*多明纳里亚*发布释疑

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

此文件最近更新日期：2018 年 1 月 31 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，请到此与我们联络：Wizards.com/CustomerService。

「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

*多明纳里亚*系列包括会在补充包中出现的 269 张牌（20 张基本地，101 张普通牌，80 张非普通牌，53 张稀有牌，以及 15 张秘稀牌），本系列还有 10 张只会在*多明纳里亚*鹏洛客套牌出现的牌，以及 1 张独有赠卡（作为*多明纳里亚*系列店内「买一盒」促销赠卡分发）。

*万智牌*体验日：2018 年 4 月 14-15 日
售前周末：2018 年 4 月 21-22 日
轮抽周末：2018 年 4 月 28-29 日
*万智牌*联盟赛：2018 年 4 月 30 日开始
标准赛对决：2018 年 5 月 6 日开始
店家冠军赛：2018 年 6 月 30 日-7 月 1 日

自正式发售当日（2018 年 4 月 27 日，周五）起，*多明纳里亚*系列便可在有认证的构组赛制中使用。在该时刻，标准赛制中将可使用下列牌张系列：*卡拉德许*，*乙太之乱*，*阿芒凯*，*幻灭时刻*，*依夏兰*，*决胜依夏兰*，以及*多明纳里亚*。出自欢迎套牌（及其他辅助产品）中带有「W17」系列标识符号之牌张也允许在标准赛制中使用。

请至 Magic.Wizards.com/Rules 查询各种赛制可用牌张系列与禁用牌的完整列表。

请至 Wizards.com/Locator 查询你附近的活动或贩售店。

---

*多明纳里亚*故事焦点牌

*多明纳里亚*故事中包含了诸多重要时刻，其中的一些关键时刻～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*万智牌*故事。

故事焦点 1：缘尽而去
故事焦点 2：生离死别
故事焦点 3：最终了断
故事焦点 4：受制波拉斯

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。

新机制：传纪牌

*多明纳里亚*系列引入了全新的结界类别：传纪。每个传纪都会在你的每个回合中展开新的章节，娓娓道来过往重要事件的发展始末。

宾纳里亚史
{一}{白}{白}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。
III—由你操控的骑士得+2/+1 直到回合结束。

＊于传纪进战场时，其操控者在其上放置一个学问指示物。于你的战斗前行动阶段开始时（紧跟抓牌步骤之后），你再在每个由你操控的传纪上各放置一个学问指示物。以上述方式在传纪上放置学问指示物不会用到堆叠。

＊位于传纪文字栏左侧的每个符号均代表一个*章节异能*。章节异能属于触发式异能，对任一章节异能而言，若在传纪上新放置学问指示物之后，该类指示物的数量等于或大于此异能的章节编号，此异能便会触发。章节异能会进入堆叠，可以被回应。

＊如果传纪上已有的学问指示物数量已等于或大于某章节异能的章节编号，则在该传纪上新放置学问指示物时，前述章节异能便不再触发。举例来说，在已有两个学问指示物的传纪上新放置一个学问指示物，会触发该传纪的章节异能 III，但不会再度触发章节异能 I 和 II。

＊章节异能一旦触发，则无论传纪获得或失去指示物，还是传纪已离开战场，堆叠上的异能都不会受到影响。

＊如果数个章节异能同时触发，则这些异能的操控者依任意顺序将它们放入堆叠。如果其中任何异能需要指定目标，则你是于将相应异能放进堆叠时决定其目标，此时已触发的异能都还未结算。

＊如果曾从传纪上移去指示物，则当该传纪新获得学问指示物时，仍会触发对应的章节异能。移去学问指示物此动作不会触发先前章节的章节异能。

＊一旦传纪上的学问指示物数量等于或大于此传纪上章节异能的最大章节编号数字（在*多明纳里亚*系列中，此数字为三），则在该传纪的章节异能离开堆叠后（最有可能的原因是完成结算或被反击），该传纪的操控者便需立刻将其牺牲。这属于状态动作，不用到堆叠。

重要主题：传奇永久物

新老传奇角色纷纷登场，在此时空中大显身手。在每包*多明纳里亚*补充包中，都会有至少一张传奇生物。而本系列中，「传奇」不仅限于生物，更有许多其他类别的传奇牌。

永世大法师裘达
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物～人类 / 法术师
4/3
飞行
你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付你施放之咒语的法术力费用。

琥珀玛珂
{零}
传奇神器
{横置}：加一点法术力，其颜色为由你操控之传奇生物和鹏洛客所具有的任一颜色。

＊从*多明纳里亚*系列开始，鹏洛客以外的传奇牌都会以略加修饰的新牌框印制，在名称栏部分添加了花纹缀饰。此更改仅影响牌面样式，并无规则意义，但应可帮助牌手在游戏过程中一眼认出传奇牌张。

＊如果某位牌手操控了两个或更多同名传奇永久物，该牌手选择留下一个，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。

＊「传奇规则」在乎的是传奇永久物的英文名称是否完全相同。举例来说，你可以同时操控曲时大师泰菲力和多明纳里亚英雄泰菲力。

＊「传奇规则」不用到堆叠。一旦你操控了两个同名的传奇永久物，则在「传奇规则」生效前，你无法采取任何行动。如有任何异能因新的传奇永久物进战场而触发，则这些异能将于「传奇规则」生效后进入堆叠。

＊除「传奇规则」外，永久物上的传奇超类别本身不会产生限制。你可以操控任意数量不同名的传奇永久物，且你的套牌中能包含任意数量的传奇牌（但同名牌不得超过四张）。

新机制：传奇法术

*全新的传奇法术牌在多明纳里亚*系列中登场，将角色过往的非凡时刻定格牌面。但只有在己方有传奇生物或鹏洛客助阵的情况，才能够施放这些强力咒语。

克撒的毁世震荡
{四}{白}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
放逐所有不是传奇的非地永久物。

＊除非你操控传奇生物或传奇鹏洛客，否则你不能施放传奇法术。一旦你开始施放传奇法术，此时再失去传奇生物和鹏洛客的操控权不会影响该咒语。

＊除施放限制外，法术上的传奇超类别本身并未增添其他规则约束。你可以在一回合中施放任意数量的传奇法术，且你的套牌中可以包含任意数量的传奇牌（但同名牌不得超过四张）。

新用词：史迹

多明纳里亚时空深邃而神秘的历史经由本系列中的传纪、传奇和神器牌呈现纸面。其中某些牌会在你使用*史迹*牌时给你带来额外好处，以资纪念本时空的辉煌过往。史迹属于游戏术语，代指符合下列至少一个条件的牌张：具有传奇此超类别；具有神器此牌张类别；或具有传纪此结界类别。

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

＊只要某牌、咒语或永久物具有传奇此超类别、神器此牌张类别或传纪此副类别，其便是史迹。就算物件同时符合上述两个条件之二，也不会让其史迹价值更高，亦不会提供额外加成～物件只分为「是史迹」和「不是史迹」两种情况。

＊某些异能会于「每当你施放史迹咒语时」触发。此类异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

＊如果某史迹牌未经施放便被径直放进战场，则不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。

＊因为地牌永远不会被施放，所以使用传奇地不会触发注记于「每当你施放史迹咒语时」触发的异能。如果战场上的牌转化成传奇地（例如*依夏兰*和*决胜依夏兰*中的双面牌），这类异能也不会触发。

复出关键字：增幅

增幅这一复出关键字能让你多支付一些费用来让咒语变得更「厉害」一些。

暴食巴洛西
{二}{绿}{绿}
生物～野兽
4/4
增幅{四}*（你施放此咒语时可以额外支付{四}。）*
如果暴食巴洛西已增幅，则它进战场时上面有三个+1/+1 指示物。

增幅的规则与其上一次出现时相比并无更动。

＊你不能多次支付增幅费用。

＊如果你未经施放便将具增幅异能的永久物径直放进战场，则你不能增幅它。

＊如果你复制了一个已增幅的瞬间或法术咒语，则该复制品也已增幅。如果牌或衍生物作为某永久物的复制品来进入战场，则新的永久物未增幅，就算原本的永久物增幅过也是一样。

＊要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代式费用，如果有其他牌的效应允许你改为支付此类费用的话）开始，加上费用增加的数量（例如增幅异能），然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的总费用为何，其总法术力费用都不会改变。

规则更改：伤害不能转移给鹏洛客

之前，若由你操控的来源将向对手造成非战斗伤害，则你能转移该伤害，改为让该来源向由该对手操控的鹏洛客之一造成伤害。此规则将随着*多明纳里亚*系列发售而从游戏中移除。大量会对「目标牌手」造成一定数量伤害的牌张均会获得勘误，具体勘误的原则为：

- 异能中注记的「目标生物或牌手」改为「任意一个目标」。
- 异能中注记的「目标牌手」改为「目标牌手或鹏洛客」。但是，如果所造成的伤害数量系根据该牌手或由该牌手操控的物件之资讯计算而成，则不会修改此类异能，往后这类异能只会对牌手造成伤害。
- 异能中注记的「目标对手」改为「目标对手或鹏洛客」（同样遵循上述例外）。这类咒语和异能可以指定由你操控的鹏洛客为目标。
- 无需指定目标便能造成伤害的异能未获勘误（唯砸瓶女汉子的异能例外）。

除了上述变动之外，也对小部分会影响所造成伤害数量的其他牌张进行了修正。特别一提，能够防止将对某目标造成的伤害之效应，也会遵循上述原则而获得勘误。

法师雷击
{二}{红}
瞬间
如果你操控法术师，则此咒语减少{二}来施放。
法师雷击对任意一个目标造成 3 点伤害。

雅亚的燃焰炼狱
{X}{红}{红}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
雅亚的燃焰炼狱对至多三个目标各造成 X 点伤害。

＊如果某咒语或异能需要指定目标，但「目标」字样后没有说明，则该目标可以为生物、牌手或鹏洛客。这类叙述可能会简记为「任意一个目标」或「另一个目标」，也可能会包含数量，例如「至多三个目标」。不能以此法将不是生物或鹏洛客的牌张或永久物指定为目标。

＊为支持此规则更改，我们勘误了 700 多张牌。要查看牌张当前的规则叙述，包括与其获得的勘误，请前往 http://Gatherer.Wizards.com。

在*多明纳里亚*系列中印制的牌中，仍存在某些只能对生物和 / 或牌手造成伤害，而不能对鹏洛客造成伤害的牌张（例如鹏洛客套牌中的舞焰勇将茜卓和赠卡咏火与颂日）。虽然与这些牌张类似的其他牌张已获得勘误，但你仍需按照牌面上印制的叙述来为这些牌选择目标。

舞焰勇将茜卓
{四}{红}{红}
传奇鹏洛客～茜卓
+1：加{红}{红}。舞焰勇将茜卓对目标牌手造成 2 点伤害。
−3：舞焰勇将茜卓对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。
−7：舞焰勇将茜卓对目标牌手及每个由其操控的生物与鹏洛客各造成 10 点伤害。

