

乙太飘移发布释疑

译者注：单卡部分的释疑使用人工智能完成。

编纂：Jess Dunks，译者：简单

文档更新于2024年11月11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 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。

通则释疑

牌张允用范围

乙太飘移系列中印制之系列代码为DFT的牌张可在以下赛制中使用：标准、先驱、摩登，此外也能用于指挥官及其他赛制。自系列发售始，标准赛制中将可使用下列牌张系列：多明纳里亚：众志成城，兄弟之战，非瑞克西亚：万界归一，邪军压境，邪军压境：终战回响，艾卓仙踪，依夏兰迷窟，卡洛夫庄园谋杀案，光雷驿镖客、斑隆洛、暮悲邸：鬼屋惊魂、万智牌：基石构筑以及乙太飘移。

对于乙太飘移指挥官产品中的牌张：其上印制之系列代码为DRC的全新牌张可以在以下赛制中使用：指挥官、特选和薪传；其上印制之系列代码为DRC的复出牌张则只能用于该牌原本允用的赛制。

「特别登场」牌张则是从各种不同地方来到本系列的重印牌张。你肯定猜不到是谁或有什么会露面！在乙太飘移中有十张特别登场牌张。它们的系列代码是SPG，只能用于该牌原本允用的赛制。

请至 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 查询有关指挥官玩法的详情。

请至 Locator.Wizards.com 查询你附近的的活动或販售店。

新机制：速度

新关键字异能：发动引擎！

新关键字异能：速度极限

若想在比赛中取胜，就必须争分夺秒，而本系列将带来一个以速度为核心的全新机制，它由具有「发动引擎！」此关键字异能的牌张发动。本盘游戏中你首度操控具有「发动引擎！」异能的永久物时，你的速度就达到1。这属于状态动作，因此在该永久物进入战场后，牌手没有机会在你的速度变为1之前作出任何响应。

一旦你的速度达到1或更高，在游戏中就会有新的触发式异能可以生效。该异能为「于你的回合中，每当有一位或数位对手失去生命时，若你的速度小于4，则将你的速度增加1。此异能每回合只会触发一次。」

一旦你的速度达到4，你便达到了「速度极限」，速度就不能再提高了。许多牌，特别是那些具有「发动引擎！」异能的牌，还会拥有其他异能，这些异能会关心你是否已达到速度极限。它们通常写作「速度极限～[异能]」，意味着只有你达到速度极限，该牌才会具有[异能]。还有其他种类的异能会提及速度极限或当前达到的速度。

终极首脑法芙琼

{2}{B}{R}

传奇生物～人类 / 佣兵

4/5

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

每当你攻击时，法芙琼向每位对手各造成1点伤害。

速度极限～如果某个由你操控的来源将向任一对手或任一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。

- 「发动引擎！」并非触发式异能。一旦你操控了具有该异能的永久物，你的速度就会作为状态动作增加到1。值得注意的是，这包括获得由另一位牌手操控且具有该异能的永久物的操控权。
- 你的速度不会改变，除非有咒语或是异能如此作：例如在意是否有对手在你回合中失去生命的固有触发式异能。需要注意的是，失去具有「发动引擎！」异能之永久物的操控权不会影响你的速度。
- 每位牌手分别记录自己的速度（或没有速度）。增加你的速度不会影响其他牌手的速度。
- 如果某效应需要知道某牌手的速度，而该牌手没有速度，则其速度视作0。
- 如果某牌手的速度达到4，则其便「达到速度极限」。
- 「速度极限～[异能]」意指「只要你达到速度极限，此物件便具有[异能]。」如果所赋予的异能在战场以外的区域生效，则速度极限异能也会在这些区域生效。

新关键字异能：竭绝

竭绝是一个新的关键字异能，代表一种特殊的起动式异能。「竭绝～[费用]：[效应]」意指「[费用]：[效应]。此异能只能起动一次。」

滑钳鬼怪

{R}

生物～鬼怪 / 神器师

2/1

竭绝～{2}{R}：弃至多两张牌，然后抓等量的牌。在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

- 竭绝异能可以在你通常能够起动异能的任意时机下起动。
- 如果某个永久物的竭绝异能已起动，之后该永久物离开战场再返回战场，则它会成为一个新物件，因此其竭绝异能可以再次起动。
- 如果某异能于每当你起动竭绝异能时触发，则该异能会比竭绝异能先一步结算。

复出关键字异能：循环

本系列带回了一个曾在过去多次出现的热门机制。循环复出，让你有机会牺牲一个咒语的所有潜力来抓一张牌——有时还能获得一点额外的好处。

躁暴龙

{3}{G}{G}

生物～恐龙

8/8

践踏

循环{2}{G}（{2}{G}，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环此牌时，在至多一个目标生物或载具上放置两个+1/+1指示物。它获得践踏与不灭异能直到回合结束。

