。於其結算時，它不會再次檢查。

* 在雙頭巨人遊戲中，暗中設局的第一個異能會使對手隊伍總共失去2點生命。你依舊只會獲得1點生命。

紅色

造以破壞

{紅}

瞬間

目標進行攻擊的生物得+3/+3直到回合結束。如果它是神器生物，則它獲得踐踏異能直到回合結束。

* 神器生物會得+3/+3並且獲得踐踏異能，而非改為獲得踐踏異能。

感人重逢

{一}{紅}

巫術

棄兩張牌，以作為施放感人重逢的額外費用。

抽三張牌。

* 由於棄兩張牌屬於額外費用，所以如果你手上沒有至少兩張其他牌，便不能施放感人重逢。

烈焰奇才茜卓（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{紅}{紅}

鵬洛客～茜卓

5

+2：烈焰奇才茜卓向每位對手各造成2點傷害。

-3：烈焰奇才茜卓對目標生物造成4點傷害。

-10：烈焰奇才茜卓對目標玩家與每個由其操控的生物各造成6點傷害。

* 烈焰奇才茜卓的最後一個異能不以那些生物為目標。某個由目標玩家操控且具有辟邪異能的生物會以此法受到傷害。

* 在雙頭巨人遊戲中，茜卓的第一個異能會向對手隊伍造成總共4點傷害。

反抗烈炬茜卓

{二}{紅}{紅}

鵬洛客～茜卓

4

+1：放逐你的牌庫頂牌。你可以施放該牌。如果你未如此作，則反抗烈炬茜卓向每位對手各造成2點傷害。

+1：加{紅}{紅}到你的魔法力池中。

-3：反抗烈炬茜卓對目標生物造成4點傷害。

-7：你獲得具有「每當你施放咒語時，此徽記對目標生物或玩家造成5點傷害」的徽記。

* 讓你「施放」某張牌的效應無法讓你使用地。如果以茜卓的第一個異能放逐的牌是地牌，則你無法使用它，且茜卓向每位對手各造成2點傷害。

* 如果你要施放所放逐的牌，則你是在茜卓的異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的使用時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

* 如果你施放所放逐的牌，則你要為其支付費用。你可以支付該牌的替代性費用（例如化生費用），而非一定要支付其魔法力費用。

* 忠誠異能不會是魔法力異能。茜卓的第二個異能會使用堆疊，且能被回應，包括反擊。與所有的忠誠異能一樣，此異能每回合只能起動一次，且只能在你的行動階段中，堆疊為空，且在本回合內該鵬洛客的其他忠誠異能未起動過的情況下才能起動。

* 由茜卓的最後一個異能產生的徽記是無色。它造成的傷害是來自無色來源。

* 茜卓之徽記的異能會比觸發它的咒語先一步結算。

* 在雙頭巨人遊戲中，茜卓的第一個異能會使得對手隊伍受到總共4點傷害。

茜卓的旋炎咒

{一}{紅}

瞬間

茜卓的旋炎咒對一個或兩個目標生物和／或玩家造成共2點傷害，你可以任意分配。

* 你分配此傷害的時機，是於你施放茜卓的旋炎咒時，而不是於其結算時。每個目標至少要分配1點傷害。換句話說，於你施放茜卓的旋炎咒時，你選擇是要讓它對單一目標造成2點傷害，或對兩個目標各造成1點傷害。

* 如果茜卓的旋炎咒以兩個生物為目標且一個成為不合法的目標，則該剩餘的目標受到1點傷害，而非2點。

易燃巨械

{四}{紅}{紅}

神器生物～組構體

6/6

先攻

當易燃巨械進戰場時，目標對手可以令你抽三張牌。若該玩家未如此作，則將你牌庫頂的三張牌置入你的墳墓場，然後易燃巨械對該玩家造成傷害，其數量等同於這些牌總魔法力費用的總和。

* 如果置入你墳墓場的某張牌之魔法力費用中包括{X}，則X視為0。

* 如果你牌庫裡的牌少於三張，則對手可以選擇讓你抽三張牌。若如此作，你會因檢查狀態動作而輸掉這盤遊戲。

* 當易燃巨械的觸發式異能正在結算時，除了由該巨械指定的玩家以外，沒有玩家能採取任何動作。一旦該對手作出選擇，玩家便無法施放咒語或起動異能，直到這些牌被抽起或被置入墳墓場且造成傷害（若發生的話）。

宿命對決

{二}{紅}{紅}

瞬間

宿命對決對目標生物或玩家造成等同於你手牌數量的傷害。棄掉你的手牌，然後抽等量的牌。

* 於宿命對決結算時，才會計算你手中的牌數量。此時宿命對決在堆疊上，因此不會計入其中。

* 如果宿命對決的目標成為不合法的目標，則你不會棄掉你的手牌，也不會抽任何牌。

怒火報復

{三}{紅}

巫術

怒火報復對兩個目標生物和／或玩家各造成2點傷害。

* 你無法為了要對同一個生物或玩家造成4點傷害，而兩次都選擇它為目標。

受控閃電

{一}{紅}

瞬間

選擇目標生物。你得到{能能能}（三個能量指示物），然後你可以支付任意數量的{能}。受控閃電對該生物造成等量的傷害。

* 你於施放受控閃電時便一併選擇目標生物。在受控閃電正在結算之前，你不會選擇支付多少{能}。在你選擇支付多少{能}和該生物因此法支付的{能}而受到等量的傷害之間，沒有玩家能有所行動。

* 如果該目標生物成為不合法目標，則受控閃電會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不會獲得{能能能}，也無法支付任何{能}。