咏火与颂日
{四}{红}{白}
传奇生物～牛头怪 / 僧侣
4/6
由你操控的红色瞬间与法术咒语具有系命异能。
每当一个白色瞬间或法术咒语让你获得生命时，咏火与颂日对目标生物或牌手造成 3 点伤害。

新用词：多项非功能性更改

同样从*多明纳里亚*系列开始，*万智牌*中的一般用语也会有细微更改。此类更改仅影响行文风格，不会改变牌张功能。

牌张叙述中移除「法术力池」字样。此概念仍存在于游戏规则中。如果有效应要求牌手加一定数量的法术力，则该牌手加该份法术力到法术力池中。

罗堰妖精
{绿}
生物～妖精 / 德鲁伊
1/1
{横置}：加{绿}。

*万智牌*英文叙述中，改用「they」作为指代牌手之第三人称单数代词，替代「he or she」。（译注：中文版的叙述中会视上下文改用「其」，但仍保留「他」作无性代词来使用。）

荷马利族探险家
{三}{蓝}
生物～荷马利 / 斥候
3/3
当荷马利族探险家进战场时，目标牌手将其牌库顶的四张牌置入其坟墓场。

对于会影响堆叠上咒语行为的异能，例如额外费用等，在提及自身时改用「此咒语」，而不使用完整牌名。

法师驳击
{一}{蓝}{蓝}
瞬间
如果你操控法术师，则此咒语减少{一}来施放。
反击目标咒语。

最后，牌面上的规则叙述与背景叙述之间加上了一条横线以示区分。

组合：「检查地」

*多明纳里亚*系列中有一组五张的对色双色地，保障你的法术力需求。这些牌最初于*依尼翠*系列中登场，而其邻色版本最近则在*依夏兰*系列中亮相。

孤立礼拜堂

地
除非你操控平原或沼泽，否则孤立礼拜堂须横置进战场。
{横置}：加{白}或{黑}。

＊这类双色地之进战场异能检查的，是由你操控的地是否包括了所指定的两种地类别之一，而不是检查所指定的名称。合乎它们检查标准的地不一定要是基本地。举例来说，如果你操控星散树丛（具有树林与平原两种地类别的非基本地），孤立礼拜堂就会未横置地进战场。

＊这类双色地本身没有任何地类别。举例来说，孤立礼拜堂不是平原。如果你只操控孤立礼拜堂，则第二个孤立礼拜堂不会以未横置的状态进战场。

＊于这类地进战场时，它们会检查已在战场上的地。它们不会看到与自己同时进战场的地。

单卡解惑

无色

克撒传人卡恩
{四}
传奇鹏洛客～卡恩
5
+1：展示你牌库顶的两张牌。任一对手从中选择一张。将该牌置于你手上，并将另一张牌放逐，且上面有一个白银指示物。
-1：将一张由你拥有且其上有白银指示物的牌从放逐区置于你手上。
-2：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。」

＊由卡恩的最后一个异能派出的衍生物会将自己计算在内，因此它至少是 1/1。

＊卡恩是无色，但不是神器。由卡恩的最后一个异能派出的组构体衍生物不会将卡恩计算在内。

白色

阿基夫监管人贝尔德
{二}{白}{白}
传奇生物～人类 / 士兵
2/4
警戒
对每个生物而言，除非其操控者为其支付{一}，否则它不能攻击你或由你操控的鹏洛客。

＊如果你操控贝尔德，则对于注明「此生物若能攻击，则必须进行攻击」的生物而言，你的对手不一定要支付费用来让这些生物攻击。如果该生物没有可攻击的其他牌手或鹏洛客，则该生物就不攻击。

＊在双头巨人游戏中，生物可以攻击你的队友或由你队友操控的鹏洛客，而无需支付法术力。这与过往的规则不同。

宾纳里亚元帅

{白}{白}{白}
生物～人类 / 骑士
3/3
由你操控的其他生物得+1/+1。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中宾纳里亚元帅离开战场而变成致命伤害。

冲锋
{白}
瞬间
由你操控的生物得+1/+1 直到回合结束。

＊冲锋只影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会得+1/+1。

不屈护卫
{白}
生物～人类 / 骑士
2/1
于不屈护卫进战场时，选择另一个由你操控的生物。
牺牲不屈护卫：该生物获得不灭异能直到回合结束。

＊不屈护卫的第一个异能不属于触发式异能，且不用到堆叠。牌手不能针对你选择要保护之生物的决定作出回应。

＊如果不屈护卫与另一个生物同时进战场，你不能为不屈护卫的异能选择后者生物。

＊如果所选择的生物离开战场，则你不能选择另外的生物好让不屈护卫去保护。如果你在此情况下起动其最后一个异能，没有生物会获得不灭异能。

册封
{二}{白}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物得+2/+2，具有先攻异能，且额外具有骑士此类别。

＊册封能结附于已经是骑士的生物。它会得+2/+2 且具有先攻异能，但不会再额外变成骑士。

宁城见证人艾芙拉
{四}{白}{白}
传奇生物～圣者
4/4
系命
{四}：将你的总生命与宁城见证人艾芙拉的力量交换。

＊如果在此起动式异能结算时，艾芙拉已不在战场上，则此交换不会发生，此异能不会生效。但如果此时艾芙拉在战场上，且其力量小于或等于 0，则会发生此交换，然后你会输掉这盘游戏。

＊当此起动式异能结算时，艾芙拉的力量会成为你先前的总生命，且你会因此获得或失去若干生命来让自己的总生命等同于艾芙拉先前的力量。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

＊在用你先前的总生命来设定其力量后，任何修改其力量的效应，指示物，灵气，或武具都会生效。举例来说，艾芙拉结附了册封（且让它成为 6/6），而你的总生命为 7。在交换之后，艾芙拉将成为 9/6 的生物（其力量成为 7，然后被册封修订），且你的总生命将是 6。

索蓝覆亡录
{五}{白}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I—消灭所有地。
II，III—每位牌手各将两张地牌从其坟墓场移回战场。

＊如果在索蓝覆亡录后两个章节异能之一结算时，某牌手坟墓场中因故只有一张地牌，则该牌手将该地牌移回战场。

疗伤光辉
{白}
瞬间
选择一个来源。于本回合中，防止该来源接下来将对任意一个目标造成的 3 点伤害。你获得 3 点生命。

＊疗伤光辉仅指定将获得伤害防止「护盾」的生物、鹏洛客或牌手为目标。来源未被指定为目标。

＊你只能选择一个来源，就算该来源不会造成 3 点伤害也是一样。

＊即便没有防止任何伤害，你也会于疗伤光辉结算时获得 3 点生命。

宾纳里亚史
{一}{白}{白}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。
III—由你操控的骑士得+2/+1 直到回合结束。

＊宾纳里亚史的最后一个章节异能只影响其结算时由你操控的骑士。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成为骑士的生物不会得+2/+1。

召现神力
{二}{白}
瞬间

消灭目标神器或结界。你获得 4 点生命。

＊如果在召现神力试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会获得任何生命。

美善骑士
{一}{白}
生物～人类 / 骑士
2/2
先攻
反黑辟邪（*此生物不能成为由对手操控之黑色咒语或异能的目标。*）
只要任一牌手操控黑色永久物，美善骑士便得+1/+0。

＊「反[特性]辟邪」是辟邪异能的一种变化。「反黑辟邪」意指「此永久物不能成为由对手操控之黑色咒语，或由对手操控之黑色来源异能的目标」。

＊如果有效应注明某生物失去辟邪异能，或能被视同不具辟邪异能地指定为目标，则此效应也会对反黑辟邪生效。

＊美善骑士因「有任一牌手操控黑色永久物」此状况而获得的加成，就只有+1/+0，无论有多少牌手操控多少个黑色指示物都是一样。

费米瑞甫之傲桂恩岱
{三}{白}
传奇生物～人类 / 骑士
2/2
连击
由你操控且具先攻异能的生物具有连击异能。

＊同时具有先攻异能和连击异能的生物会如同具连击异能的生物一样造成伤害。它不会造成三次伤害，也不会比其他具先攻异能的生物先造成伤害。

＊如果某个由你操控的生物在桂恩岱进战场后才获得先攻异能，该生物也会获得连击异能。

＊如果某生物在造成先攻伤害后失去连击异能，则它不会造成普通战斗伤害。

黎明使者莱拉
{三}{白}{白}
传奇生物～天使
5/5
飞行，先攻，系命
由你操控的其他天使得+1/+1 且具有系命异能。

＊同一个生物上的数个系命异能不会累计。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的天使受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中莱拉离开战场而变成致命伤害。

承撒拉之翼
{三}{白}
传奇结界～灵气
结附于生物
所结附的生物是传奇，得+1/+1，且具有飞行、警戒与系命异能。

＊同一个生物上的数个飞行、警戒和／或系命异能不会累计。

＊如果你操控两个承撒拉之翼，且分别结附在两个名称相同的生物上，则「传奇规则」会同时对所结附的生物和承撒拉之翼生效。你可以选择留下结附于你想保留之生物上的承撒拉之翼。

＊如果你同时操控两个同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。

摘离
{一}{白}
结界
闪现
当摘离进战场时，放逐目标由对手操控且已横置的生物，直到摘离离开战场为止。

＊如果摘离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。武具则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。＊当该牌移回战场之时，它会是一个全新物件，与先前所放逐的牌毫无关联。

＊如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

圣祖灵门徒铁夏
{三}{白}
传奇生物～鸟／僧侣
2/2
飞行
每当你施放史迹咒语时，将目标总法术力费用等于或小于 3 的生物牌从你的坟墓场移回战场。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

＊如果你坟墓场中某张牌的法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

杰拉尔德凯旋志
{一}{白}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—在目标由你操控之力量最大的生物上放置一个+1/+1 指示物。
III—目标由你操控之力量最大的生物获得飞行、先攻与系命异能直到回合结束。

＊杰拉尔德凯旋志的每个章节异能均会指定由你操控的生物中力量最大者为目标。如果在该异能结算前，另一个由你操控的生物力量变为最大，则该目标不合法。

蓝色

学院老练法师
{四}{蓝}
生物～人类 / 法术师
3/2
如果你操控法术师，则此咒语减少{一}来施放。
当学院老练法师进战场时，将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。

＊如果你操控多于一个法术师，学院老练法师的费用也只会减少{一}。

＊一旦你宣告施放学院老练法师，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过移除你的法术师来增加该咒语的费用。

古文明之战
{三}{蓝}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张神器牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你的牌库底。
III—由你操控的神器均成为基础力量与防御力为 5/5 的神器生物直到回合结束。

＊古文明之战的最后一个章节异能只影响它结算时由你操控的神器。于该回合稍后时段才受你操控的神器不会成为 5/5 生物。

＊古文明之战的最后一个章节异能会覆盖神器生物的正常基础力量与防御力，以及所有先前将神器生物之基础力量与防御力设定为某特定值的效应。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。