- 某些具循环异能的牌同时也具有会在当你循环它们时触发的异能，还有些牌则具有会在每当你循环牌的时候触发的异能。这类触发式异能会先一步结算，而后你才会因循环异能抓牌。
- 因循环牌张而触发的触发式异能，以及循环异能本身都不是咒语。会与咒语产生互动的效应（例如取消）不会影响它们。
- 对于同时具有循环及会因循环而触发的触发式异能之牌而言，就算后者异能没有合法目标，你也能循环之。这是因为循环异能和触发式异能分属两个不同的异能。这也意味着，如果其中任意一个异能被反击（例如被不予承认反击，或该触发式异能的所有目标均成为不合法），另一个异能也会照常结算。

复出关键字异能：乘驾

并非所有参加这场比赛的人都使用机械交通工具。有些人骑着他们强壮、敏捷的坐骑四处奔波。首次出现在光雷驿镖客系列中的坐骑此生物类别，以及乘驾此关键字异能再度登场。横置一些由你操控的生物，登上你的坐骑，让这些异能生效！

光明原飞鼠

{W}

生物 ~ 负鼠 / 坐骑

1/1

警戒

每当此生物于已乘驾时攻击，直到回合结束，它得+1/+2且获得飞行异能。

乘驾3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

- 「乘驾N」意指「横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于N的其他生物：此永久物成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机起动。」
- 「已乘驾」并不是生物所具有的异能。而只是该生物目前的样子。直到回合结束或该生物离开战场为止，它都会是已乘驾的状态。
- 具乘驾异能的生物本身能够如常进行攻击或阻挡，就算未乘驾也是一样。
- 如果某永久物成为一个已乘驾坐骑的复制品，则所成的复制品不会是已乘驾。
- 就算某永久物已乘驾，你也可以再次起动该永久物的乘驾异能。
- 注记于「当某生物『于已乘驾时攻击』」触发的异能，只会在该生物宣告为攻击者时就已经是已乘驾的状态下才会触发。

复出机制：能量

有时候，光是法术力还不够你用的。「活化能量」指挥官套牌为你提供了能量指示物，你可以用它们来增强你的牌张。

辉光巧匠莎希莉

{1}{G}{U}{R}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

4/4

每当你施放神器师或神器咒语时，你得到{E}（一个能量指示物）。

在你回合的战斗开始时，你可以支付{E}{E}{E}。当你如此作时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的永久物之复制品，但它是5/5神器生物，仍具有原本类别，且具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。

- {能}是能量符号。它代表一个能量指示物。
- 能量指示物是牌手可具有的一种指示物。它们没有与任何特定的永久物相关联。
- 务必仔细记录每位牌手得到的能量指示物数量。记录方式可以是纸笔或骰子，只要是清晰明确且双方同意的形式都没问题。
- 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、具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。在这类异能结算时，你仅需选择是否要支付该数量的{能}。
- 有些注记「你『可以支付』一定数量的{能}」之触发式异能，其后利用「若你如此作」的字眼来带出其所产生的效应。若是这种情况，则在你作出决定后，便没有牌手能有所行动来阻止异能的该部分效果产生效应。如果该支付字句之后是用「当你如此作」来带出后续文字，则你需先为该自身触发式异能来选择目标并将之放入堆叠，之后牌手才能有所行动。
- 如果某个具一个或数个目标的咒语或异能注记着「你『可以支付』一定数量的{能}」，且其指定的所有目标都已不合法，则该咒语或异能不会结算。你无法支付任何{能}，就算你希望如此作也不行。

主系列单卡解惑

翠绿辟路君阿奇克

{3}{B}{B}{G}

传奇生物 ~ 昆虫 / 德鲁伊

3/3

当阿奇克进场时，你坟墓场中每有一张神器和 / 或生物牌，便派出一个1/1绿色昆虫衍生生物。

每当另一个由你操控的昆虫死去时，在阿奇克上放置一个+1/+1指示物。每位对手各失去1点生命。

- 如果你坟墓场中的某张牌是神器生物牌，则在确定阿奇克第一个异能要派出的昆虫衍生生物数量时，只会将该牌计算一次。
- 如果阿奇克与另一个由你操控的昆虫同时受到致命伤害，则阿奇克的最后一个异能仍会触发，令每位对手各失去1点生命，但阿奇克来不及获得+1/+1指示物，也就无法活下来。