放縱燒燃（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{紅}

巫術

放縱燒燃對目標生物造成6點傷害。你可以從你的牌庫和／或墳墓場中搜尋一張名為烈焰奇才茜卓的牌，展示該牌，並將它置於你手上。如果你以此法搜尋你的牌庫，則將它洗牌。

* 如果被放縱燒燃指定為目標的生物成為不合法目標，則該咒語會被反擊，且其所有效應都不會生效。你不能搜尋烈焰奇才茜卓。

魯莽實驗

{三}{紅}

巫術

從你牌庫頂開始展示牌，直到你展示出一張神器牌為止。將該牌放進戰場，並將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。魯莽實驗對你造成等同於以此法所展示之牌數量的傷害。

* 你放進戰場那張神器牌，也會計入以此法所展示之牌的數量當中。

* 一旦魯莽實驗開始結算，則直到其完成結算前，除了魯莽實驗指定的動作以外，沒有玩家能有所行動。

* 所有會在神器進戰場時觸發的異能，要等到魯莽實驗結算完之後，才會進入堆疊。

* 如果你未能展示出神器牌，則你會將你的牌庫隨機排序，且受到等同於你牌庫中牌之數量的傷害。

槌拳會破門人

{三}{紅}

生物～人類／戰士

4/2

當槌拳會破門人進戰場時，你得到{能能}（兩個能量指示物）。

每當槌拳會破門人攻擊時，你可以支付{能}。若你如此作，目標生物本回合不能進行阻擋。

* 該目標生物本回合不能阻擋任何生物。此效應並非只限制該生物是否能阻擋槌拳會破門人。

琵琶納拉

{二}{紅}

傳奇生物～人類／神器師

2/2

當琵琶納拉進戰場時，派出一個1/1無色，具飛行異能的振翼機衍生神器生物。

{一}{紅}：目標神器生物得+1/+0直到回合結束。

{一}，犧牲一個神器：目標生物本回合不能進行阻擋。

* 一旦某個進行攻擊的生物已經受到阻擋，起動琵琶納拉的最後一個異能不會使該進行攻擊的生物成為未受阻擋。

* 「傳奇規則」在乎的是傳奇永久物的英文名稱是否完全相同。卡拉德許系列中「琵琶納拉」此牌與魔法風雲會：起源系列中「琵琶納拉與基嵐納拉」此牌的名稱不同，因此你可以同時操控兩者。

魯莽織焰匠

{一}{紅}

生物～人類／神器師

1/3

每當一個神器在你的操控下進戰場時，魯莽織焰匠對每位對手各造成1點傷害。

* 在雙頭巨人遊戲中，魯莽織焰匠的異能會向對手隊伍造成總共2點傷害。

創意火花

{紅}

巫術

選擇目標生物。放逐你的牌庫頂牌。你可以讓創意火花對該生物造成傷害，其數量等同於所放逐牌的總魔法力費用。如果你未如此作，則直到回合結束，你可以使用該牌。

* 你不能在未指定某個生物為目標的情況下施放創意火花。如果該生物成為創意火花的不合法目標，則任何效應都不會發生。你不會放逐你的牌庫頂牌。

* 如果放逐區中某張牌的魔法力費用包含{X}，則X視為0。

* 如果以此法放逐了一張地牌，若你仍有可使用地數，則你可以在回合結束前使用該地牌。

* 你必須支付所放逐之牌的全部費用才能使用之。你可以支付替代性費用或額外費用。如果此牌含有任何強制性的額外費用，則須支付之。

* 創意火花不會改變你能夠施放所放逐之牌的時機。舉例來說，如果你放逐不具閃現的生物牌，則你只能在你的行動階段當中且堆疊為空的時候施放之。

狂熱賽手

{一}{紅}

生物～人類／駕手

2/1

敏捷

每當狂熱賽手搭載載具時，該載具獲得敏捷異能直到回合結束。

* 狂熱賽手的觸發式異能，會在橫置它來起動搭載異能時觸發。即使狂熱賽手在其觸發式異能結算前離開戰場，該載具依舊會獲得敏捷異能直到回合結束。

塔側滲透者

{二}{紅}

生物～人類／浪客

3/2

每當塔側滲透者成為橫置時，它向每位對手各造成1點傷害。

* 這是觸發式異能，不是起動式異能。此異能無法讓你在想橫置塔側滲透者時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊。

* 塔側滲透者必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果某個效應試圖橫置它，但其此時已橫置，則該異能不會觸發。

啟動引擎

{三}{紅}

巫術

由你操控的載具成為神器生物直到回合結束。由你操控的生物得+2/+0直到回合結束。

* 由你操控的載具成為神器生物，然後還會得+2/+0。

* 受啟動引擎影響的載具和生物，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才受你操控的生物不會得+2/+0，且於該回合稍後時段才受你操控的載具也不會自動成為生物，亦不會得+2/+0。

據地食客

{三}{紅}

生物～怪靈

2/2

踐踏

每當你得一個或數個{能}（*能量指示物*）時，據地食客得+2/+2直到回合結束。

* 如果你是一次即獲得數個{能}，則據地食客只會得一次+2/+2，而不是你每得一個{能}就得一次+2/+2。如果你是分次獲得數個{能}，則你每次獲得指示物的時候，該異能都會觸發。

焊接火花

{二}{紅}

瞬間

焊接火花對目標生物造成X點傷害，X為由你操控的神器數量加3。

* 如果你操控零個神器，則焊接火花會對目標生物造成3點傷害。

* 只有於焊接火花結算時，才會計算由你操控的神器數量。

綠色

製甲藝評審

{三}{綠}

生物～妖精／神器師

3/3

當製甲藝評審進戰場時，你每操控一個其上有+1/+1指示物的生物，便抽一張牌。

* 於製甲評審員的觸發式異能結算時，才會計算由你操控且其上有+1/+1指示物的生物數量。玩家可以回應該觸發式異能來改變此類生物的數量。

* 製甲評審員的異能計算的是生物的數量，而非指示物的數量。其上有多於一個+1/+1指示物的生物不會使你抽一張以上的牌。

育劍師

{三}{綠}{綠}

生物～妖精／神器師

1/1

裝配2（當此生物進戰場時，在其上放置兩個+1/+1指示物或派出兩個1/1無色自動機衍生神器生物。）

每當育劍師攻擊時，你可以讓其他進行攻擊的生物得+X/+X直到回合結束，X為育劍師的力量。

* X的數值於育劍師的最後一個異能結算時決定。即使它的力量發生變化，該數值也不會在稍後時段改變。如果育劍師已不在戰場上，則利用其最後在戰場時的力量來決定X的數值。

