

经典大师发布释疑

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

此文件最近更新日期：2016年4月21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

什么是经典大师？

*经典大师*系列集**万智牌**丰富历史之大成，以前所未有的方式向牌手展现其间精彩！*经典大师*系列包含原本出自**万智牌**：起源直至**万智牌**最初版本各个系列的牌张，将原本散落不同轮抽环境的牌张汇聚一处，其中更含部分此前过于强大而无缘重印的卡牌，定能带来刺激而独特的轮抽体验。

上市信息

*经典大师*系列包括249张牌（101张普通牌，80张非普通牌，53张稀有牌，以及15张秘稀牌）。

上市日期：2016年6月10日

万智牌线上版发售日期：2016年6月17日

请至Wizards.com/Locator查询你附近的的活动或販售店。

赛制合法性

特选赛与薪传赛统称为「经典」赛制。*经典大师*系列中的所有卡牌均可用于特选赛制，本系列卡牌中大多数可用于薪传赛制。牌张在*经典大师*系列中发行，并不会改变其原本的赛制合法性。

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

复出机制

*经典大师*系列中的所有卡牌都曾在其他的**万智牌**系列中登场。几个关键字和其他机制也同样在此系列中复出。这些机制自其上次出现过之后，其规则均没有更改。

倾曳

倾曳此异能可让咒语从你的牌库中翻出另一个咒语来施放～如果你足够幸运的话，翻出来的咒语还能再让另一个咒语倾曳而出。它最早见于*阿拉若新生*。

血辩妖精

{二}{红}{绿}

生物～妖精／狂战士

3/2

敏捷

倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于牌库底。）

* 倾曳是在「当你施放咒语」时触发，这意味着倾曳异能会比该咒语先一步结算。如果你选择施放所放逐的牌，它会进入堆叠并位于该具倾曳异能的咒语之上。

* 倾曳异能结算时，你必须放逐牌张。要不要施放你最后一张放逐的牌，才是此异能中你唯一可以作选择的部分。

* 你是以牌面朝上的方式放逐牌张。所有牌手都可以看到它们。

* 如果你施放最后一张放逐的牌，则你是把它当成咒语来施放。它可以被反击。如果该牌具有倾曳，则此新的咒语之倾曳异能也会触发，且你会为了此新之咒语重复此流程。

* 在你完成放逐牌及施放放逐的最后一张牌（如果你选择如此作）之后，你随机安排其他以此法放逐之牌的顺序，并将它们放在你的牌库底。不论是你或任何其他牌手都无从知晓这些牌的顺序。

* 如果未放逐费用比此咒语低的牌张，你将随机安排你整个牌库中牌的顺序。虽然这与将你的牌库洗牌无异，但对于心灵探针这类牌来说，这不属于「洗牌」。

* 如果原本具倾曳异能的咒语被反击，倾曳异能也会正常结算。

* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放此咒语，因此你便无法支付该牌的其他替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

返响

返响此异能让你能以分两期的方式来支付永久物的费用。它最早出现于*克撒传*环境，最近一次是在*摩登大师*系列中登场。

宿命导士

{三}{白}{白}

生物～天使／精怪

2/2

飞行，反黑保护

返响{三}{白}{白}（在你的维持开始时，若你在你前一个维持开始后才操控它，则除非你支付其返响费用，否则牺牲之。）

当宿命导师进战场时，将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。

* 你始终可以选择是否支付返响费用。当返响此触发式异能结算时，若你无法支付其返响费用，或是不愿支付，则你牺牲此永久物。

* 如果某永久物是在你的上个「维持开始」的时点之后才进战场或受你操控，其上的返响异能便会在你的维持中触发。

返照

返照此异能让你能从坟墓场中施放咒语。它最早出现于奥德赛环境，最近一次是在依尼翠环境中登场。

柯帮疗法

{黑}

法术

说出一个非地牌的名称。目标牌手展示其手牌，并弃掉所有具该名称的牌。

返照～牺牲一个生物。（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以返照方式施放法术。

* 以返照方式施放某咒语时，并不会改变该咒语的法术力费用（或总法术力费用）。你只是改为支付其返照费用。

* 让你增加或减少支付咒语费用的效应，于你以返照方式施放咒语时也会生效。

* 以返照方式施放的咒语在之后一定会被放逐，不论它是结算了，被反击，或以其他方式离开堆叠。

* 就算咒语由于某种原因未经施放就被置入你的坟墓场，你也能利用其返照异能施放之。

混血法术力

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说，{黑/绿}可用{黑}或{绿}来支付。它既是黑色法术力符号，也是绿色法术力符号。