乙太火花

{4}

传奇神器鹏洛客 ~ 武具

4

只要乙太火花贴附在某生物上，乙太火花便不能被攻击，且具有「每当佩带此武具的生物于你的回合中造

成战斗伤害时，在乙太火花上放置等量的忠诚指示物。」

+1：将乙太火花贴附到至多一个目标由你操控的生物上。在该生物上放置一个+1/+1指示物。

-5：抓两张牌。

-10：加十点任意颜色的单色法术力。

- 如果有效应使得乙太火花于受到攻击时贴附到一个生物上，则它会继续保持受到攻击。

远古血仇

{3}{B}

法术

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。然后该牌手洗牌。

- 你于此咒语进入堆叠时便需指定一位牌手为目标，但直到它结算时才需说出要指定的牌名。特别一提，这意味着牌手在回应此咒语时，不会知道你要说出哪个牌名。
- 该异能对在战场上之具所选名称的永久物没有效应。
- 你不一定要选择本盘游戏中你已见过的牌名；如果你愿意，也可以猜测对手手上或牌库中可能有的牌。
- 与类似牌张不同的是，远古血仇允许你选择基本地的名称。不过请注意，就算你找到的牌张数量超过四张，你也只能搜寻至多四张具有所选名称的牌。
- 你不一定要放逐每张具有该名称的牌。如果你想将其中一张留在坟墓场中，也可以。

末日跑车

{2}{B}{R}

神器～载具

6/5

{T}：目标由你操控且力量等于或小于2的生物获得系命异能直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

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。）

- 在第一个异能以某生物为目标并结算后，该生物便具有系命异能，且在本回合接下来的时段中不能被阻挡，就算其力量增加到3以上也是一样。
- 一旦某生物已被阻挡，此时再起动该载具的第一个异能并指定该生物为目标，也不会使其成为未受阻挡。

可怖血妖

{B}{B}

生物～吸血鬼 / 精怪

2/1

此生物不能进行阻挡。

只要任一对手的总生命为10或更少，此生物便具有敏捷异能。

地落～每当一个由你操控的地进场时，你可以将此牌从你坟墓场移回战场。

- 只有当有地在你操控下进战场时，可怖血妖已经在你的坟墓场中，它的地落异能才会触发。

爆炸学者

{1}{R}{G}

生物～鬼怪 / 参谋

3/3

由你操控的其他永久物之竭绝异能减少{2}来起动。

竭绝～{4}{R}{G}：由你操控的生物和载具获得践踏异能直到回合结束。在此生物上放置两个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

- 爆炸学者的第一个异能可以使得起动异能之费用的法术力部分变为{零}。

轰鸣机车

{2}{R}{R}

神器～载具

5/5

当此载具进场时，加四点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来起动异能。

竭绝～{X}{2}{R}：此载具对任意一个目标造成X点伤害。在此载具上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

搭载2

- 你可以将第一个异能加的四点法术力用在同一个异能上，也可以用在多个异能上。

喷射单桅机

{1}{U}{R}

神器～载具

3/3

威慑

每当你攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。

搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

- 第二个异能只要以任何生物攻击就会触发，就算该载具本身并未攻击也是一样。

舷侧齐射

{1}{U}{R}

瞬间

舷侧齐射对目标生物或鹏洛客造成5点伤害。抓一张牌，然后弃一张牌。

- 如果于此咒语试图结算时，该生物或鹏洛客已不是目标，则此咒语不会结算。你不会抓一张牌并弃一张牌。

易碎火箭

{1}{R}

神器 ~ 载具

3/1

闪现

当此载具进场时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+0且获得践踏异能。

搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

- 此载具的触发式异能在你将其放进堆叠时就需要指定目标，这意味着你无法及时搭载此载具，好让其成为其本身触发式异能的合法目标。

阿拉奇亚之心卡拉朵拉

{2}{G}{W}

传奇生物 ~ 人类 / 骑士

4/2

当卡拉朵拉进场时，你可以从你牌库中搜寻一张坐骑或载具牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

如果将在某个由你操控的生物或载具上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1指示物。

- 如果某个由你操控的生物或载具将带着若干+1/+1指示物进战场，则改为它带着该数量加一的指示物进战场。
- 如果你因故操控数个卡拉朵拉，则每个都会让在由你操控的生物或载具上放置的+1/+1指示物数量多加一。
- 如果有两个或更多效应都试图修改在你生物上放置指示物的数量，则无论这些效应来源的操控者是谁，都会由你来决定这些效应的生效顺序。

火花猎手茜卓

{3}{R}

传奇鹏洛客～茜卓

4

在你回合的战斗开始时，选择至多一个目标由你操控的载具。直到回合结束，它成为神器生物且获得敏捷异能。

+2：你可以牺牲一个神器或弃一张牌。如果你如此作，则抓一张牌。

0：派出一个3/2无色，具搭载1的载具衍生神器。

-7：你获得具有以下异能的徽记～「每当一个由你操控的神器进场时，此徽记对任意一个目标造成3点伤害。」

- 徽记是无色。这意味着具反红保护的永久物可以成为徽记的触发式异能的目标。

伏墓硬壳虫

{5}{B}

生物～昆虫 / 战士

5/4

你坟墓场中每有一张神器和 / 或生物牌，此咒语便减少{1}来施放。

循环{2}（{2}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 此牌的第一个异能无法减少其费用中有色法术力的部分，因此无法以此法将其费用降低于{黑}。
- 如果你坟墓场中的某张牌既是神器牌又是生物牌，则在确定此牌第一个异能的费用减少数量时，只会将其计算一次。