* 於育劍師的觸發式異能結算時，你才選擇是否讓你其他進行攻擊的生物得+X/+X，而不是於你將其放入堆疊時。

* 如果育劍師的力量成為負數，則其最後一個異能會降低力量和防禦力。舉例來說，如果育劍師的力量為-2，則其最後一個異能會讓生物得-2/-2（若你選擇讓生物得+X/+X的話）。

存疑挑戰

{三}{綠}

巫術

檢視你牌庫頂的十張牌，放逐其中至多兩張生物牌，然後將你的牌庫洗牌。目標對手可以從所放逐牌中選擇一張，並將該牌在其操控下放進戰場。將其餘的牌在你的操控下放進戰場。

* 你放逐的生物牌為牌面朝上。對手在決定是否選擇一張且要選擇哪一張時可以看見它們。

* 你可以選擇只放逐一張生物牌。若你如此作，則目標對手選擇誰會得到該牌。

* 你可以選擇不放逐任何生物牌，即使你牌庫頂的十張牌中有一張或數張也是如此。

* 你檢視但未放逐的牌從未離開你的牌庫。它們會與你牌庫中其餘的牌一起洗牌。

* 在多人遊戲中，在你檢視你牌庫頂的十張牌並決定放逐哪些牌前，你必須先選擇目標對手。

可靠手藝

{一}{綠}

結界

每當一個生物在你的操控下進戰場時，你可以支付{一}。若你如此作，則在該生物上放置一個+1/+1指示物。

{五}{綠}，犧牲可靠手藝：在每個由你操控的生物上各放置一個+1/+1指示物。

* 直到可靠手藝的觸發式異能結算時，你才決定是否要支付{一}。在你選擇支付和該生物得-1/-1之間，沒有玩家能有所行動。

* 每次可靠手藝的觸發式異能結算時，你只能支付{一}一次。你無法支付多次來在一個生物上放置數個+1/+1指示物。

優雅鋒刃匠

{四}{綠}{綠}

生物～妖精／神器師

3/4

優雅鋒刃匠不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

裝配2（當此生物進戰場時，在其上放置兩個+1/+1指示物或派出兩個1/1無色自動機衍生神器生物。）

* 一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了優雅鋒刃匠，則就算改變阻擋生物的力量，也不會使優雅鋒刃匠成為未受阻擋。

展區鳴象

{二}{綠}

生物～象

2/2

在每個結束步驟開始時，若本回合中曾在由你操控的永久物上放置+1/+1指示物，則在展區鳴象上放置一個+1/+1指示物。

* 於本回合的任一時段，如果將一個+1/+1指示物置於由你操控的永久物上，則展區鳴象的異能會觸發。你是否還操控該永久物，或其上是否還有指示物都不重要。

* 在結束步驟開始時，如果尚未放置+1/+1指示物，則展區鳴象的異能根本不會觸發。在結束步驟中，如果另一個異能觸發且在某個由你操控的永久物上放置一個+1/+1指示物，你不會在展區鳴象上放置一個+1/+1指示物。

吉拉波嚮導

{二}{綠}

生物～妖精／斥候

3/2

{二}{綠}：目標由你操控的生物本回合不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

* 一旦某個攻擊生物受到阻擋，起動吉拉波嚮導的異能不會使其成為未受阻擋。* 一旦某個力量等於或大於3的生物阻擋了受吉拉波嚮導之異能影響的生物，則即使改變該進行阻擋之生物的力量也不會使正在進行攻擊的生物成為未受阻擋。

獵捕弱者

{三}{綠}

巫術

在目標由你操控的生物上放一個+1/+1指示物。然後該生物與目標不由你操控的生物互鬥。（它們各向對方造成等同於本身力量的傷害。）

* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放獵捕弱者。

* 如果於獵捕弱者結算時，其中任一目標成為不合法的目標，則兩個生物都不會造成或受到傷害。

* 於獵捕弱者試圖結算時，如果由你操控的生物已是不合法目標，則你無法在其上放置+1/+1指示物。如果該生物是合法目標，但是另一個生物不是，則你將依舊在由你操控的生物上放置指示物。

庫賈塑碧匠

{一}{綠}

生物～妖精／德魯伊

1/2

當庫賈塑碧匠進戰場時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

* 庫賈塑碧匠可以指定其本身為其觸發式異能的目標。

自然之道

{一}{綠}

巫術

直到回合結束，目標由你操控的生物獲得警戒與踐踏異能。它對目標不由你操控的生物造成傷害，其數量等同於前者的力量。

* 除非你能同時指定一個由你操控的生物和一個不由你操控的生物為目標，否則你不能施放自然之道。

* 於自然之道結算時，如果其中任一目標成為不合法的目標，則不會造成任何傷害。

* 於自然之道試圖結算時，如果該不由你操控的生物為不合法目標，則由你操控的生物依舊會獲得警戒和踐踏異能。

* 踐踏異能只會影響戰鬥傷害的分配，而不會影響自然之道讓該生物造成的傷害。

自然巧匠妮莎（僅出現在鵬洛客套牌中）

{四}{綠}{綠}

鵬洛客～妮莎

5

+3:你獲得3點生命。

-4:展示你牌庫頂的兩張牌。將其中所有地牌放進戰場，其餘則置於你手上。

-12:直到回合結束，由你操控的生物得+5/+5且獲得踐踏異能。

* 受妮莎的最後一個異能影響的生物，在該異能結算時便已確定。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才變成生物的非生物永久物不會得+5/+5，也不會獲得踐踏異能。