＊会更改受影响的神器生物之力量和 / 或防御力的效应，例如巨力成长，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。

＊如果古文明之战在其最后一个章节异能结算前因故成为神器结界，它会成为 5/5 传纪神器结界生物，且会在该异能结算后被牺牲。

＊如果装备在生物上的武具成为神器生物，则它会卸装。其佩带异能可以起动，但它不会装备在目标生物上。

困惑不已
{二}{蓝}
瞬间

目标生物得-4/-0 直到回合结束。
抓一张牌。

＊如果在困惑不已试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会因此抓牌。

眨眼即逝
{一}{蓝}
瞬间
增幅{一}{蓝}（*你施放此咒语时可以额外支付{一}{蓝}。*）
将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果此咒语已增幅，则抓一张牌。

＊如果在眨眼即逝试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则该咒语不会结算。如果它已增幅，你不会因此抓牌。

馆长守护
{二}{蓝}
结界～灵气
结附于永久物
所结附的永久物具有辟邪异能。
当所结附的永久物离开战场时，若它是史迹，则抓两张牌。（*神器、传奇和传纪是史迹。*）

＊如果馆长守护结附在不由你操控的史迹永久物上，则当该永久物离开战场时，要抓两张牌的人是你，而非该永久物的操控者。

＊如果你让对手的永久物获得辟邪异能（例如将馆长守护结附于其上），则该牌手仍能指定该永久物为目标，但你不能。

急冻深寒
{二}{蓝}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物之基础力量与防御力为 0/4，具守军异能，失去所有其他异能，且额外具有蓝色此颜色与墙此类别。

＊对该目标生物而言，先前将其基础力量与防御力设定为某特定值的效应，都会被急冻深寒盖掉。任何设定力量或防御力的效应若在此异能结算之后生效，则其将会盖过此效应。

＊会更改受影响的生物之力量和／或防御力的效应，例如巨力成长，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。

＊如果所结附的生物具有之异能会赋予其他物件异能，则急冻深寒会阻止它如此做。若急冻深寒结算后，所结附的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有该异能。

受制波拉斯

{四}{蓝}{蓝}
传奇结界～灵气
结附于永久物
你操控所结附的永久物。
所结附的永久物是传奇。

＊就算获得某永久物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。虽然它们仍将贴在该生物上，但注记会影响「你」的灵气效应仍会对其操控者产生影响，而不是你，武具的操控者能在其下一个行动阶段中将之移到其他生物上，诸如此类。

＊如果你操控两个受制波拉斯，且分别结附在两个名称相同的永久物上，则「传奇规则」会同时对所结附的永久物和受制波拉斯生效。你可以选择留下结附于你想保留之永久物上的受制波拉斯。

＊如果你同时操控两个或更多同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。

卡恩的时间碎裂
{四}{蓝}{蓝}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
目标牌手在本回合后进行额外的一个回合。将至多一个目标非地永久物移回其拥有者手上。放逐卡恩的时间碎裂。

＊如果在卡恩的时间碎裂结算时，被选为目标的牌手与非地永久物两者之一已成为不合法目标，则另一个目标会如常受到影响，且卡恩的时间碎裂会被放逐。如果两个目标都已不合法，则卡恩的时间碎裂不会结算，也不会被放逐。

人鱼诈术师
{蓝}{蓝}
生物～人鱼 / 法术师
2/2
闪现
当人鱼诈术师进战场时，横置目标由对手操控的生物。它失去所有异能直到回合结束。

＊一旦你宣告施放咒语或起动异能，则直到其支付完相关费用，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手不能试图移除永久物的起动式异能来使其无法生效。在起动之后，就算生物失去相应异能，已在堆叠上的异能也会如常结算。

＊如果该目标生物具有会在「当其成为横置时」触发的异能，则该异能会在其失去所有异能前触发。

＊如果该目标生物印制的力量与防御力为*/*，且具有定义其力量与防御力的异能，则当失去所有异能时，它为 0/0。如果其印制的力量与防御力为*/*+1，则其为 0/1，以此类推。

映奇宝珠探究
{四}{蓝}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I—将目标瞬间牌从你的坟墓场移回你手上。
II—将目标法术牌从你的坟墓场移回你手上。
III—直到回合结束，每当你施放瞬间或法术咒语时，将其复制。你可以为该复制品选择新的目标。

＊映奇宝珠探究的最后一个章节异能会复制你施放的所有瞬间和法术咒语，而非仅限具目标者。

＊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原版咒语相同，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（例如雅亚的燃焰炼狱这类），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（例如已增幅的耀火扬威），则你无法更改分配方式（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。

迭演院长奈班
{一}{蓝}
传奇生物～人类 / 法术师
2/1
如果在你操控下进战场的法术师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。

＊奈班会影响法术师本身的进战场触发式异能，以及会在符合条件的法术师进战场时触发的其他触发式异能。这类触发式异能会以「当～」或「每当～」开头。

＊替代性效应不受奈班第一个异能的影响。举例来说，进战场时上面有一个+1/+1 指示物的法术师不会获得额外的+1/+1 指示物。

＊会在「于[此生物]进战场时」生效的异能（例如为扰咒法师选择牌名）不会受到影响。

＊奈班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，例如是否要在永久物上放置指示物，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「法术师」的触发事件才会受到影响。举例来说，对于注记着会于「每当一个生物在你的操控下进战场时」触发的异能，如果进战场的生物是法术师，则该异能会触发两次。

＊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，如果你操控选择「法术师」的玄秘适境，则进战场的符爪熊会使触发的异能多触发一次。

＊如果你因故操控两个奈班，则进战场的法术师会使异能触发三次，而非四次。三个奈班会使异能触发四次，四个则触发五次，以此类推。

＊如果与奈班同时进战场的法术师（包括奈班本身进战场时）触发某个由你操控之永久物的触发式异能，则该异能会多触发一次。

＊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。

＊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，如果精英奥术师的进战场异能触发两次，则总共会放逐两张牌。精英奥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。

魔法大师娜鲁梅哈
{二}{蓝}{蓝}
传奇生物～人类 / 法术师
3/3
闪现
当魔法大师娜鲁梅哈进战场时，复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。由你操控的其他法术师得+1/+1。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的法术师受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中娜鲁离开战场而变成致命伤害。

＊娜鲁的触发式异能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原版咒语相同，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（例如雅亚的燃焰炼狱这类），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（例如已增幅的耀火扬威），则你无法更改分配方式（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。

预见力场

{三}{蓝}
结界
你可以检视你的牌库顶牌。*（你可以随时如此作。）*
如果你的牌库顶牌是瞬间或法术牌，你可以施放之。
{三}：放逐你的牌库顶牌。

＊预见力场让你只要想看你的牌库顶牌，就随时可以看（但有一处限制～参见下文），就算你没有优先权也一样。此动作不用到堆叠。这张牌成为你可知信息的一部分，就像你可以检视手牌一样。

＊如果在你施放咒语或起动异能的过程中，你的牌库顶牌已经改变，则要等到你完成咒语施放或异能起动之后，才能检视新的牌库顶牌。这意味着，如果你施放你的牌库顶牌，则你要等到支付完该咒语的费用之后，才能检视牌库顶的下一张牌。

＊你必须遵守你从牌库中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。

＊你依然要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用，例如永世大法师裘达所赋予者。

＊你的牌库顶牌不是你的手牌，所以你不能循环、弃掉，或起动该牌上的起动式异能。

＊所放逐的牌库顶牌，于预见力场的最后一个异能结算时才确定。该牌可能不是你起动异能时在你牌库顶上的牌。

珍珠三叉戟哨卫
{四}{蓝}
生物～人鱼／士兵
3/3
闪现
当珍珠三叉戟哨卫进战场时，你可以放逐目标由你操控的史迹永久物。若你如此作，在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

＊如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

＊在下一个结束步骤开始时，即使珍珠三叉戟哨卫已不在战场，依旧会将所放逐的牌移回战场。

＊如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到战场上时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

＊如果珍珠三叉戟哨卫因故在某回合的结束步骤中进战场，则所放逐的牌会在下一个回合的结束步骤开始时移回战场。

暴风雨巨灵
{蓝}{蓝}{蓝}
生物～巨灵
0/4
飞行

你每操控一个基本海岛，暴风雨巨灵便得+1/+0。

＊暴风雨巨灵所具有之修正力量与防御力的异能只有当其在战场上时才会生效。在所有其他区域中，它都是 0/4 生物。

时间计谋*（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{二}{蓝}
法术
将目标生物移回其拥有者手上。如果你操控神器，则抓一张牌。

＊只有于该目标生物移回其拥有者的手上后，才会检查你是否操控神器。如果该目标生物是唯一一个由你操控的神器，则你不会抓牌。

＊如果在时间计谋试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会因此抓牌。

浪人梅泽哲子
{一}{蓝}
传奇生物～人类 / 浪客
1/3
由你操控且力量或防御力等于或小于 1 的生物不能被阻挡。

＊一旦某个由你操控的生物已被阻挡，将其力量降低至 1 或以下不会使其成为未受阻挡。将其防御力变为 1 也不会使其成为未受阻挡，而将其防御力变为 1 以下，它便会死去。

冰雪时代纪
{三}{蓝}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—横置目标由对手操控的生物。于你操控冰雪时代纪的时段内，该生物于其操控者的重置步骤中不能重置。
III—将所有已横置的生物移回其拥有者手上。

＊如果你失去了冰雪时代纪的操控权，则其前两个章节异能的效应便会终止，就算你立刻重新获得其操控权，或再施放另一个冰雪时代纪也是一样。

＊冰雪时代纪最后一个章节异能的效应会将所有因故处于已横置状态的生物移回，而不仅限于被冰雪时代纪横置者。

法师驳击
{一}{蓝}{蓝}
瞬间
如果你操控法术师，则此咒语减少{一}来施放。
反击目标咒语。

＊一旦你宣告施放法师驳击，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过移除你的法术师来增加该咒语的费用。

黑色

崔纳的绝境
{三}{黑}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—崔纳的绝境向每位对手各造成 2 点伤害且你获得 2 点生命。
III—派出一个 X/X 黑色梦魇 / 惊惧兽衍生生物，X 为你总生命的一半，小数点后进位。它对你造成 X 点伤害。