丧仪祭师

{黑/绿}

生物～妖精／祭师

1/2

{横置}：将目标地牌从坟墓场放逐。加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{黑}，{横置}：将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。每位对手各失去2点生命。

{绿}，{横置}：将目标生物牌从坟墓场放逐。你获得2点生命。

* 你是在施放或起动费用中具有混血法术力符号的咒语或起动式异能时，决定要为每个混血法术力符号支付哪种颜色的法术力。

* 在计算总法术力费用时，每个混血法术力符号都算作1。

* 若一张牌的法术力费用中有混血法术力符号，则该牌具有法术力费用中展示的每种颜色，不论你支付哪种法术力来施放它。

压印

压印此异能提示出自 *秘罗地* 和 *秘罗地创痕* 环境。它表示此永久物的异能会将其他牌放逐，并利用所放逐之牌的特征来确定其效应。异能提示并无规则含义；只是给机制类似的异能起的名称标记。

五彩玛珂

{零}

神器

压印～当五彩玛珂进战场时，你可以从手上放逐一张非神器且非地的牌。

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为所放逐之牌的任一颜色。

* 每个具有压印异能的永久物上，也会有另一个提及「所放逐的牌」或「以[此永久物]放逐的牌」的异能。这两个异能有连结关系。第二个异能只会关注压印异能所放逐的牌，而不会在意任何其他异能。

* 具有压印异能的永久物之连结异能，有可能并未关联到某张被其放逐的牌。造成此情况的原因包括：该压印异能所放逐的所有牌均已离开放逐区；或该压印异能并非强制性，且你并未利用它来放逐牌；或该压印异能因被反击或有其他理由而无法放逐牌。在这种情况下，此连结异能要寻找所放逐之牌的数值时，所得结果为「未定义」。该异能会尽量执行其效应，但可能会无法产生任何效应。

* 如果具压印异能的永久物离开战场、然后又回到战场，则它会是个新的物件。于先前的存在状况下被它所放逐的牌，与这新物件并无关联。

丧心

丧心此异能提示出自 *依尼翠* 环境。它表示如果本回合稍早有生物死去，某异能便会产生更强的效果。异能提示并无规则含义；只是给机制类似的异能起的名称标记。

悲剧失足

{黑}

瞬间

目标生物得-1/-1直到回合结束。

丧心～如果本回合有生物死去，则改为该生物得-13/-13直到回合结束。

* 丧心异能只会检查本回合稍早是否有生物死去。该生物牌于那时刻在不在坟墓场中都没关系。

* 衍生生物也可能会死去，并在进入其拥有者的坟墓场后完全消失。

* 触发式丧心异能会包括「以『若』开头的子句」。本回合先前时段中必须要有生物死去，才会让这类异能触发；否则什么都不会发生。换句话说，如果本回合先前时段中并没有生物死去，则你便不可能让某生物死去并藉以回应此触发式异能。

* 丧心异能只在乎是否有生物死去，而不在于有多少生物死去。

保护

保护此异能过去曾是**万智牌**系列中的常客。它用四种方式来保护永久物不受其他物件影响。

符文之母

{白}

生物～人类／僧侣

1/1

{横置}：选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。

* 如果某永久物具有反某特性保护，则意味着以下四点：

- 1) 该永久物将受到的来自具该特性之来源的伤害都会被防止。
- 2) 该永久物不能被具该特性的灵气与武具结附或装备。
- 3) 该永久物不能被具该特性的生物阻挡。
- 4) 该永久物不能成为具该特性之咒语或异能的目标。

* 除了上文说明的四项事件之外，其他的事件都会如常生效。具反白保护的异能会被神之愤怒消灭，具反黑保护异能的生物会因劫难恶魔的异能而得-5/-5，具反红保护异能的生物不能忽略雷动躁的限制。

* 赋予某永久物保护异能，可能会导致堆叠上咒语或异能具有不合法的目标。于咒语或异能试图结算时，如果其上所有的目标均不合法，则该咒语或异能便会被反击，其上所有的效应都不会生效，包括与该目标无关的效应。如果该咒语或异能仍至少有一个合法目标，则它便会尽可能对剩余所有合法目标产生影响，且它其他的效应也仍会生效。