生機妮莎

{三}{綠}{綠}

鵬洛客～妮莎

5

+1：重置目標由你操控的地。直到你的下一個回合，它成為5/5，具敏捷異能的元素生物。它仍然是地。

-3：將目標永久物牌從你的墳墓場移回你手上。

-6：你獲得具有「每當一個地在他的操控下進戰場時，你可以抽一張牌」的徽記。

* 你能以某個未橫置的地為目標起動妮莎的第一個異能。

* 在妮莎的第一個異能結算後，該目標地依舊具有其成為生物前便已具有的任何異能以及任何其他類別。

* 永久物牌包括神器，生物，結界，地，或鵬洛客牌。

華飾之威

{綠}

瞬間

重置目標生物。它得+1/+3直到回合結束。

* 你能以某個未橫置的生物為目標施放華飾之威。它依舊得+1/+3直到回合結束。

鑄生智者奧薇亞帕西理

{綠}

傳奇生物～人類／神器師

1/2

{二}{綠}，{橫置}：派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

{四}{綠}，{橫置}：派出一個X/X無色組構體衍生神器生物，X為由你操控的生物數量。

* X的數值於奧薇亞帕西理的最後一個異能結算時決定。該衍生物的力量和防禦力不會隨著你操控的生物數量的變化而改變。

* 你要派出的組構體衍生物不會計入產生它的異能中X的數值。

生機巨械

{三}{綠}{綠}

神器生物～組構體

4/4

踐踏

當生機巨械進戰場時，將四個+1/+1指示物分配給任意數量目標由你操控的生物。

* 你於將生機巨械的觸發式異能放入堆疊時，一併決定如何分配指示物。每個目標生物至少要分配一個指示物。

* 如果有人回應生機巨械的觸發式異能，讓其中一個目標生物成為不合法目標，則原本要放在該生物上的+1/+1指示物會消失。它們不能被放置在另一個合法目標上。

* 可以將生機巨械指定為其本身之觸發式異能的目標。

狂野夢想

{X}{X}{綠}

巫術

將X張目標牌從你的墳墓場移回你手上。放逐狂野夢想。

* 於狂野夢想結算時，如果所有的目標牌均為不合法目標，則狂野夢想會被反擊，並置入其擁有者的墳墓場。它不會被放逐。

多色

禁品主謀

{藍}{黑}

生物～乙太種／浪客

1/4

繫命

每當一個神器在你的操控下進戰場時，占卜1。

* 如果數個神器同時進戰場，你會進行同樣次數的占卜1。你不會一次從你的牌庫中檢視多於一張牌。

駕手模範德珀拉

{一}{紅}{白}

傳奇生物～矮人／駕手

3/3

由你操控的其他矮人得+1/+1。

對每個由你操控的載具而言，只要它是生物，便得+1/+1。

每當駕手模範德珀拉成為橫置時，你可以支付{X}。若你如此作，展示你牌庫頂的X張牌，將其中所有矮人和載具牌置於你手上，然後將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 駕手模範德珀拉的最後一個異能為觸發式異能，而非起動式異能。此異能不能讓你在想橫置德珀拉時就能把它橫置；你需要利用其他方式來橫置它，例如攻擊。

* 德珀拉必須確實發生從未橫置成為橫置此動作，才會觸發該異能。如果某個效應試圖橫置德珀拉，但其此時已橫置，則該異能不會觸發。

多溫班恩

{二}{白}{藍}

鵬洛客～多溫

3

+1：直到你的下一個回合，至多一個目標生物得-3/-0，且其起動式異能也不能起動。

-1：你獲得2點生命且抽一張牌。

-7：你獲得具有「對手在其重置步驟所重置的永久物不能多於兩個」的徽記。

* 多溫班恩的第一個異能可以指定任一生物為目標，而不限於具有起動式異能者。它也可以起動且不以任何生物為目標。

* 起動式異能會包含冒號。它們通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。

* 是由多溫班恩之徽記影響的對手選擇重置自己的哪兩個永久物，而不是你。

可控之威

{三}{綠}{白}

巫術

選擇一項～

- 直到回合結束，目標生物得+5/+5且獲得踐踏異能。
- 直到回合結束，由你操控的生物得+2/+2且獲得警戒異能。

* 受可控之威的第二個模式影響的生物，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才由你操控的生物，以及於該回合稍後時段才變成生物的非生物永久物不會得+2/+2也不會獲得警戒異能。

有害情況

{二}{黑}{綠}

巫術

其上沒有指示物的生物得-2/-2直到回合結束。

* 有害情況不在乎某個生物其上有何種指示物。無論是+1/+1指示物、-1/-1指示物、充電指示物或命運指示物都能導致生物不受影響。

* 受有害情況影響的生物，於該咒語結算時便已確定。於該回合稍後時段才獲得指示物的生物會繼續得-2/-2。在該回合稍後時段中才進戰場或才失去指示物的生物以及在該回合稍後時段才成為生物的非生物永久物不會得-2/-2。

劃配執政坎拔

{一}{白}{黑}

傳奇生物～人類／參謀

2/3

每當任一對手施放非生物咒語時，該玩家失去2點生命且你獲得2點生命。

* 坎拔的異能會比觸發它的咒語先一步結算。

* 非生物咒語指的是不具生物此類別的咒語。神器生物咒語不是非生物咒語。地永遠都不是咒語。

虛空塑師列施蜜

{二}{綠}{藍}

傳奇生物～妖精／德魯伊

2/3

每當你施放每回合中你的第一個咒語時，展示你的牌庫頂牌。若該牌為非地牌，且其總魔法力費用小於該咒語，則你可以施放它，且不需支付其魔法力費用。若你未施放所展示的牌，則將它置於你手上。