燃煤巨械

{1}{B}{B}{R}{R}

神器生物～组构体

5/4

威慑，死触

当此生物进场时，将目标法术力值等于或小于4的生物牌在你操控下从坟墓场放进战场，且上面有一个终命指示物。该生物获得威慑、死触与敏捷异能。在你的下一个结束步骤开始时，放逐该生物。

- 终命指示物会在任何永久物上生效，而非仅限于生物。如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场进入坟墓场，则改为将其放逐。
- 终命指示物不会阻止生物从战场进入坟墓场以外的其他区域。举例来说，如果某个其上有终命指示物的永久物将从战场进入其拥有者的手上，则它会如常如此作。

- 终命指示物不是关键字指示物，且终命指示物不会让其上之永久物获得任何异能。如果该永久物失去了所有异能，然后将进入坟墓场，则它仍会改为被放逐。
- 同一个永久物上的多个终命指示物并无意义。

赛道相撞

{1}{W}

法术

选择一项～

- 赛道相撞对目标生物造成X点伤害，X为由你操控且为生物和 / 或载具的永久物数量。
- 消灭目标神器。

- 对该咒语的第一个模式而言，既是生物又是载具的永久物只会被计算一次。

全凭运气

{R}{R}{R}

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。

- 你以此永久物的异能从放逐区使用牌时，仍须支付所有费用，且需遵循正常时机规则。举例来说，如果所放逐的牌是地牌，你只能在你的行动阶段中且堆叠为空的时候使用之。

受诅包裹布

{2}{B}{B}

神器

由你操控的灵俑得+1/+1。

{T}：目标在你坟墓场中的生物牌获得遗存异能直到回合结束。其遗存费用等同于其法术力费用。（将该牌放逐并支付其遗存费用：派出一个为其复制品的衍生物，但它是白色灵俑，仍具有原本类别，且没有法术力费用。只能于法术时机遗存。）

- 此衍生物只会复制原版牌上所印制的东西而已，但具有所列特例。它不会复制该牌在进入你坟墓场之前物件所具有的任何信息。
- 该衍生物会额外具有灵俑此类别，但只会是白色而不是其他颜色。它没有法术力费用，因此法术力值为0。这是该衍生物供其他效应复制的可复制特征值。
- 如果该衍生物所复制的牌上面具有任何「当[此永久物]进战场时」的异能，则该衍生物也具有这些异能，且会在派出时触发。类似情况：该衍生物所复制的任何「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。

- 一旦你已起动某牌的遗存异能，该牌就会立刻被放逐。对手不能通过放逐该牌的方式来试图阻止该异能。

窜天鬼工程师达雷迪

{4}{R}

传奇生物 ~ 鬼怪 / 神器师

* / 5

达雷迪的力量等同于由你操控之神器中的最大法术力值。

每当达雷迪进场或攻击时，选择目标在你坟墓场中的神器牌。你可以牺牲一个神器。如果你如此作，则将所选之牌移回战场。

- 如果战场上的神器之法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。
- 于达雷迪的第二个异能进入堆叠时，你便需选择目标在你坟墓场中的牌，但你要等到该异能结算时，才需决定是否要牺牲神器，以及要牺牲哪个神器。

拘役战车

{4}{W}{W}

神器 ~ 载具

6 / 6

当此载具进场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到此载具离开战场为止。

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。）

循环{W}（{W}，弃掉此牌：抓一张牌。）

- 如果在此载具的触发式异能结算前，它就已离开战场，则该目标永远不会被放逐。

沙丘漂移车

{X}{W}{B}

神器 ~ 载具

3 / 3

当此载具进场时，将目标法术力值等于或小于X的神器或生物牌从你坟墓场移回战场。

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

- 如果此载具是未经施放便进战场，或是未经支付其法术力费用便施放，则X为0。

炸裂俯冲鬼

{R}

生物 ~ 鬼怪 / 驾手

1/1

此生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。

当此生物死去时，它对任意一个目标造成1点伤害。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变此生物的力量。

送终士队击刺手

{3}{R}

生物 ~ 人类 / 佣兵

3/4

延势

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限 ~ 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。

- 你利用此生物的最后一个异能来使用牌时，仍须支付所有费用并遵循正常时机规则。

终极首脑法芙琼

{2}{B}{R}

传奇生物 ~ 人类 / 佣兵

4/5

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

每当你攻击时，法芙琼向每位对手各造成1点伤害。

速度极限 ~ 如果某个由你操控的来源将向任一对手或任一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。