＊如果有其他效应会在梦魇 / 惊惧兽衍生物进战场之后立刻使其力量或防御力变为 X 以外的数值，则该衍生物仍会对你造成 X 点伤害，而非修正过的力量或防御力。

＊如果某效应（例如圣洗者行列的效应）会让崔纳的绝境的最后一个章节异能派出两个梦魇 / 惊惧兽衍生物，则它们各会对你造成 X 点伤害。

＊在双头巨人游戏中，崔纳的绝境的第一个章节异能会让对手队伍失去 4 点生命且你获得 2 点生命。

黯境交易
{三}{黑}
瞬间
检视你牌库顶的三张牌。将其中两张置于你手上，另一张置入你的坟墓场。黯境交易对你造成 2 点伤害。

＊如果你牌库里的牌少于三张，则你将其中所有牌置于你手上，且无需将任何牌置入你的坟墓场。

恶魔活力
{黑}
结界～灵气
结附于生物
所结附的生物得+1/+1。
当所结附的生物死去时，将该牌移回其拥有者手上。

＊你可以将恶魔活力结附在衍生物上，但它最后一个异能不会将该衍生物移回你手上。

恶魔领主贝赞洛
{四}{黑}{黑}
传奇生物～长老 / 恶魔
6/6
飞行，践踏
当恶魔领主贝赞洛进战场时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止，然后将该牌置于你手上。若该牌的总法术力费用等于或大于 4，则重复此流程。每以此法将一张牌置于你手上，恶魔领主贝赞洛便对你造成 1 点伤害。

＊该触发式异能一旦结算，它便会持续放逐你的牌库顶牌，直到发生以下任一情况：你放逐了一张总法术力费用等于或小于 3 的牌；因你未能在此流程中放逐任何非地牌而将你的整个牌库放逐。你不能选择提前停止接受恶魔领主贝赞洛的祝福。

＊以此法被放逐的地牌将持续被放逐。

＊恶魔领主贝赞洛的异能会一次性对你造成全部数量的伤害；它不是多次对你造成 1 点伤害。

＊如果所展示的非地牌之法术力费用包括{X}，则 X 视为 0。

＊如果该非地牌没有法术力费用，则其总法术力费用为 0。

＊连体牌（例如阿芒凯环境中具余响异能的牌）的总法术力费用是其两边之法术力费用相加。

苦力哨卫
{二}{黑}
生物～骷髅妖 / 战士
2/1
{三}：横置苦力哨卫。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。）

＊就算苦力哨卫已横置，你也可以起动它的异能。它仍会获得不灭异能。

恶源重生
{四}{黑}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I—每位对手各牺牲一个生物或鹏洛客。
II—每位对手各弃一张牌。
III—将目标生物或鹏洛客牌在你的操控下从坟墓场放进战场。

＊当恶源重生的第一个章节异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手的回合，则即为该对手）选择一个由其操控的生物或鹏洛客，然后其他对手（如有）按照回合顺序依次作出选择。随后，所有牌手同时牺牲所有被选择的永久物。牌手在作决定时，会知道先前牌手所作的选择。

＊当恶源重生的第二个章节异能结算时，由依照回合顺序接下来轮到的对手（如果当前正是某位对手的回合，则即为该对手）选择一张手牌（但不需展示），然后其他对手（如有）按照回合顺序依次比照办理。随后，所有牌手同时弃掉所有被选择的牌。

＊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。如果你离开游戏，则你因恶源重生的最后一个章节异能而操控的永久物会被放逐。

真菌感染
{黑}
瞬间
目标生物得-1/-1 直到回合结束。派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

＊如果在真菌感染试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会派出腐生物衍生物。

＊当你派出腐生物衍生物时，该目标生物仍在战场上，就算该生物已因防御力为 0 或受到致命伤害即将死去，也是一样。在派出衍生物时是否会受效应影响，及在衍生物进战场时是否会触发异能，均需要考虑该生物的异能。以此法触发的异能在该目标生物死去后才会结算。

辛格氏血脉卡札罗夫
{五}{黑}{黑}
传奇生物～吸血鬼
4/4
飞行
每当一个由对手操控的生物受到伤害时，在辛格氏血脉卡札罗夫上放置一个+1/+1 指示物。
{三}{红}：卡札罗夫对目标生物造成 2 点伤害。

＊如果卡札罗夫与某个由对手操控的生物同时受到伤害，则卡札罗夫受到伤害后要活下来才能得到+1/+1 指示物。

＊如果同时有多个生物受到伤害，则每有一个此类生物，卡札罗夫的触发式异能便会触发一次。

＊如果某个生物是因为「每有一个」某东西便受到一定数量的伤害，则只会在一个事件当中造成全部数量的伤害，且卡札罗夫的触发式异能只触发一次。

恶意骑士
{一}{黑}
生物～人类 / 骑士
2/2
先攻
反白辟邪*（此生物不能成为由对手操控之白色咒语或异能的目标。）*
只要任一牌手操控白色永久物，恶意骑士便得+1/+0。

＊「反[特性]辟邪」是辟邪异能的一种变化。「反白辟邪」意指「此永久物不能成为由对手操控之白色咒语，或由对手操控之白色来源异能的目标」

＊如果有效应注明某生物失去辟邪异能，或能视同不具辟邪异能地被指定为目标，则此效应也会对反白辟邪生效。

＊恶意骑士因「有任一牌手操控黑色永久物」此状况而获得的加成，就只有+1/+0，无论有多少牌手操控多少个黑色指示物都是一样。

巫妖掌控
{三}{黑}{黑}{黑}
传奇结界
辟邪
你这盘游戏不会输。

每当你获得生命时，抓等量的牌。
每当你失去生命时，你每失去 1 点生命，便选择一个由你操控的永久物或你手上或坟墓场中的一张牌并放逐之。
当巫妖掌控离开战场时，你输掉这盘游戏。

＊虽然你这盘游戏不会输，但对手仍能因注明「赢得这盘游戏」的效应而获胜。

＊虽然你操控巫妖掌控，但你的总生命仍会改变。巫妖掌控的效应不会替代获得生命或失去生命。

＊你不一定要从同一个地方放逐所有牌。举例来说，如果某个来源对你造成 5 点伤害，则你可以放逐一个永久物，从手上放逐两张牌，并从你的坟墓场放逐两张牌。

＊如果你已没有其他永久物，同时手上和坟墓场里都没有牌，则你就必须放逐巫妖掌控本身并输掉这盘游戏。

＊如果你受到的伤害数量大于你能放逐的牌之数量，则你就要放逐所有你能够放逐的牌。

非瑞克西亚经文
{二}{黑}{黑}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I—在至多一个目标生物上放置一个+1/+1 指示物。该生物额外具有神器此类别。
II—消灭所有非神器的生物。
III—放逐所有对手坟墓场中的所有牌。

＊非瑞克西亚经文第一个章节异能的效应会一直持续下去。当非瑞克西亚经文离开战场时，该效应也不会终止。

老鼠群落
{一}{黑}
生物～老鼠
2/1
你每操控一个其他的老鼠，老鼠群落便得+1/+0。
名称为老鼠群落的牌，在套牌中的数量不受限制。

＊老鼠群落的最后一个异能只会让你忽略「套牌中最多四张」的规则。这并不会让你忽略此牌是否能用在某赛制的规则。

最终了断
{二}{黑}{黑}
法术
放逐目标生物。在一个由你操控的鹏洛客上放置两个忠诚指示物。

＊如果在最终了断试图结算时，该目标生物已经是不合法目标，则此咒语不会结算。你不会在鹏洛客上放置忠诚指示物。

＊这两个忠诚指示物必须放在同一个鹏洛客上。

＊在最终了断结算的时候，你才需要选择将获得忠诚指示物的鹏洛客。如果你未操控鹏洛客，则你只会放逐目标生物，但不会在任何东西上放置忠诚指示物。

预言散绿菌
{三}{黑}
生物～真菌
2/3
{二}，牺牲一个生物：抓一张牌。

＊你可以牺牲预言散绿菌来支付其自本身异能的费用。

饥馑化身托迦尔
{六}{黑}{黑}
传奇生物～圣者
7/6
你可以牺牲任意数量的生物，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法牺牲一个生物，此咒语便减少{二}来施放。
当饥馑化身托迦尔进战场时，至多一位目标牌手的总生命成为其起始总生命的一半，小数点后舍去。

＊托迦尔的第一个异能无法将它的费用降到少于{黑}{黑}。你能牺牲任意数量的生物，就算如此作也无法再减少托迦尔的费用也没关系。

＊若你的总生命成为你的起始总生命的一半（通常为 10，即 20 的一半），你实际上会因此获得或失去若干数量的生命。举例来说，如果托迦尔的异能以你为目标，且当它结算时，你的总生命是 4，则它会让你获得 6 点生命；另一方面，如果当它结算时，你的总生命是 25，则它会令你失去 15 点生命。而其他会与获得生命或失去生命互动的牌，都会如此与这个效应产生互动。

＊在双头巨人游戏中，托迦尔的异能会使队伍的总生命成为该队伍的起始总生命之一半（通常为 15，30 的一半），但只有被指定为目标牌手实际上会因此获得或失去生命。

虚无幽灵乌格洛
{四}{黑}{黑}
传奇生物～幽灵
4/3
飞行
每当虚无幽灵乌格洛对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手随机弃一张牌。若该牌手无法如此作，则你抓一张牌。

＊如果该牌手只有一张手牌，则随机弃掉该牌（虽然这不是那么随机）。你不会因此抓牌。

鲜血仪礼师魏飒璞
{三}{黑}
传奇生物～人类 / 僧侣

2/2
{横置}，牺牲两个生物：将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

＊你可以牺牲魏飒璞（同时再牺牲另外一个生物）来起动本身的异能。

＊在为魏飒璞的异能选择目标时，不能选择为此牺牲的生物。

红色

血玉髓鬼怪
{一}{红}
生物～鬼怪 / 战士
2/2
每当你施放咒语时，若该咒语已增幅，则直到回合结束，血玉髓鬼怪得+1/+1 且具有威慑异能。*（它只能被两个或更多生物阻挡。）*

＊血玉髓鬼怪的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

舞焰勇将茜卓*（仅出现在鹏洛客套牌中）*
{四}{红}{红}
传奇鹏洛客～茜卓
5
+1：加{红}{红}。舞焰勇将茜卓对目标牌手造成 2 点伤害。
−3：舞焰勇将茜卓对目标生物或鹏洛客造成 3 点伤害。
−7：舞焰勇将茜卓对目标牌手及每个由其操控的生物与鹏洛客各造成 10 点伤害。

＊茜卓的第一个异能不能指定鹏洛客为目标。

＊茜卓的最后一个异能仅指定牌手为目标。由该牌手操控，且具辟邪异能的生物和鹏洛客会受到伤害。

耀火扬威
{二}{红}
法术
增幅{五}{红}*（你施放此咒语时可以额外支付{五}{红}。）*
耀火扬威对目标生物造成 5 点伤害。如果此咒语已增幅，则改为它对任意数量的目标造成共 10 点伤害，你可以任意分配。*（这些目标能包括牌手和鹏洛客。）*