* 如果所展示的牌是一張地牌，你會將其置於你手上。

* 你在每個回合中施放第一個咒語時都會觸發列施蜜的異能，而不僅是在你的回合中才會觸發。

* 在你施放你的第一個咒語時，列施蜜必須在戰場上。如果該咒語是列施蜜本身，列施蜜的異能無法觸發。如果施放該咒語的額外費用會讓列施蜜離開戰場，則列施蜜的異能也不會觸發。

* 列施蜜的異能會比觸發它的咒語先一步結算。如果你利用該異能施放某個咒語，則它同樣會比觸發它的第一個咒語先一步結算。

* 對於魔法力費用中有{X}的咒語，則利用為X所選的值來決定該咒語的總魔法力費用。對於你牌庫中魔法力費用包括{X}的牌，X視為0。

* 如果列施蜜的異能結算且造成其觸發的咒語被反擊，則利用該咒語最後位於堆疊上時的總魔法力費用來決定你是否可以施放你的牌庫頂牌。

* 如果你要施放你的牌庫頂牌，則你是在列施蜜的異能結算的中途一併施放之。你不能等到本回合內稍後時段再施放。不會受到牌張類別的使用時機限制，但其他的限制則不會被忽略（例如「只能在戰鬥中施放[此牌]」）。

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

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

莎希莉萊伊

{一}{藍}{紅}

鵬洛客～莎希莉

3

+1：占卜1。莎希莉萊伊向每位對手各造成1點傷害。

-2：派出一個衍生物，此衍生物為目標由你操控的神器或生物之複製品，但它額外具有神器此類別。該衍生物獲得敏捷異能。在下一個結束步驟開始時，將它放逐。

-7：從你的牌庫中搜尋至多三張名稱各不相同的神器牌，將它們放進戰場，然後將你的牌庫洗牌。

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

* 該衍生物會額外具有神器此類別。這是該衍生物的可複製特徵值，且其他效應可以複製。敏捷異能與該異能的延遲觸發式異能則不會被複製。

* 如果所複製之永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 如果所複製的生物本身已經複製了別的東西（舉例來說，如果所複製的永久物是另我離影），則此衍生物進戰場時，會是所選的生物已經複製的樣子。

* 如果所複製的永久物是個衍生物，則莎希莉所產生的衍生物會複製產生該衍生物的效應原本所註明的特徵。

* 當此衍生物進戰場時，所複製的生物之任何進戰場異能都會觸發。所選擇的永久物上面任何「於[此永久物]進戰場時」或「[此永久物]進戰場時上面有...」的異能也都會生效。

* 於莎希莉的最後一個異能結算時，所有三個神器會同時進戰場。那些神器中任一個的觸發式異能會看見所有三個進入戰場。對於替代式效應（例如塑型鋼所具有者）而言，此類效應在生效時在戰場上還看不到其他同時進戰場者。

* 在雙頭巨人遊戲中，莎希莉的第一個異能會向對手隊伍造成總共2點傷害。

私自分解

{一}{黑}{紅}

瞬間

消滅目標生物。如果你操控神器，則私自分解對該生物的操控者造成3點傷害。

* 在私自分解結算前，如果該目標生物成為不合法目標，則私自分解會被反擊。任何玩家都不會受到傷害。

* 如果目標生物為合法目標，但未被私自分解消滅（很可能是由於具有不滅異能），則私自分解依舊會對該生物的操控者造成3點傷害。

* 於私自分解結算時，在該生物被消滅後，才會檢查你是否操控神器。舉例來說，如果你消滅了一個展區守衛，而其操控者之前利用它放逐了你的神器生物，則私自分解會對展區守衛的操控者造成3點傷害。