- 法芙琼最后一个异能所额外造成的1点伤害，和原本的伤害是由同一个来源造成。除非法芙琼是原本伤害的来源，否则这份伤害就不是由法芙琼造成。
- 如果有其他效应会影响你的来源将造成之伤害数量（包括防止部分伤害者），则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。如果所有伤害都被防止，则法芙琼的最后一个异能不再生效。
- 如果由你操控的来源造成的伤害需要在数个由对手操控的永久物之间分配，或是在对手和一个或数个由其操控的永久物之间分配，则你是先将原本的伤害数量分配好，然后再加1。举例来说，如果你以一个5/5且

具践踏异能的生物攻击，且你的对手以一个2/2生物阻挡，则你可以将2点伤害分配给阻挡者，并将3点伤害分配给防御牌手。然后这些伤害数量分别改为3和4。

无畏仗剑客

{1}{U}{R}

生物 ~ 鱼 / 海盗

3/3

敏捷

由你操控的载具具有敏捷异能。

每当你攻击时，若本次战斗中同时有海盗和载具攻击过，则抓三张牌，然后弃两张牌。

- 如果你以一个既是海盗又是载具的生物攻击，则最后一个异能会触发。

秽沼路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

{T}：加{B}。

{1}{B}，{T}，牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

全力出击

{4}{R}{R}

法术

在此行动阶段后，额外多出两个战斗阶段。

在本回合的每次战斗开始时，重置所有本回合攻击过的生物。

- 这两个额外的战斗阶段之间没有行动阶段。如果你是在你的第二个行动阶段中施放此咒语，则在这两个额外的战斗阶段结束后，你会直接进入结束步骤。
- 如果你因故在非行动阶段施放此咒语，则其第二个异能仍会生效，但本回合中不会有额外的战斗阶段。如果你是在对手的行动阶段施放此咒语，则会有两个额外的战斗阶段，但是由该对手在这些战斗阶段中进行攻击，而不是你。

嘉斯达轰动客

{2}{R}

生物 ~ 人类 / 狂战士

3/2

当此生物进场时，你可以牺牲一个生物或载具。当你如此作时，消灭目标由对手操控的神器。

- 你不需为进场异能选择目标。如果你选择牺牲一个生物或载具，则会将第二个触发式异能放进堆叠，称作自身触发式异能，且你需为该异能选择目标。牌手可以如常回应此新的触发式异能。

觅械巨蛇

{5}{U}{U}

生物 ~ 巨蛇

5/6

神器共鸣（你每操控一个神器，此咒语便减少{1}来施放。）

{5}{U}：此生物本回合不能被阻挡。

- 在你支付此咒语的费用之前，其总费用就已确定。举例来说，如果你操控三个神器，其中一个是你牺牲该神器来加{无}，则觅械巨蛇的总费用为{二}{蓝}{蓝}。然后你可以在支付费用前起动法术力异能时牺牲该神器。
- 一旦有牌手宣告施放此咒语，则在该咒语的费用锁定之前，没有牌手能采取任何行动来试图改变其操控者所操控的神器数量。
- 此牌的第一个异能无法将施放该咒语的总费用降到少于{蓝}{蓝}。
- 一旦此生物已被阻挡，起动其最后一个异能不会使其成为未受阻挡。

滑钳鬼怪

{R}

生物 ~ 鬼怪 / 神器师

2/1

竭绝 ~ {2}{R}：弃至多两张牌，然后抓等量的牌。在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

- 如果你只是想在此生物上放置一个+1/+1指示物，则你可以在不弃牌的情况下起动其竭绝异能。

循光调校机

{1}{U}

神器生物 ~ 机器人

{T}：加{U}。此法术力只能用来施放神器咒语或起动异能。

- 你可以利用此生物产生的法术力来支付任何起动式异能的费用，而不仅限于神器的异能。

寻神哈佐蕾

{1}{R}

传奇生物～神

5/3

不灭，敏捷

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

{1}，{T}：目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

除非你达到速度极限，否则哈佐蕾不能进行攻击或阻挡。

- 哈佐蕾的起动式异能必须在宣告阻挡者之前起动，才会生效。若在某个生物已被阻挡后，才起动该异能并指定该生物为目标，则不会使该生物成为未受阻挡。
- 在该起动式异能结算后，就算该生物的力量在此后增加到3以上，它本回合也不能被阻挡。

咆哮组打手

{2}{R}

生物～鬼怪 / 佣兵

2/3

发动引擎！

由你操控的其他鬼怪具有敏捷异能。

在你回合的战斗开始时，派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。该衍生物本次战斗若能攻击，则必须攻击。