＊如果耀火扬威已增幅，则它能指定生物、牌手和鹏洛客为目标。

＊你于耀火扬威进入堆叠时，便一并为该咒语选择目标数量，且同时决定伤害的分配方式。如果耀火扬威已增幅，则每个目标至少要分配 1 点伤害。

＊如果于耀火扬威试图结算时，某些生物、牌手或鹏洛客已经是不合法的目标，则原本的伤害分配方式依然适用，只是已成为不合法目标者不会受到伤害。

烈掌专家
{四}{红}
生物～人类 / 法术师
3/3
当烈掌专家进战场时，它向目标由对手操控的生物造成 X 点伤害，X 为由你操控的法术师数量。

＊只有于烈掌专家的异能结算时，才会计算由你操控的法术师数量。如果烈掌专家仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

创世涌动
{二}{红}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I—创世涌动对每个不具飞行异能的生物各造成 1 点伤害。
II—加{红}{红}。
III—牺牲一个山脉。如果你如此作，则创世涌动对每个生物各造成 3 点伤害。

＊在结算创世涌动的最后一个章节异能时，如果你能牺牲一个山脉，则必须如此作。你不能牺牲多个山脉，好造成更多伤害。

凯尔顿源火
{一}{红}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I—弃掉你的手牌。
II—抓两张牌。
III—本回合中，如果某个由你操控的红色来源将对任一永久物或牌手造成伤害，则改为它对该永久物或牌手造成原数量加 2 点伤害。

＊如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的牌手（或受到伤害的永久物之操控者）来决定这些效应生效的顺序。

＊如果由你操控的某来源将造成的伤害，需要分配在由对手操控的多个永久物之间，或是需要同时分配给对手及所其操控的一个或多个永久物，则你是依原本数值来分配伤害，然后再将结果加 2。举例来说，如果你以一个具践踏异能的 5/5 红色生物攻击，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。然后实际造成的数量会相应增至 4 点和 5 点。

基图老练法师
{二}{红}
生物～人类 / 法术师
3/2
当基图老练法师进战场时，若你操控另一个法术师，则基图老练法师向每位对手各造成 2 点伤害。

＊如果在基图老练法师进战场之后的时点，你未操控另一个法术师，则它的异能不会触发。如果该异能触发，但你在其结算时并未操控另一个法术师，则该异能不会生效。

＊如果你操控数个其他法术师，基图老练法师的触发式异能也不会造成更多伤害。

＊在双头巨人游戏中，基图老练法师的异能会让对手队伍失去 4 点生命。

基图奔熔客
{红}
生物～人类 / 法术师
1/2
只要你坟墓场中有两张或更多的瞬间和 / 或法术牌，基图奔熔客便得+1/+0 且具有敏捷异能。

＊如果在基图奔熔客受你操控的同一个回合中，它在宣告成为攻击者之后失去敏捷异能，它会继续进行攻击。它不会被移出战斗。另一方面，如果它在你的宣告攻击者步骤之前失去敏捷异能，则它无法攻击。

鬼怪齐射
{三}{红}
法术
增幅～牺牲一个神器或鬼怪。*（你施放此咒语时可以额外牺牲一个神器或鬼怪，并支付任何其他费用。）*
鬼怪齐射对目标生物造成 4 点伤害。如果此咒语已增幅，则它再对目标牌手或鹏洛客造成 4 点伤害。

＊除非你能指定一个生物为目标，否则你不能施放鬼怪齐射，就算它已增幅也是一样。不过，你可以指定一个由你操控的鬼怪或神器生物为目标，然后将其牺牲来支付征服费用。目标牌手或鹏洛客会受到 4 点伤害。

舞链鬼怪
{红}{红}{红}
生物～鬼怪 / 战士
3/3
先攻
当舞链鬼怪进战场时，它向每位对手和每个由对手操控的生物和鹏洛客各造成 1 点伤害。

＊如果舞链鬼怪将对牌手造成的伤害被防止，它仍会对该牌手的生物和鹏洛客造成 1 点伤害。

＊在双头巨人游戏中，舞链鬼怪的最后一个异能会让对手队伍失去 2 点生命。

鬼怪战酋长
{一}{红}{红}
生物～鬼怪 / 战士
2/2
你施放的鬼怪咒语减少{一}来施放。
由你操控的鬼怪具有敏捷异能。

＊鬼怪战酋长的效应只会减少你施放之鬼怪咒语费用中一般法术力的部分。举例来说，它无法将司克探矿者的费用降到少于{红}。

胡乱轰炸
{五}{红}
结界
当胡乱轰炸进战场时，选择四个不由你操控的非结界永久物，并在其上各放置一个瞄准指示物。
在你的结束步骤开始时，若两个或更多不由你操控的永久物上有瞄准指示物，则随机消灭其中一个永久物。

＊获得瞄准指示物的非结界永久物未被指定为目标。可通过此法让具辟邪异能的永久物获得瞄准指示物。

＊瞄准指示物可以互通。你的胡乱轰炸能消灭任何不由你操控且其上有瞄准指示物的永久物，而不会在乎该指示物因何而来～举例来说，来自你或其他对手另外施放之胡乱轰炸的瞄准指示物。

＊在随机选择永久物与将其消灭之间，没有牌手能有所行动。特别一提，如果随机选择了一个地，则不能赶在它被消灭之前横置它以产生法术力。

＊如果在上面有瞄准指示物的永久物当中包含具不灭异能者，则在决定要消灭的永久物时，是在上面有瞄准指示物，但不具不灭异能的永久物当中随机选择。

雅亚巴拉德
{二}{红}{红}{红}
传奇鹏洛客～雅亚
5
+1：加{红}{红}{红}。此法术力只能用来施放瞬间或法术咒语。
+1：弃至多三张牌，然后抓等量的牌。
−8：你获得具有「你可以从你的坟墓场中施放瞬间与法术牌。如果以此法施放的牌将置入你的坟墓场，则改为将其放逐」的徽记。

＊雅亚的第一个异能产生的法术力可用于施放任意数量的瞬间和／或法术咒语。

＊你是在雅亚的第二个异能结算时，才选择要弃掉多少张牌。只要你高兴，你可以选择以此法弃零张牌（然后抓零张牌）。

＊雅亚的徽记只允许你施放你坟墓场中的瞬间与法术牌，并不会让你能利用它们来作其他事情。举例来说，你不能从你的坟墓场中循环具循环异能的瞬间或法术牌。

雅亚的燃焰炼狱
{X}{红}{红}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
雅亚的燃焰炼狱对至多三个目标各造成 X 点伤害。

＊你不能多次指定同一个目标，好让雅亚的燃焰炼狱对其造成更多伤害。

凯尔顿督军
{二}{红}
生物～人类／战士

3/1
增幅{三}{红}*（你施放此咒语时可以额外支付{三}{红}。）*
敏捷
当凯尔顿督军进战场时，若它已增幅，则获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。

*你能将一个未横置的生物指定为凯尔顿督军的异能之目标并获得其操控权。你也可以重置一个你已操控的生物并赋予其敏捷异能。

凯尔顿战呼人
{一}{红}
生物～人类 / 战士
2/2
当凯尔顿战呼人攻击时，在目标由你操控的传纪上放置一个学问指示物。

*这会触发该目标传纪对应的章节异能，且会在宣告阻挡者之前结算。

放射闪电
{三}{红}
瞬间
放射闪电对目标牌手造成 3 点伤害，且对每个由该牌手操控的生物各造成 1 点伤害。

*放射闪电仅指定牌手为目标。由该牌手操控，且具辟邪异能的生物会受到伤害。

莽闯独眼巨人
{三}{红}
生物～独眼巨人
4/4
只要莽闯独眼巨人被两个或更多生物阻挡，它便得-2/-0。

*如果原有数个生物同时阻挡莽闯独眼巨人，但都被移出战斗，只剩一个生物仍在阻挡，则莽闯独眼巨人减少其力量的效应便会立即停止生效。

攻城指挥官
{三}{红}{红}
生物～鬼怪
2/2
当攻城指挥官进战场时，派出三个 1/1 红色鬼怪衍生生物。
{一}{红}，牺牲一个鬼怪：攻城指挥官对任意一个目标造成 2 点伤害。

*你能牺牲任何由你操控的鬼怪来起动攻城指挥官的起动式异能，而非仅限由其触发式异能放进战场者。你甚至可以牺牲攻城指挥官本身。

嘶气客

{三}{红}
生物～元素
5/3
增幅{红}（*你施放此咒语时可以额外支付{红}。*）
践踏，敏捷
在结束步骤开始时，若嘶气客未增幅，则将它牺牲。

＊嘶气客的异能会在每个结束步骤中检查施放它时是否已增幅。你不需要每个回合都支付其增幅费用（实际上你也不能如此作，就算你真的想要再增幅它一把也不行）。

不死斯奎
{一}{红}{红}
传奇生物～鬼怪
2/1
你可以从你的坟墓场或放逐区中施放不死斯奎。

＊斯奎的异能并未阻止你从任何其他区域施放斯奎。

＊你从你的坟墓场或放逐区施放斯奎时，必须遵守斯奎正常施放时机的许可条件与限制，同时必须支付其费用。

源火守卫瓦杜克
{二}{红}
传奇生物～人类 / 祭师
3/2
在你回合的战斗开始时，源火守卫瓦杜克上每结附一个灵气或每装备一个武具，便派出一个 3/1 红色，具践踏与敏捷异能的元素衍生生物。在下一个结束步骤开始时，放逐这些衍生物。

＊瓦杜克会计算所有结附或装备于其上的灵气和武具，而非仅限由你操控者。

＊如果瓦杜克的异能已触发，但在其结算前瓦杜克已离开战场，则会利用瓦杜克离开战场前结附或装备在其上的灵气和武具数量来决定要派出多少个衍生物。

＊如果瓦杜克在其异能结算后离开战场，该些衍生物仍会在下一个结束步骤开始时被放逐。

锋翼维黎兹
{二}{红}{红}
传奇生物～龙
4/4
增幅{三}（*你施放此咒语时可以额外支付{三}。*）
飞行
当锋翼维黎兹进战场时，若它已增幅，则派出传奇衍生生物锋翼卡洛兹，其为 4/4 红色，具飞行异能的龙。

＊锋翼维黎兹上套用了新版派出传奇衍生物的规则叙述格式。此叙述在功能上与此叙述相同：「派出一个传奇的 4/4 红色，名称为锋翼卡洛兹，具飞行异能的龙衍生生物」

战嚎凤凰
{三}{红}
生物～凤凰
2/2
飞行，敏捷
每当你以三个或更多生物攻击时，你可以支付{二}{红}。若你如此作，则将战嚎凤凰从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