老練車手

{紅}{白}

生物～矮人／駕手

3/1

當老練車手進戰場時，占卜2。

每當老練車手搭載載具時，該載具得+1/+1直到回合結束。

* 老練車手的最後一個觸發式異能，會在橫置它來起動搭載異能的時候觸發。即使老練車手在其觸發式異能結算前離開戰場，該載具依舊會得+1/+1直到回合結束。

* 老練車手的最後一個異能會比橫置它來起動的搭載異能先一步結算。於該載具成為神器生物時，該+1/+1加成會生效。

神器

乙太流貯庫

{四}

神器

每當你施放咒語時，本回合中你每施放過一個咒語，便獲得1點生命。

支付50點生命：乙太流貯庫對目標生物或玩家造成50點傷害。

* 第一個異能會計算導致其觸發的咒語加上任何其他你在該回合早些時候施放的咒語。

* 第一個異能會計算你在該回合早些時候施放的咒語，即使於你施放它們時你並不操控乙太流貯庫，且即使那些咒語被反擊，也會如此計算。

* 於乙太流貯庫的觸發式異能結算時，才會計算由你施放的咒語數量。舉例來說，如果你施放一個咒語，然後用第二個咒語來回應該觸發式異能，你將獲得4點總生命。

* 當你施放乙太流貯庫本身時，乙太流貯庫的第一個異能不會觸發。

乙太廠奇械

{四}

傳奇神器

每當一個由你操控的永久物進入墳墓場時，你得到{能}（一個能量指示物）。

{橫置}，支付{能能能能能}：檢視你牌庫頂的六張牌。你可以施放其中一張牌，且不需支付其魔法力費用。將其餘的牌以隨機順序置於你的牌庫底。

* 每當任何由你操控的永久物從戰場進入墳墓場時，乙太廠奇械的第一個異能便會觸發，包括乙太廠奇械本身和其他與之同時進入墳墓場的永久物。

* 被犧牲或消滅的衍生物在完全消失之前，會置入其擁有者的墳墓場。如果你操控該衍生物，乙太廠奇械的第一個異能將會觸發。

* 利用乙太廠奇械施放的牌是從你的牌庫中施放。

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

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

活化模塊

{一}

神器

每當在一個由你操控的永久物上放置一個或數個+1/+1指示物時，你可以支付{一}。若你如此作，則派出一個1/1無色自動機衍生神器生物。

{三}，{橫置}：選擇目標永久物或玩家上的一個指示物。該永久物或玩家得到另一個該種類的指示物。

* 如果在多於一個由你操控的永久物上同時放置+1/+1指示物，則每有一個這樣的永久物，活化模塊的第一個異能就會觸發一次。

* 會因在某永久物上放置指示物而觸發的異能，會在永久物進戰場且其上有指示物時以及當玩家在永久物上放置指示物時觸發。

每次活化模塊的第一個異能結算時，你只能支付{一}一次。你不能支付多次來派出更多自動機衍生物。

巨弩衝鋒車

{五}

神器～載具

6/6

每當巨弩衝鋒車攻擊時，它對目標生物或玩家造成1點傷害。

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

* 在決定阻擋者之前，巨弩衝鋒車的觸發式異能就已結算。因此法受到致命傷害的生物活不到能阻擋的時候。

堡壘乳齒象

{五}

神器生物～象

4/5

{白}：堡壘乳齒象獲得警戒異能直到回合結束。

* 一旦堡壘乳齒象已橫置且正進行攻擊，獲得警戒異能不會導致其成為未橫置。

博默區訊使

{一}

神器生物～組構體

1/1

敏捷

每當博默區訊使攻擊時，牌面朝下地放逐你的牌庫頂牌。（*你不能檢視它。*）

{紅}，棄掉你的手牌，犧牲博默區訊使：將所有以博默區訊使放逐的牌移回其擁有者手上。

* 由你操控的每個博默區訊使暗藏的牌互不通用。博默區訊使的最後一個異能只會將自己暗藏的牌置於你手上，而非屬於任何其他博默區訊使的牌。

* 如果博默區訊使在你起動其最後一個異能前離開戰場，則於這盤遊戲接下來的時段，任何被其觸發式異能放逐的牌會持續牌面朝下地被放逐。如果你設法將同一張博默區訊使移回戰場，它會是一個不同的物件，與那些牌面朝下的牌毫無關聯。

* 就算你的手牌數為零，你也可以支付「棄掉你的手牌」此費用。

培育師篷車

{三}

神器～載具

5/5

{橫置}：加一點任意顏色的魔法力到你的魔法力池中。

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

* 只要培育師篷車不是神器生物，你便可以在它剛受你操控的回合中起動其{橫置}異能。

死鎖陷阱

{三}

神器

死鎖陷阱須橫置進戰場。

當死鎖陷阱進戰場時，你得到{能能}（*兩個能量指示物*）。

{橫置}，支付{能}：橫置目標生物或鵬洛客。本回合中其起動式異能不能起動。

* 起動式異能會包含冒號。它們通常會寫成「[費用]：[效應]。」有些關鍵字也屬於起動式異能，且其規則提示中會包含冒號。

* 一旦玩家宣告異能，便無法利用死鎖陷阱防止它起動。你必須在該玩家起動異能之前，就起動死鎖陷阱的最後一個異能。

* 如果該目標永久物上的某個異能之時機限制允許玩家在回應死鎖陷阱的最後一個異能時起動之，則該玩家便可以如此作來回應。

* 鵬洛客進戰場後，主動玩家會獲得優先權，可以起動該鵬洛客的異能，這會在有玩家能夠起動死鎖陷阱的最後一個異能之前發生。

* 已橫置的鵬洛客可以如常被攻擊或受到傷害。

* 如果已橫置的生物因故成為未橫置，則其可以如常攻擊和阻擋，但在該回合內其異能依舊不能起動。

毀壞蹂地械

{六}

神器～載具

10/7

毀壞蹂地械不能被力量等於或小於2的生物阻擋。

搭載5（橫置任意數量由你操控且力量總和等於或大於5的生物：此載具成為神器生物直到回合結束。）

* 一旦已有力量等於或大於3的生物阻擋了毀壞蹂地械，則就算改變該阻擋生物的力量，也不會使毀壞蹂地械成為未受阻擋。

湧電塔

{三}

神器

每當你施放瞬間或巫術咒語時，你得到{能能}（兩個能量指示物）。

{橫置}，支付{能能能能能}：湧電塔對目標生物或玩家造成3點傷害。

*湧電塔的觸發式異能會比觸發它的咒語先一步結算。

杜克勒孔雀

{四}

神器生物～鳥

2/4

{藍}：杜克勒孔雀獲得飛行異能直到回合結束。

* 如果在被不具飛行或延勢異能的生物阻擋之後，再起動杜克勒孔雀的異能，則這次阻擋並不會因此失效。

熱切組構體

{二}

神器生物～組構體

2/2

當熱切組構體進戰場時，每位玩家各可以占卜1。（占卜1的流程是檢視你的牌庫頂牌，然後你可以將該牌置入你的牌庫底。）

* 於熱切組構體的觸發式異能結算時，首先由輪到該回合的玩家進行占卜1，然後其他每位玩家按照回合順序依次比照辦理。玩家會知道在自己之前作出選擇的每位玩家各選了什麼。