速度极限～{T}：你每操控一个鬼怪，便加{R}。

- 法术力异能不用到堆叠，这意味着它们不能被回应。特别一提，这意味着牌手不能以消灭你的鬼怪来回应此生物的最后—个异能。

灿烂新晖柯塔摩斯

{1}{W}{B}

传奇生物～神

4/4

威慑，系命，不灭

除非放逐区中有七张或更多牌，否则柯塔摩斯不能进行攻击或阻挡。

每当一张或数张牌于你的回合中从坟墓场和 / 或战场进入放逐区时，你抓一张牌且失去1点生命。

- 防止柯塔摩斯攻击或阻挡的异能，会计算放逐区中所有牌的总数量，无论这些牌的拥有者是谁，或是它们是如何被放逐的。
- 一旦柯塔摩斯被宣告为攻击者或阻挡者，则就算放逐区中的牌数量降至七张以下，它也会在该次战斗中继续攻击或阻挡。

循光械济缘核心

{W}{U}

传奇神器生物 ~ 机器人

*/3

济缘核心的力量等同于由你操控的神器数量。

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限 ~ 每当你施放神器咒语时，你可以支付{1}。若你如此作，则将它复制。（所成之复制品会成为衍生物。）

- 永久物咒语的复制品结算时会成为衍生物，因此该衍生物并非「派出」。关心派出衍生物的效应不会与因济缘核心最后一个异能进战场的衍生物产生互动。
- 该复制品会记得为原版咒语施放时所作的任何决定，包括其法术力费用中x的值，以及是否选择过任何替代性或额外费用。举例来说，如果原版神器咒语具有增幅，且支付了其增幅费用，则该复制品也已增幅。

坚忍纪念碑

{3}

神器

每当你弃一张牌时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的 ~

- 抓一张牌。
- 派出一个珍宝衍生物。
- 每位对手各失去3点生命。

- 如果你在本回合中已选择了三种异能，且此后又弃了一张牌，则该异能会从堆叠中移除，且没有效应。

自动械工匠奥薇亚

{3}{G}

传奇生物 ~ 人类 / 神器师

1/2

每个正向你的任一对手进行攻击之生物均具有践踏异能。

{G}, {T}: 你可以将一张生物或载具牌从你手上放进战场。如果你以此法将神器放进战场, 则在其上放置两个+1/+1指示物。

- 在一些罕见的情况下, 以此法放进战场的非神器牌会得到两个+1/+1指示物, 因为有其他效应 (例如构生菌格栅的效应) 会使其在战场上成为神器。

维修站机械兽

{2}

神器生物 ~ 组构体

0/4

守军

{T}: 加{C}{C}。此法术力只能用来起动异能。

{2}, {T}: 本回合中, 当你下一次起动任一不属法术力异能的竭绝异能时, 将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

- 维修站机械兽的Oracle文本已更新。特别一提, 如果你起动了一个既是竭绝异能又是法术力异能的异能, 则该延迟触发式异能不会触发。

岛礁路段

地

除非你操控坐骑或载具, 否则此地须横置进场。

{T}: 加{U}。

{1}{U}, {T}, 牺牲此地: 派出一个1/1无色驾手衍生生物, 且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

改装间

{2}{U}

神器

{2}, {T}, 牺牲另一个神器: 从你牌库中搜寻一张神器牌, 且其法术力值须等同于所牺牲之神器的法术力值加1, 将之放进战场, 然后洗牌。只能于法术时机起动。

- 如果所牺牲之神器的法术力费用中包含{X}, 则在确定其法术力值时, X为0。

路怒斗车

{R}

瞬间

路怒斗车对目标生物或鹏洛客造成X点伤害，X为由你操控的坐骑和载具数量加2。

- 如果某生物因故同时是坐骑和载具，则它只会计算一次。

路旁相助

{2}{W}

结界~灵气

结附于生物或载具

当此灵气进场时，派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

所结附的永久物得+1/+1且具有系命异能。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

路旁爆胎

{2}{U}

法术

如果此咒语以法术力值为1的永久物为目标，则它减少{2}来施放。

将目标由对手操控的生物或载具移回其拥有者手上。

抓一张牌。

- 如果永久物的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

山陵路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

{T}：加{R}。

{1}{R}，{T}，牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

交换舵盘

{4}{U}

法术

交换目标由你操控的神器或生物和目标由对手操控的神器或生物之操控权。

循环{2} ({2}, 弃掉此牌：抓一张牌。)

- 如果当此咒语结算时，其中一个目标已经是不合法目标，则不会发生交换。
- 就算你获得某神器或生物的操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具的操控权。

英勇巅峰舰

{4}{W}{W}{W}

传奇神器 ~ 载具

7/7

飞行，先攻，系命

搭载3

循环{X}{2}{W} ({X}{2}{W}, 弃掉此牌：抓一张牌。)