＊于战嚎凤凰因其触发式异能移回战场时，你得选择它所攻击的对手或对手的鹏洛客。它攻击的对象与你其他攻击生物所攻击的对象可以不一样。

＊如果战嚎凤凰进战场且正进行攻击，则在该回合中，它并未宣告为进行攻击的生物。注记于「当一个生物攻击时」触发的异能不会触发。

军阀怒火
{红}
法术
由你操控的生物获得先攻异能直到回合结束。
抓一张牌。

＊你就算未操控生物，也能施放军阀怒火。你依旧会抓牌。

法师雷击
{二}{红}
瞬间
如果你操控法术师，则此咒语减少{二}来施放。
法师雷击对任意一个目标造成 3 点伤害。

＊一旦你宣告施放法师雷击，则直到该咒语的费用支付完毕，没有牌手能有所行动。特别一提，牌手无法通过移除你的法术师来增加该咒语的费用。

绿色

远古原心
{一}{绿}
瞬间
选择目标由你操控的生物。如果它是传奇，则在它上面放置一个+1/+1 指示物。然后它与目标由对手操控的生物互斗。*（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，否则你不能施放远古原心。

＊由你操控的生物可以不是传奇。如果它不是传奇，则它在互斗前不会得到+1/+1 指示物。

＊如果在远古原心试图结算时，其中任一目标已是不合法目标，则两个生物都不会造成或受到伤害。

＊如果在远古原心试图结算时，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，但不由你操控的该生物是不合法目标，则你仍可以在由你操控的生物上放置指示物（如果该生物是传奇）。

缘尽而去
{一}{绿}
法术
消灭目标神器或结界。你可以将一张地牌从你手上放进战场。

＊除非你能选择一个神器或结界为目标，否则你不能施放缘尽而去。

＊缘尽而去的效应不算使用地。就算你在该回合中已使用过地，它仍能将一张地牌放进战场。

＊如果在缘尽而去试图结算时，该目标神器或结界已经是不合法目标，则它不会结算。你无法将地牌放进战场。

腐蚀流浆
{一}{绿}
生物～流浆
2/2
每当腐蚀流浆阻挡一个佩带武具的生物，或被一个佩带武具的生物阻挡，在战斗结束时消灭所有装备在后者生物上的武具。

＊只有于腐蚀流浆的延迟触发式异能在战斗结束步骤中结算时，才决定要消灭哪些武具。就算腐蚀流浆在此之前已离开战场，武具仍会被消灭。

＊如果腐蚀流浆所阻挡或阻挡它的生物已离开战场，则于腐蚀流浆的异能在战斗结束步骤中结算时，会消灭该生物离开战场的前一刻装备于其上的武具。

盖亚的祝福
{一}{绿}
法术
目标牌手将至多三张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。
抓一张牌。
当盖亚的祝福从你的牌库置入你的坟墓场时，将你的坟墓场洗入你的牌库。

＊如果坟墓场中没有盖亚的祝福的合法目标（可能是因为其目标成为不合法目标，或者是你没有选择任何目标），则目标牌手将其牌库洗牌。

＊如果某效应同时将数张牌从你的牌库置入你的坟墓场，则先将全部牌置入坟墓场，然后盖亚的祝福再将你的坟墓场洗回你的牌库。

盖亚守护者
{三}{绿}

生物～元素 / 战士
4/2
若能阻挡盖亚守护者，则必须阻挡之。

＊只需用一个生物去阻挡盖亚守护者即可。其他生物同样可以去阻挡它，也可以任意阻挡其他生物，甚至不进行阻挡。

＊会由防御牌手（而非你）来决定用哪个生物来阻挡盖亚守护者。

＊如果由防御牌手操控的所有生物均因故无法阻挡（例如已横置），该牌手便不能阻挡盖亚守护者。如果要支付费用才能阻挡盖亚守护者，则这并不会强迫防御牌手必须支付该费用，所以这种情况下，也不至于必须要阻挡盖亚守护者。

成长赋礼
{一}{绿}
瞬间
增幅{二}*（你施放此咒语时可以额外支付{二}。）*
重置目标生物。它得+2/+2 直到回合结束。如果此咒语已增幅，则改为该生物得+4/+4 直到回合结束。

＊如果成长赋礼已增幅，则目标生物会先重置，然后得+4/+4。

孤独猴王古恩
{四}{绿}{绿}
传奇生物～猿猴 / 战士
5/5
增幅{三}*（你施放此咒语时可以额外支付{三}。）*
如果孤独猴王古恩已增幅，它进战场时上面有五个+1/+1 指示物。
每当古恩单独攻击时，将其力量与防御力加倍直到回合结束。

＊如果某效应让你你将某生物的力量「加倍」，则该生物得+X/+0，X 为它的力量。防御力也比照处理。

＊如果在加倍某生物的力量时，其力量小于 0，则改为该生物得-X/-0，X 为其当前力量的绝对值。举例来说，如果古恩受某效应而得-7/-0（因此为-2/5 的生物），则将其力量和防御力加倍会使它得-2/+5，令其成为-4/10 直到回合结束。

＊若在宣告攻击者步骤当中，某生物是被宣告为攻击者的唯一生物（包括由队友操控的生物，如果有队友的话），则该生物便是单独攻击。举例来说，如果你宣告数个生物一起攻击，但之后这些生物除了其中一个之外全部都移出战斗，则古恩的最后一个异能不会触发。

卡马尔的德鲁伊誓约
{X}{绿}{绿}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
检视你牌库顶的 X 张牌。你可以将其中任意数量的地和 / 或总法术力费用等于或小于 X 的传奇永久物牌放进战场。将其余的牌置入你的坟墓场。

＊对于你牌库中法术力费用包括{X}的牌，X 视为 0。

＊所有以此法放进战场的永久物都是同时进战场。如果这些永久物上面有会于其他东西进战场时触发的触发式异能，则它们能看到彼此进战场。

罗堰斥候
{一}{绿}
生物～妖精 / 斥候
1/3
{横置}：你可以将一张地牌从你手上放进战场。

＊罗堰斥候的效应不算使用地。就算你在本回合中所使用的地已达数量上限，或当前不是你的回合，此异能仍可以将地牌放进战场。

培育人玛雯
{二}{绿}
传奇生物～妖精 / 德鲁伊
1/1
每当另一个妖精在你的操控下进战场时，在培育人玛雯上放置一个+1/+1 指示物。
{横置}：加若干{绿}，其数量等同于玛雯的力量。

＊培育人玛雯的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

亚维马雅化身穆塔尼
{四}{绿}{绿}
传奇生物～元素 / 圣者
0/0
延势，践踏
你每操控一个地或你坟墓场中每有一张地牌，亚维马雅化身穆塔尼便得+1/+1。
{一}{绿}，将两个由你操控的地移回其拥有者手上：将穆塔尼从你的坟墓场移回你手上。

＊穆塔尼所具有之修正力量与防御力的异能只有当其在战场上时才会生效。在所有其他区域中，它都是 0/0 生物。

＊要起动穆塔尼的最后一个异能，你必须将由你操控的地从战场上移回其拥有者手上。不能以此法将你坟墓场中的地牌移回。

妃雅丽兹颂歌
{一}{绿}
结界～传纪
（于此传纪进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）
I，II—直到你的下一个回合，由你操控的生物获得「{横置}：加一点任意颜色的法术力。」
III—在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1 指示物。这些生物获得警戒、践踏与不灭异能直到回合结束。

＊妃雅丽兹颂歌的每个章节异能均只会影响它结算时由你操控的生物。于该回合稍后时段才受你操控的生物不会获得异能或得到+1/+1 指示物。

孢冠散绿菌
{一}{绿}
生物～真菌
2/2
由你操控且为真菌或腐生物的其他生物各得+1/+1。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的真菌或腐生物生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中孢冠散绿菌离开战场而变成致命伤害。

＊如果某个生物因故既是真菌也是腐生物，则孢冠散绿菌的异能只会让其得+1/+1。

钢叶斗士
{绿}{绿}{绿}
生物～妖精 / 骑士
5/4
钢叶斗士不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。

＊一旦已有力量等于或大于 3 的生物阻挡了此生物，则就算改变该阻挡生物的力量，也不会使此生物成为未受阻挡。

森林觉醒
{二}{绿}
法术
直到你的下一个回合，所有由你操控的地成为 2/2，具延势、不灭与敏捷异能的元素生物。它们仍然是地。

＊森林觉醒不会重置任何成为生物的地。

＊森林觉醒只影响它结算时由你操控的地。到你下个回合之前新受你操控的地不会成为生物。

＊于你的下一个重置步骤开始，在你重置永久物之前，受森林觉醒的地便不再是生物。若这会导致状态动作发生，或触发任何触发式异能，则在你的维持步骤中处理它们。

据地异特龙
{二}{绿}{绿}
生物～恐龙
5/5
增幅{二}{绿}*（你施放此咒语时可以额外支付{二}{绿}。）*
当据地异特龙进战场时，若它已增幅，则它与另一个目标生物互斗。

＊如果在据地异特龙的触发式异能结算时，它已不在战场上，或此异能的目标已不合法，则没有生物会造成或受到伤害。

＊据地异特龙的异能能够指定另一个由你操控的生物为目标（例如具激怒异能的恐龙）。如果你已增幅它，但对手未操控能成为其目标的生物，则你必须指定一个由你操控的生物为该异能的目标。增幅恐龙前，请三思。

刺棘元素
{五}{绿}{绿}
生物～元素
7/7
你可以让刺棘元素如同未受阻挡地分配战斗伤害。

＊在分配战斗伤害时，你需要选择是要将所有伤害都分配给进行阻挡的生物，还是要将所有伤害分配给刺棘元素所攻击的牌手或鹏洛客。你不能将此伤害分散在两边进行分配。

新绿使者
{五}{绿}{绿}{绿}
生物～元素
7/7
在每个维持开始时，派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

＊新绿使者的异能在每个维持开始时都会触发，而非仅限在你的维持开始时触发。

＊在双头巨人游戏中，新绿使者的异能在每个队伍的维持中只会触发一次。

多色

烬火之风艾德莉兹
{一}{蓝}{红}
传奇生物～人类 / 法术师
2/2
飞行，敏捷
每当你施放瞬间或法术咒语时，由你操控的法术师得+1/+1 直到回合结束。

＊艾德莉兹的最后一个异能只影响它结算时由你操控的法术师，包括艾德莉兹自己。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法术师的生物不会得+1/+1。

＊艾德莉兹的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。即使该咒语被反击，它仍会结算。

受诅咒的亚瓦德
{三}{白}{黑}
传奇生物～吸血鬼 / 骑士
3/3
死触，系命
由你操控的其他传奇生物得+2/+2。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此由你操控的传奇生物受到之非致命伤害，可能会因为在该回合中亚瓦德离开战场而变成致命伤害。

风华骑士娅耶尔
{二}{白}{黑}
传奇生物～人类 / 骑士
4/4
警戒
{二}{白}，{横置}：派出一个 2/2 白色，具警戒异能的骑士衍生生物。
{黑}，{横置}，横置 X 个由你操控且未横置的骑士：消灭目标力量等于或小于 X 的生物。

＊如果娅耶尔正进行攻击，横置它来起动本身任一个异能都不会将其移出战斗。

＊支付娅耶尔的最后一个异能费用时，你可以横置任意由你操控且未横置的骑士；这包括了你并未在自己最近的一回合开始时就已持续操控者。不过，你必须在你最近的一回合开始时就已持续操控娅耶尔，才能够起动其任一个起动式异能。