靜電猛擊手

{三}

神器生物～組構體

1/1

當靜電猛擊手進戰場時，你得到{能能能}（三個能量指示物）。

支付{能能能}：靜電猛擊手得+X/+X直到回合結束，X為其力量。

* X的數值於靜電猛擊手的最後一個異能結算時決定。

* 如果靜電猛擊手的力量成為負數，則其最後一個異能會降低力量和防禦力。舉例來說，如果靜電猛擊手的力量為-2，則其最後一個異能會讓其得-2/-2。

裝配模塊

{三}

神器

每當你得到一個或數個{能}（能量指示物）時，在目標由你操控的生物上放置一個+1/+1指示物。

{四}，{橫置}：你得到{能}。

* 如果你是一次即獲得數個{能}，你只會在某個生物上放置一個+1/+1指示物，而非每獲得一個{能}，就放置一個指示物。如果你是分次獲得數個{能}，則你每次獲得指示物的時候，裝配模塊都會觸發。

鑄造廠監工

{三}

神器生物～組構體

3/2

你施放的神器咒語減少{一}來施放。

* 如果神器咒語的魔法力費用中包含{X}，則首先選擇X的值，然後將該費用減少{一}。舉例來說，如果你操控鑄造廠監工，則施放選擇X等於4的神器需支付{三}。

* 一旦某位玩家宣告某個神器咒語，則在該咒語的費用鎖定前，任何玩家都無法採取行動試圖從戰場上移除鑄造廠監工。

吉拉波星象儀

{四}

神器

每位玩家在自己的每個回合中均可以額外使用一個地。

在每位玩家的維持開始時，若該玩家沒有手牌，則該玩家抽三張牌。

* 吉拉波星象儀的第一個異能讓玩家在其行動階段中可以額外使用一個地。你仍需遵循使用地的一般時機規則。

* 如果在戰場上有多於一個吉拉波星象儀，則其第一個異能可以累計。

* 於吉拉波星象儀的第二個異能在回合中檢查其是否能觸發前，任何玩家都無法採取行動。如果輪到該回合的玩家有手牌，則其不會觸發。

* 於吉拉波星象儀的第二個異能結算時，如果該玩家有手牌，則該異能不會產生任何效應。特別一提，除非該玩家能在第一個的觸發式結算後清光自己的手牌，否則多一個吉拉波星象儀也不會讓該玩家另外再抽三張牌。

* 抽牌階段在維持階段之後，所以因回合動作而抽牌不會影響吉拉波星象儀的第二個異能是否會觸發。

* 在雙頭巨人遊戲中，吉拉波星象儀的第二個異能會因一個隊伍中的每位玩家分別觸發。如果某位玩家有手牌，它依然可以因另一位玩家而觸發。

發明家護目鏡

{一}

神器～武具

佩帶此武具的生物得+1/+2。

每當一個神器師在你的操控下進戰場時，你可以將發明家護目鏡裝備於其上。

佩帶{二}（{二}：裝備在目標由你操控的生物上；佩帶的時機視同巫術。）

* 如果該進戰場的神器師在發明家護目鏡裝備於其上前離開戰場，則發明家護目鏡留在原處。如果其已經裝備於另一個生物上，則其繼續裝備於該生物上。

入城鑰匙

{二}

神器

{橫置}，棄一張牌：至多一個目標生物本回合不能被阻擋。

每當入城鑰匙成為未橫置時，你可以支付{二}。若你如此作，則抽一張牌。

* 你可以在不指定任何生物為目標的情況下起動入城鑰匙的第一個異能。

* 在某個生物被阻擋後，再以該生物為目標起動入城鑰匙的異能，並不會使其成為未受阻擋。

* 入城鑰匙的最後一個異能在你的重置步驟中觸發，但它會與其他在你維持步驟開始時觸發的異能同時進入堆疊。雖然入城鑰匙的異能先觸發，但你可以選擇它和其他一同放入堆疊且由你操控之異能的先後順序。

* 每次入城鑰匙的觸發式異能結算時，你只能支付一次{二}。你無法支付多次來抽額外的牌。

金工巨像

{十一}

神器生物～組構體

10/10

金工巨像減少{X}來施放，X為所有由你操控之非生物神器總魔法力費用的總和。

犧牲兩個神器：將金工巨像從你的墳墓場移回你手上。

* 如果某個永久物的魔法力費用中包含{X}，則X視為0。

* 在你支付金工巨像的費用之前，其總費用便已鎖定。舉例來說，如果你操控三個總魔法力費用都為2的非生物神器，其中一個可以讓你犧牲它來加{無}到你的魔法力池中，此時金工巨像的總費用為{五}。然後在你支付其費用之前能夠起動魔法力異能的時機中，便可以犧牲該神器。

* 如果所有由你操控的非生物神器之總魔法力費用的總和等於或大於11，則施放金工巨像的費用為{零}。

* 一旦有玩家宣告施放金工巨像，便沒有玩家能在咒語費用鎖定之前試圖採取行動來改變其操控者所操控的神器數量。

* 只能於金工巨像在你的墳墓場時，才能起動其最後一個異能。

多態妙械

{五}

神器生物～組構體

3/3

當多態妙械進戰場時，你得到{能能能}（三個能量指示物）。

支付{能}：選擇飛行，警戒或繫命。多態妙械獲得該異能直到回合結束。

支付{能}：多態妙械得+2/-2或-2/+2直到回合結束。

* 於你起動多態妙械的兩個起動式異能中的一個時，你必須宣告你起動的是哪一個。但不管你起動的是哪一個，都是要到異能結算時才需決定最終的效應。舉例來說，你必須宣告你要起動多態妙械中間的那個異能，但直到該異能結算時，你才選擇其獲得哪一個關鍵字異能。