当你循环此牌时，派出X个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

絮叨主持维夕特

{1}{U}

传奇生物 ~ 造妖

0/4

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

你的手牌数量没有上限。

速度极限 ~ 如果你将抓一张牌，则改为抓两张牌。

- 如果某咒语或异能让你抓数张牌，则此生物的最后一个异能会将每次抓牌的数量加倍。举例来说，如果你施放和谐（「抓三张牌」），则你会抓六张牌。
- 多个此类效应的效应会累加。举例来说，如果你具有速度极限，且同时操控维夕特和心念映象（同样具有此异能的结果），则你会抓四倍于原本数量的牌。
- 如果有两个或更多替代性效应会对同一事件的抓牌生效，则由抓牌的牌手决定这些效应的生效顺序。

网袭精英

{G}{G}

生物 ~ 昆虫 / 弓箭手

3/3

延势

循环{X}{G}{G} ({X}{G}{G}, 弃掉此牌：抓一张牌。)

当你循环此牌时，消灭至多一个目标法术力值为X的神器或结界。

- 如果永久物的法术力费用中包含{X}，则在确定其法术力值时，X为0。

林野路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

{T}：加{G}。

{1}{G}, {T}, 牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

- 乘驾坐骑或搭载载具不会改变该衍生物的力量。

受诅车手温特

{U}{B}

传奇生物 ~ 人类 / 邪术师

3/2

守护 ~ 支付2点生命。

由你操控的神器具有「守护 ~ 支付2点生命。」

竭绝 ~ {2}{U}{B}, {T}, 从你坟墓场放逐X张神器牌：每个其他非神器生物各得-X/-X直到回合结束。（每个竭绝异能只能起动一次。）

- 多个守护异能会分别触发。
- 如果有异能令温特成为神器，则其第二个异能会令它获得第二个守护异能。

特别登场单卡解惑

尸骨守财奴

{4}{B}

生物 ~ 灵俑 / 法师

每当你弃一张生物牌时，派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。

每当你弃一张地牌时，加{B}{B}。

每当你弃一张非生物且非地的牌时，抓一张牌。

- 此生物的异能均为触发式异能，而非起动式异能。它们不会让你在想要时就能弃牌；你需要其他方式来弃牌（例如循环）。
- 此生物的第二个异能不是法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。特别一提，这意味着你不能通过弃掉一张地牌来支付「{二}，弃一张牌」此费用，然后利用产生的{黑}{黑}来支付{二}。
- 如果你是以弃一张牌来支付施放咒语或起动异能的费用，则此生物的触发式异能会比该咒语或异能先一步结算，但会在你为其选择目标之后。如果你是在某个咒语或异能结算的过程中弃牌，则该触发式异能会在你完成该咒语或异能的结算之后结算。

曙光骁骑

{2}{W}{W}{W}

生物 ~ 元素 / 骑士

4/6

警戒

当曙光骁骑进场时，消灭至多一个目标非地永久物。其操控者派出一个3/3无色魔像衍生神器生物。

当曙光骁骑死去时，将目标神器或结界牌从你的坟墓场移回你手上。

- 你可以将此生物的进场异能放进堆叠，但不指定任何目标。它将会以没有效应的状况结算。不过，如果你选择了目标，但在该异能试图结算时，该目标永久物已经是不合法目标，则该异能不会结算。没有牌手会派出魔像衍生物。如果该目标仍合法，但未被消灭（最有可能的原因是它具有不灭异能），则其操控者会派出魔像衍生物。

茜卓扬焰

{3}{R}{R}

法术

目标由你操控的生物向每个其他生物和每位对手各造成伤害，其数量等同于该生物的力量。

- 造成伤害的来源是生物，而非茜卓扬焰。举例来说，茜卓扬焰可以让一个白色生物对具反红保护的生物造成伤害。
- 利用此咒语结算时该目标生物的力量，来决定该生物对每个其他生物和每位对手造成的伤害数量。
- 如果在此咒语试图结算时，该生物已经是不合法目标（也许是因为它由其他牌手操控，或是它已离开战场），则此咒语不会结算，且其所有效应都不会生效。不会造成任何伤害。

五彩玛珂

{0}

神器

压印 ~ 当五彩玛珂进场时，你可以从你手上放逐一张非神器且非地的牌。

{T}：加一点法术力，其颜色为所放逐之牌的任一颜色。

- 如果没有以此神器放逐任何牌，则它不能加法术力。如果所放逐的牌是无色的，也会出现同样的情况。
- 此神器永远不会加{无}，就算所放逐的牌是无色，或其法术力费用中包含无色法术力符号也是一样。
- 如果所放逐的牌是多色，则每次你横置此神器产生法术力时，都要选择该牌的其中一种颜色。