＊一旦你宣告起动娅耶尔的最后一个异能，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，牌手无法通过移除或横置你的骑士来使 X 的值无效。

＊如果于娅耶尔的最后一个异能试图结算时，目标生物的力量大于 X，则该异能不会结算。在起动完该异能之后，你就不能再额外横置骑士。

复焚龙王达里迦
{四}{黑}{红}{绿}
传奇生物～龙
7/7
飞行，践踏，敏捷
如果复焚龙王达里迦将死去，则改为将它放逐且上面有三个蛋卵指示物。
在你的维持开始时，若达里迦已放逐且其上有蛋卵指示物，则从其上移去一个蛋卵指示物。然后如果达里迦上没有蛋卵指示物，则将它移回战场。

＊如果有其他效应注明「如果达里迦死去则将它放逐」，则你可以让达里迦自身的效应先生效，让它得到三个蛋卵指示物。

＊如果达里迦被放逐，但其上没有任何蛋卵指示物，则其最后一个异能不会触发，且它不会移回战场。

咏火与颂日 *（「买一盒」赠卡）*

{四}{红}{白}

传奇生物～牛头怪 / 僧侣
4/6
由你操控的红色瞬间与法术咒语具有系命异能。
每当一个白色瞬间或法术咒语让你获得生命时，咏火与颂日对目标生物或牌手造成 3 点伤害。

＊如果由你操控且具系命异能的来源对你造成伤害，则你会同时获得并失去等量生命。你的总生命不会改变。

＊咏火与颂日的最后一个异能不能指定鹏洛客为目标。

＊如果某咒语的费用或效应之说明中包含让你获得生命的部分，或其费用或效应之说明受替代性效应影响而让你获得生命，便视作该咒语让你获得生命。如果某咒语的费用或效应之说明中包含让由你操控且具系命异能的来源对你造成伤害的部分，则也视作是该咒语让你获得生命。

＊如果不由你操控的白色瞬间或法术咒语让你获得生命，则咏火与颂日的最后一个异能也会触发。

＊如果你因「每有一个」某东西便获得一定数量的生命，这只会算作一个获得生命事件，咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。

＊如果是不属于咒语的白色瞬间或法术牌让你获得生命（例如循环重拾信念时的触发式异能），则咏火与颂日的最后一个异能不会触发。

＊如果某个由你操控的红白双色咒语在同一次造成伤害的过程中向多个对象造成伤害（该咒语的叙述当中每有一句带有「造成」字眼的完整句子，便会造成一次伤害），咏火与颂日的最后一个异能只会触发一次。类似状况：如果某个红白双色咒语之效应会让其先向某一个对象造成伤害，而后又在第二个带有「造成」字眼的完整句子中造成更多伤害，则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。以此类推。

＊如果某个由你操控的红白双色咒语在造成伤害的同时，其说明中也包含让你获得生命的部分，则咏火与颂日的最后一个异能会触发两次。

炎脉加娜
{三}{黑}{红}
传奇生物～人类 / 战士
3/3
闪现
当炎脉加娜进战场时，将所有于本回合中从任何区域置入你坟墓场的生物牌移回你手上。
由你操控的其他生物具有敏捷异能。

＊哪些生物牌要移回你手上，是于加娜的触发式异能结算时决定。如果在此之前加娜因故进入了你的坟墓场（也许是因为「传奇规则」），则也会将它移回你手上。

大军阀拉妲
{二}{红}{绿}
传奇生物～妖精 / 战士
3/4
敏捷
每当由你操控的一个或数个生物攻击时，加等量的法术力，其颜色为{红}和 / 或{绿}的任意组合。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法术力。

＊你将加的法术力数量，即是你用来攻击的生物数量。此数量不包含在拉妲的触发式异能结算前以「进行攻击」状态放进战场的生物，但会包含用来攻击，不过在触发式异能结算前就离开战场的生物数量。

＊在拉妲的触发式异能结算后，你能在宣告阻挡者之前施放咒语和起动异能。

炎箭贺拉尔
{一}{红}{绿}
传奇生物～妖精 / 弓箭手
3/3
践踏
每当你施放咒语时，若该咒语已增幅，则在炎箭贺拉尔上放置一个+1/+1 指示物，然后贺拉尔向每位对手各造成伤害，其数量等同于其上的+1/+1 指示物数量。

＊贺拉尔的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。就算该咒语被反击，此异能仍会结算。

＊如果贺拉尔的触发式异能已触发，但在其结算之前贺拉尔已离开战场，则于该异能结算时，你不会在任何东西上放置+1/+1 指示物，但会利用贺拉尔离开战场前上面的+1/+1 指示物数量来决定向每位对手造成多少伤害。

＊在双头巨人游戏中，贺拉尔的最后一个异能会让对手队伍失去 2 倍于其上+1/+1 指示物数量的生命。

永世大法师裘达
{一}{蓝}{红}{白}
传奇生物～人类 / 法术师
4/3
飞行
你可以支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付你施放之咒语的法术力费用。

＊裘达的异能属于施放咒语的替代性费用。你不能同时支付此费用和其他替代性费用（例如返照）。你能在支付此替代性费用的同时，支付额外费用（例如增幅）。

＊如果你利用裘达的替代性费用来施放法术力费用中含有{X}的咒语，则 X 为 0。

＊如果你在施放某咒语时能将法术力视同任意颜色的法术力来支付其费用，则你可以选择利用裘达的替代性费用来施放之，同时仍将法术力视同任意颜色的法术力来支付费用。

腐潮穆杜塔
{三}{黑}{绿}{蓝}
传奇生物～元素 / 圣者
6/6
你于你的每个回合中可以从你的坟墓场使用永久物牌，但每一种永久物类别至多一张。*（如果某牌具有数种永久物类别，则你选择是按哪种类别来使用。）*

＊举例来说，你可以按神器牌来施放一张神器生物牌，然后按生物牌来施放另一张神器生物牌。

＊你必须遵守你从坟墓场中施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。举例来说，你不能利用穆杜塔来额外使用地，或在你的结束步骤中施放鹏洛客。

＊你必须支付以此法施放之非地牌的费用。如果该牌具有替代性费用，你可以改为支付该费用来施放之。

＊一旦你开始施放牌，失去穆杜塔的操控权不会影响该咒语。

＊如果你已从你的坟墓场中使用了一张牌，然后在同一回合中操控了一个新的穆杜塔，则你在该回合中可以再从你的坟墓场施放一张该类别的牌。

＊如果某张永久物牌在你的行动阶段进入你的坟墓场，且堆叠为空，你有机会在任何牌手试图将该牌从你的坟墓场移除前施放之。

＊如果有多个效应许可你从你的坟墓场使用牌（例如基沙与基拉夫及 Karador，Ghost Chieftain 的效应），则于你开始施放该咒语时，必须宣告你利用的是哪个效应赋予的许可。

泰菲力的誓约
{三}{白}{蓝}
传奇结界
当泰菲力的誓约进战场时，放逐另一个目标由你操控的永久物。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。
你每回合可以起动由你操控之鹏洛客的忠诚异能两次，而不是只能起动一次。

＊如果以此法放逐某个衍生物，它将会完全消失且不会移回战场。

＊在下一个结束步骤开始时，即使泰菲力的誓约已不在战场，依旧会将所放逐的牌移回战场。

＊如果所放逐的牌是灵气，则该牌回到战场上时，由其拥有者选择它要结附在哪个东西上面。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于对手具辟邪的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。如果该灵气无法合法结附在任何东西上，则它会一直持续被放逐。

＊对于泰菲力的誓约之第二个异能而言，你可以起动鹏洛客的同一个异能两次，或起动该鹏洛客的两个不同的异能。

＊如果你因故操控了多个泰菲力的誓约，则你在同一回合中能够起动由你操控之鹏洛客的异能次数也不会超过两次。

太古诸龙的辉煌重生
{五}{白}{黑}
传奇法术
（只能于你操控传奇生物或鹏洛客时施放传奇法术。）
将所有传奇永久物牌从你的坟墓场移回战场。

＊你必须将所有传奇永久物牌移回战场，就算其中有些会因「传奇规则」立刻回到坟墓场里也是一样。如果进战场的传奇永久物会触发任何异能，则这些异能会在「传奇规则」生效后进入堆叠。

＊所有以此法放进战场的永久物是同时进战场。如果这些永久物上面有会于其他东西进战场时触发的触发式异能，则它们能看到彼此进战场。

基克斯信徒罗娜
{一}{蓝}{黑}
传奇生物～人类 / 神器师
2/2
当基克斯信徒罗娜进战场时，你可以将目标史迹牌从你的坟墓场放逐。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*
你可以施放以罗娜放逐的非地牌。
{四}，{横置}：放逐你的牌库顶牌。

＊如果罗娜离开战场，则所放逐的牌会一直持续被放逐。如果罗娜再次进战场，则「另一个」罗娜所放逐的牌也与它无关。新罗娜会通过自己的第一个异能与最后一个异能形成新的一组被放逐的牌。新罗娜的第二个异能只能用来施放这些牌。

＊从你牌库放逐的牌会牌面向上被放逐。

＊罗娜的最后一个异能结算后，如果当前是你的回合，你会获得优先权。如果规则允许，你能在其他牌手能有所行动之前施放所放逐的牌。

＊你必须遵守你从放逐区施放之牌的正常施放时机的许可条件与限制。

＊你依然要支付该咒语的全部费用，包括额外费用。你也可以支付替代性费用，例如永世大法师裘达所赋予者。

＊所放逐的牌不是你的手牌，所以你不能循环、弃掉，或起动该牌上的起动式异能。

＊一旦你开始施放牌，失去罗娜的操控权不会影响该咒语。

＊所放逐的牌库顶牌，于罗娜的最后一个异能结算时才确定。该牌可能不是你起动异能时在你牌库顶上的牌。

西赛后人莎娜
{绿}{白}
传奇生物～人类 / 战士
0/0
西赛后人莎娜不能成为由对手操控之异能的目标。
你每操控一个生物，莎娜便得+1/+1。

＊由对手操控的咒语能指定莎娜为目标。

＊莎娜所具有之修正力量与防御力的异能只有当其在战场上时才会生效。在所有其他区域中，它都是 0/0 生物。

＊只要莎娜在战场，其最后一个异能就会计算它本身，因此它至少会是 1/1。

＊由于标记在生物上的伤害要到回合结束时才会移除，因此莎娜受到的非致命伤害，可能会因为在该回合中由你操控的其他生物离开战场而变成致命伤害。

寄舱客黏足
{一}{黑}{绿}
传奇生物～真菌
2/3
每当一个由你操控的腐生物死去时，寄舱客黏足向每位对手各造成 1 点伤害且你获得 1 点生命。
{四}：派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。