* 數個飛行、警戒或繫命異能不會累計。

萬和琴

{四}

神器

如果進戰場的神器或生物觸發由你操控的永久物之觸發式異能，則該異能額外觸發一次。

* 神器或生物本身具有的進戰場觸發式異能，以及其他會在有神器或生物進戰場時觸發的觸發式異能，都會受到萬和琴的影響。這些觸發式異能以「當～」或「每當～」開頭。

產生替代性效應的異能（例如「永久物進戰場時上面有○○指示物」）不會受到影響。

* 會在「於[此生物]進戰場時」生效的異能，例如選擇一個生物來讓仿生妖複製，則不會受影響。

* 萬和琴的效應不是複製該觸發式異能；它只是讓這異能再觸發一次。對於在異能進入堆疊時作出的選擇，例如選擇模式和目標，你是在這兩個異能進堆疊時分別作決定。對於在異能結算時做出的選擇，例如裝配是要獲得指示物還是自動機，也是在這兩個異能結算時分別作決定。

* 並非只有敘述中明確提及「神器」或「生物」的觸發事件才會受到影響。舉例來說，活力護身符註明「每當一個永久物在你的操控下橫置進戰場時，將它重置。」如果此時某生物在你的操控下橫置進戰場，活力護身符會觸發兩次。如果此時某個地（並且並未同時是個神器或生物）在你的操控下橫置進戰場，活力護身符的異能將只會觸發一次。

* 利用永久物進入戰場後的特徵，來確定是否有觸發式異能會多次觸發，此時應將持續性效應納入考量。舉例來說，你操控構生菌格柵，此神器的部分異能註記著「所有永久物均是神器，且仍是原有的類別」。進戰場的結界會使觸發的異能多觸發一次。

* 如果你操控兩個萬和琴，某個神器或生物進戰場會導致異能觸發三次，而不是四次。第三個萬和琴會導致異能觸發四次，第四個會導致異能觸發五次，以此類推。

* 在任意牌手操控下進戰場的神器或生物觸發之由你操控永久物的觸發式異能，也會受到萬和琴影響，而不僅限於在你操控下進戰場觸發者。

* 如果萬和琴和另一個神器或生物同時進戰場，這些永久物進戰場時會使得觸發的異能多觸發一次。

* 如果某個觸發式異能和另一個異能有連結關係，則該觸發式異能的另一次觸發情況也與後者異能有連結關係。如果另一個異能提到了「所放逐的牌」，則其指的是以該觸發式異能的所有觸發放逐之全部牌。舉例來說，如果等時權杖的進戰場異能觸發兩次且放逐兩張瞬間牌，當其第二個異能起動時，兩張牌都會被複製。你可以施放其中一個或所有複製品，並可以任意順序施放之。

* 在一些與連結異能相關的情況下，一個異能需要「所放逐的牌」的資訊。當此情況發生時，此異能會得到多個答案。如果是利用這些答案來決定某變量的數值，則會用到其總和。舉例來說，如果精英奧術師的進戰場異能觸發兩次，則總共會放逐兩張牌。精英奧術師另一異能的起動費用中X的數值為此兩張牌總魔法力費用的總和。當異能結算時，你產生兩張牌的複製品，並且你可以選擇都不施放、施放一個或以任何順序施放兩個複製品。

永動時計

{二}

神器

{橫置}：將你牌庫頂的兩張牌置入你的墳墓場。

{二}，放逐永動時計：將任意數量的目標牌從你的墳墓場洗回你的牌庫。

* 你可以不指定任何目標起動永動時計的第二個異能，只為了將你的牌庫洗牌。如果你選擇任何目標且它們均成為不合法目標，則該異能會被反擊，且你不能將你的牌庫洗牌。

巴特會械蟲

{三}

神器生物～昆蟲

2/3

{黑}：巴特會械蟲獲得繫命異能直到回合結束。（此生物所造成的傷害會讓你獲得等量的生命。）

* 數個繫命異能不會累計。

焊錫區巨蜥

{三}

神器生物～蜥蜴

3/2

{紅}：焊錫區巨蜥獲得威懾異能直到回合結束。

* 一旦已有某個生物阻擋了焊錫區巨蜥，再讓後者獲得威懾異能也不會讓其成為未受阻擋。

* 數個威懾異能不會累計。

車間助手

{三}

神器生物～組構體

1/2

當車間助手死去時，將另一張目標神器牌從你的墳墓場移回你手上。

* 如果另一張神器牌與車間助手同時進入你的墳墓場，你能將其指定為車間助手之觸發式異能的目標。

地

發明家博覽會

傳奇地

在你的維持開始時，若你操控三個或更多神器，你獲得1點生命。

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{四}，{橫置}，犧牲發明家博覽會：從你的牌庫中搜尋一張神器牌，展示該牌，並將它置於你手上，然後將你的牌庫洗牌。只能於你操控三個或更多神器時起動此異能。

* 玩家無法在每回合發明家博覽會的觸發式異能檢查自己是否會觸發之前採取行動。如果你沒有操控三個或更多神器，它不會觸發。

* 如果你於該異能結算時操控三個神器，你獲得1點生命。你於該異能結算時操控的神器，並不一定非得和你於此異能觸發時操控的那些相同。如果你在此時未操控三個神器，你不會獲得生命。

* 當利用發明家博覽會的起動式異能，只有於你起動該異能時，才會檢查由你操控的神器數量。於該異能結算時，不會再次檢查。

僻靜匿所

地

{橫置}：加{無}到你的魔法力池中。

{四}，{橫置}：犧牲僻靜匿所：將你牌庫頂的五張牌置入你的墳墓場。然後你可以將一張神器牌從你的墳墓場置於你的牌庫頂。

* 僻靜匿所的異能不指定你墳墓場中的神器牌為目標。你可以在從你牌庫置入的五張牌中選擇一張。

魔法風雲會，Magic，卡拉德許，再戰贊迪卡，守護者誓約，依尼翠闇影，異月傳奇，乙太之亂，以及魔法風雲會：起源，不論在美國或其他國家中，均為威世智有限公司的商標。©2016威世智。