辟路原羊

{4}{G}{G}

生物 ~ 山羊

3/3

每当辟路原羊攻击时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控之生物中的最大力量。

- 如果于此生物的异能结算时，由你操控的生物中力量最大者的数值为负数，则X视为0。

创发隆响

{X}{U}{U}{U}

瞬间

拼造（此咒语能用你的神器来协助施放。你起动完法术力异能之后每横置一个神器，就能为此咒语支付{1}。）

从你的牌库中搜寻一张法术力值等于或小于X的神器牌，将之放进战场，然后洗牌。

- 当你利用拼造来施放法术力费用中包含{X}的咒语时，首先选择X的数值。该数值加上费用增加或减少的数量，便会决定该咒语的总费用。然后你便可以横置由你操控的神器来帮助支付该费用。举例来说，如果你施放创发隆响，且选择X为3，则总费用为{三}{蓝}{蓝}{蓝}。如果你横置两个神器，则你需要支付{一}{蓝}{蓝}{蓝}。

指挥官单卡解惑

乙太增幅器

{3}

神器

{T}：加一点任意颜色的法术力。

{4}，{T}：选择一项。只能于法术时机起动。

•将目标永久物上的各种指示物数量加倍。

•将你具有的各种指示物数量加倍。

- 将永久物上某种指示物的数量加倍之流程为：在其上放置等同于其上已有之该种指示物数量的同种指示物。其他会与在其上放置指示物互动的牌张，也会相应地与此效应互动。将牌手具有的指示物数量加倍的流程也是如此。

团结一新

{2}{W}

结界

于此结界进场时，选择一种生物类别。

由你操控之所选类别生物得+1/+0。

在你的结束步骤开始时，对每个本回合进场之由你操控且为所选类别的衍生物而言，派出一个为其复制品的衍生物。

- 当此结界的最后一个异能结算时，对于每个由你在本回合中所操控且符合条件的衍生物而言，派出一个衍生物，它会复制派出前者衍生物之效应中所注明的原始特征（除非前者衍生物也复制了其他东西；后文将详述）。它不会复制下列状态：该衍生物是否为横置，它上面有没有指示物、贴附了灵气或武具，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。
- 如果最后一个异能派出的衍生物是复制了其他东西的衍生物，则新派出的衍生物进战场时，会是原版衍生物所复制的样子。
- 所复制的衍生物上面，任何会在该永久物进场时触发的异能都会触发。所复制的衍生物上面任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」的异能也都会生效。

辉光巧匠莎希莉

{1}{G}{U}{R}

传奇生物～人类 / 神器师

4/4

每当你施放神器师或神器咒语时，你得到{E}（一个能量指示物）。

在你回合的战斗开始时，你可以支付{E}{E}{E}。当你如此作时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的永久物之复制品，但它是5/5神器生物，仍具有原本类别，且具有敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。

- 你派出的衍生物所复制的，就只有该永久物原本印在牌面上的特征，或是对于衍生物而言，派出该衍生物的效应所注明的特征（除非它复制了其他东西；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、贴附了灵气或武具，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。

- 如果所复制的永久物之法术力费用中包含{X}，则X为0。
- 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。
- 所复制的永久物上面任何会在该永久物进场时触发的异能都会触发。所选择的永久物上面任何「于[此永久物]进场时」或「[此永久物]进场时上面有...」的异能也都会生效。

行库自动械

{3}

神器生物 ~ 组构体

1/4

由你操控的振翼机得+1/+1。

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生神器，则改为派出该些衍生物加上一个额外的1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

- 额外派出的振翼机衍生物不会具有其他衍生物所具有的异能。于派出衍生物的效应中注明的其他状态（例如已横置、正进行攻击，或「于战斗结束时放逐该衍生物」）则会对原版衍生物和振翼机衍生物同时生效。类似状况，如果派出衍生物的效应具有让该衍生物获得异能的额外效应，例如「该衍生物获得敏捷」，则该效应也会同时对振翼机生效。
- 你不需要操控派出衍生物之咒语或异能，但该衍生物确实需要在你的操控下派出。
- 如果有效应会改变将派出之衍生物的操控权，则会先是这类改变操控权的效应先生效，然后再轮到此生物的效应生效。如果有效应会改变「衍生物在谁的操控下进战场」此事，则会为此生物的效应先生效，然后再轮到这类效应生效。
- 如果有其他效应会影响你派出之衍生物的种类或数量，则由你来决定这些效应的生效顺序。举例来说，如果你操控此生物和圣洗者行列（「如果某效应将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为它派出两倍数量的该类衍生物。」），则每当你派出衍生物时，你可以选择先让圣洗者行列的效应生效，将衍生物的数量加倍，然后再让此生物的效应生效，派出一个额外的振翼机衍生物。或者你也可以选择先让此生物的效应生效，然后再让圣洗者行列的效应生效，这样你就能派出两倍于原本数量的衍生物，外加两个振翼机衍生物。
- 如果你复制永久物咒语，则该复制品会成为战场上的衍生物，但这与「派出衍生物」并不相同。你不会因此得到额外的振翼机衍生物。