＊如果某个由你操控的腐生物与黏足同时死去，则黏足会造成伤害，且你会获得生命。

＊在双头巨人游戏中，黏足的第一个异能会让对手队伍失去 2 点生命且你获得 1 点生命。

多明纳里亚英雄泰菲力
{三}{白}{蓝}
传奇鹏洛客～泰菲力
4
+1：抓一张牌。在下一个结束步骤开始时，重置两个地。
−3：将目标非地永久物置于其拥有者的牌库顶数来第三张的位置。
−8：你获得具有「每当你抓一张牌时，放逐目标由对手操控的永久物」的徽记。

＊到了下一个结束步骤的时候，你才需要决定重置哪两个地。

＊你是在看到你抓到的牌后，才为泰菲力徽记的触发式异能选择目标。

飞船护持师蒂娅娜
{三}{红}{白}
传奇生物～天使 / 神器师
3/3
飞行，先攻
每当一个由你操控的灵气或武具从战场进入坟墓场，在下一个结束步骤开始时，你可以将该牌移回其拥有者手上。

＊蒂娅娜的最后一个异能触发后会产生一个延迟触发式异能，让你在下一个结束步骤中将该灵气或武具移回。就算蒂娅娜在下一个结束步骤前已离开战场，该异能仍会生效。

＊如果某个由你操控的灵气紧接着蒂娅娜离开战场而进入坟墓场（最有可能的原因是蒂娅娜离开战场，但灵气是因其未结附在任何东西上而被状态动作置入坟墓场），则蒂娅娜的最后一个异能不会触发。

＊如果某个由你操控的灵气或武具与蒂娅娜同时进入坟墓场（最有可能的原因是有效应消灭了所有非地永久物），则你能够在下一个结束步骤开始时将其移回其拥有者手上。

＊如果某个灵气或武具是在结束步骤中进入你的坟墓场，则你能在下一个结束步骤（而不是当前这个）将之移回。

＊如果某个灵气或武具在触发蒂娅娜的最后一个异能后离开了坟墓场，则无法于延迟触发式异能结算时将它移回其拥有者手上。

神器

重铸乌锋
{二}
传奇神器～武具
你每操控一个地，佩带此武具的生物便得+1/+1。
佩带传奇生物{三}
佩带{七}

＊「佩带[特性]生物」是佩带关键字的一种变化。「佩带[特性]生物[费用]」意指「[费用]：将此武具装备在目标由你操控的[特性]生物上。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。」

＊只会在重铸乌锋的第一个佩带异能起动时，以及该异能结算时，才检查目标生物是否是传奇。如果该生物在之后因故成为非传奇，重铸乌锋仍会装备于其上。

滞阻法球
{二}
神器
如果横置某个地以产生两点或更多法术力，则它改为产生{无}，而非其他类别和数量。
牌手施放的咒语增加若干费用来施放，其数量为「该牌手本回合每施放过一个其他咒语，便增加{一}」。

＊如果有多个替代式效应会影响由你操控的异能所产生的法术力，则你决定由哪个来生效。此后再判断是否还有适用的其他此类效应。同一替代式效应不能以此法多次对同一事件生效。

＊滞阻法球的第二个异能会计算整个回合中施放咒语的数量，就算是于滞阻法球未在战场上期间所施放者也会包括在内。举例来说，如果滞阻法球本身是你在某回合中施放的第三个咒语，则你的下一个咒语增加{三}来施放。

＊要计算咒语的总费用，先从要支付的法术力费用（或替代式费用）开始，加上费用增加的数量，然后再减去费用减少的数量。无论施放咒语的的总费用为何，其总法术力费用都不会改变。

先人之剑
{三}
神器～武具
佩带此武具的生物得+3/+0 且具有警戒与践踏异能。
每当佩带此武具的生物死去时，将先人之剑装备在目标由你操控的生物上。
佩带{三}

＊如果先人之剑的触发式异能没有合适的目标，或该异能的目标已不合法，则先人之剑会以未装备的状态留在战场上。

军团之盔

{四}
传奇神器～武具
在你回合的战斗开始时，派出一个衍生物，此衍生物为佩带此武具之生物的复制品，但如果佩带此武具的生物是传奇，该衍生物不是传奇。该衍生物获得敏捷异能。
佩带{五}

＊此衍生物只会复制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）。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。

＊该衍生物不是传奇，此但书可被复制。如果有东西稍后复制了该衍生物，则所成的复制品也不是传奇。如果你同时操控两个或更多同名永久物，但只有其中一个是传奇，则「传奇规则」不会生效。

＊该衍生物会一直具有敏捷异能，但此效应不可被复制。如果有东西稍后复制了该衍生物，则所成的复制品不会具有敏捷。

＊如果所复制之生物的法术力费用中包含{X}，则 X 视为 0。

＊如果所复制的生物是个衍生物，则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。

＊如果所复制的生物本身已经复制了别的东西（举例来说，如果所选的生物是仿生妖），则此衍生物进战场时，会是所选的生物已经复制的样子。

＊当此衍生物进战场时，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。

＊如果在军团之盔的触发式异能结算前，佩带此武具的生物就离开战场，或军团之盔未装备在任何生物上，则不会派出衍生物。然而，如果军团之盔于其异能还在堆叠上时就离开战场，则派出的衍生物会复制最后佩带此武具的生物。如果该生物也已离开战场，则使用其最后已知信息来确定该衍生物的样子。

嚎叫魔像
{三}
神器生物～魔像
2/3
每当嚎叫魔像攻击或阻挡时，每位牌手各抓一张牌。

＊在嚎叫魔像的触发式异能结算后，牌手有机会在宣告阻挡者（若嚎叫魔像正进行攻击）或造成伤害（若嚎叫魔像正进行阻挡）之前施放咒语和起动异能。

寒冰操弄器
{四}
神器
{一}，{横置}：横置目标神器，生物或地。

＊一旦有牌手宣告施放咒语或起动异能，则直到其支付完相关费用，没有牌手能有所行动。特别一提，其他牌手不能试图横置该牌手的永久物来阻止其支付{横置}或阻止其产生足够的法术力。

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

＊尤依拉的佣兽之最后一个异能不会减少你施放其本身时要支付的费用。

攻城巨车
{四}
神器生物～攻城巨车
5/3
攻城巨车每次战斗若能攻击，则必须攻击。
攻城巨车不能被墙阻挡。

＊如果攻城巨车因故无法攻击（例如已横置，或者当回合才受该牌手操控），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。

米斯拉的自仿工人
{五}
神器生物～组装工人
2/2
每当你施放史迹咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则派出一个衍生物，此衍生物为米斯拉的自仿工人之复制品。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

＊该衍生物具有米斯拉的自仿工人的异能。它还能够产生其本身的复制品。

＊在结算米斯拉的自仿工人之触发式异能时，你无法多次支付{一}，好派出多个衍生物。不过，如果你操控多个米斯拉的自仿工人，则你能为每个自仿工人的异能各支付{一}。

＊该衍生物不会复制米斯拉的自仿工人上面的指示物或标记在其上的伤害，也不会复制其他改变了米斯拉的自仿工人之力量、防御力、类别、颜色等等的效应。通常来说，这代表了此衍生物就只会是个米斯拉的自仿工人。但如果任何复制效应已影响了原版米斯拉的自仿工人，就必须将它们列入考虑。

＊如果米斯拉的自仿工人在其触发式异能结算前离开战场，该衍生物仍将作为米斯拉的自仿工人之复制品进战场，并利用米斯拉的自仿工人最后在战场上时的可复制特征值。

琥珀玛珂
{零}
传奇神器
{横置}：加一点法术力，其颜色为由你操控之传奇生物和鹏洛客所具有的任一颜色。

＊琥珀玛珂的异能是让你在由你操控的传奇生物和鹏洛客所具有的各颜色中选择一种颜色，然后加一点该色的法术力。而不是每具有一种颜色，就加一点该色法术力。

＊如果你未操控传奇生物或鹏洛客，则你虽然能起动琥珀玛珂的异能，但不会加任何法术力。

＊如果你的传奇生物和鹏洛客均为无色，则你虽然能起动琥珀玛珂的异能，但不会加任何法术力。「无色」不算是一种颜色。

领航员罗盘
{一}
神器
当领航员罗盘进战场时，你获得 3 点生命。
{横置}：选择一种基本地类别。直到回合结束，目标由你操控的地额外具有该类别。

＊获得基本地类别会让该目标地获得对应的法术力异能。由于该地是「额外具有」新的基本地类别，因此该地会保留先前具有的异能。

魔力石碎片
{三}
神器
{横置}：你每操控一个名称为魔力石碎片的神器，便加{无}。

＊魔力石碎片的起动式异能属于法术力异能。它不用到堆叠，且不能被回应。

圣域坚盾
{二}
神器～武具
如果某来源将对佩带此武具的生物造成伤害，则防止该伤害中的 2 点。
佩带{一}

＊如果数个来源将同时对佩带此武具的生物造成伤害（举例来说，数个阻挡生物），则会分别防止每个此类来源的 2 点伤害。

＊如果某生物佩带了两个圣域坚盾，则会防止 4 点伤害。三个圣域坚盾会防止 6 点伤害，以此类推。

＊如果有多个替代性效应会影响「将如何造成伤害」此事，则由受到伤害的永久物之操控者来决定这些效应生效的顺序。

术士魔杖
{一}
神器～武具
佩带此武具的生物具有「{横置}：此生物对目标牌手或鹏洛客造成 1 点伤害。如果此生物是法术师，则改为它对该牌手或鹏洛客造成 2 点伤害。」
佩带{三}

＊只有于异能结算时，才会检查佩带此武具的生物是否是法术师。如果该生物已离开战场，则利用其最后已知信息来确定它是否是法术师。

＊造成伤害的异能与所造成之伤害的来源均为佩带此武具的生物，而非术士魔杖。

战训组构体
{一}
神器生物～组构体
1/1
当战训组构体死去时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1 指示物。

＊如果另一个生物与战训组构体同时受到致命伤害，则战训组构体的异能来不及在该生物上放置+1/+1 指示物，好让其活下来。

克撒的巨著
{二}
神器
{三}，{横置}：抓一张牌。然后除非你从你的坟墓场放逐一张史迹牌，否则弃一张牌。*（神器、传奇和传纪是史迹。）*

＊你是在看到你抓的牌后，才选择是要弃牌还是要从你的坟墓场中放逐牌。

＊即便你能从坟墓场中放逐一张史迹牌，你仍可以选择弃一张牌。

电压仆从
{二}
神器生物～组构体
1/3
在你的结束步骤开始时，重置目标神器。

＊电压仆从的异能能指定神器生物为目标，包括其本身。

万智牌，Magic，多明纳里亚，卡拉德许，乙太之乱，阿芒凯，幻灭时刻，依尼翠，依夏兰，决胜依夏兰，以及鹏洛客套牌，不论在美国或其他国家中，均为威世智有限公司的商标。©2018 威世智。