* 有些牌会让你「选择一个颜色」并赋予对应颜色的反色保护异能。你无法以此法选择「神器」或「无色」，因为这些都不是颜色。

追溯

追溯此异能让你能从自己的坟墓场中施放咒语～只要你还有地可以弃，就能不断反复施放。它最早见于**暮光**。

火焰戳刺

{红}

法术

火焰戳刺对目标生物或牌手造成1点伤害。

追溯（你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须支付其所需费用，并额外弃掉一张地牌。）

* 以咒语之追溯异能来施放它时，与施放其他的咒语大致上并无不同，除了以下两点：你是从坟墓场来施放该牌（而非从你手上），并且你必须支付其所需费用且额外弃掉一张地牌。

* 必须遵循其时机限制和许可，包括其牌张类别所具有者。举例来说，在你能如常施放法术的时机下，你才能以追溯方式施放法术。

* 当你从坟墓场施放的追溯牌结算或被反击时，将它置入你的坟墓场。你可以再度利用追溯异能来施放它。

* 若主动牌手（轮到该回合的牌手）施放了具追溯异能的咒语，则该牌手可以在它结算后再度施放该牌，并且其他牌手无法先一步将该牌移出坟墓场。这是因为主动牌手在咒语结算后会拥有优先权，所以他可以立即施放新的咒语。而由于利用追溯异能从坟墓场施放咒语时会将该牌移到堆叠上，当它还在坟墓场时，其他人都来不及作事来影响它。

门槛

门槛此异能提示出自*奥德赛*环境。它表示某异能会在你坟墓场中有七张或更多牌时产生效果。异能提示并无规则含义；只是给机制类似的异能起的名称标记。

熊人

{一}{绿}

生物～人类／熊／德鲁伊

1/1

{横置}：加{绿}到你的法术力池中。

/门槛～只要你的坟墓场中有七张或更多牌，熊人便得+3/+3。

循环类别

循环类别这类异能让你能弃牌来从牌库中搜寻具特定特征的牌。这类异能曾在*劫运降临*系列与*阿拉若断片*环境出现过各种变化，不过在*经典大师*中登场的循环类别异能只有两种：循环海岛和循环沼泽。

曲恶憎恨兽

{五}{黑}

生物～灵俑／突变体

5/3

{黑}：重生曲恶憎恨兽。

循环沼泽{二}（{二}，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，并将它置于你手上。然后将你的牌库洗牌。）

* 循环类别异能属于起动式异能。会与起动式异能产生互动的效应（例如阻抑或明炉戒）会与循环海岛异能和循环沼泽异能产生互动。会与咒语产生互动的效应（例如移魂术和反击咒语）则不会。

*于结算循环类别异能的过程中，你能选择找出任何具指定类别的牌张，包括非基本地。就算牌库中有满足条件的牌张，你也可以选择不将其找出来。

消逝

具有消逝异能的永久物留在战场的时间，会因此异能而受限。它最早出现于*时空混沌*。

钙身驮登

{二}{白}{白}

生物～野兽

5/5

帷幕（此生物不能成为咒语或异能的目标。）

消逝4（此生物进战场时上面有四个计时指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个计时指示物。当移去最后一个时，将它牺牲。）

* 如果从某个具消逝异能的永久物上移去最后一个计时指示物时，「将它牺牲」的异能被反击，则此永久物会一直留在战场上，并且上面没有计时指示物。消逝的两个触发式异能都不会再度触发。类似状况：如果有个上面没有计时指示物的永久物在战场，并且它变成某个具消逝异能的永久物之复制品，则此永久物会一直留在战场上。而如果有个上面已有数个计时指示物的永久物在战场，并且它变成某个具消逝异能的永久物之复制品，则消逝异能会如常生效。

单卡解惑

白色

均势

{一}{白}

法术

每位牌手各选择若干由其操控的地，其数量等同于所有牌手中操控地最少之牌手的地数量，然后牺牲其余的地。各牌手也以此法弃牌与牺牲生物。

* 首先由轮到该回合的牌手来选择要保留的地（如有），然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行选择。每位牌手都会知道在自己之前作出选择的牌手选了哪些地。然后所有牌手同时牺牲所有未选到的地。然后针对手牌重复此流程，但在选择过程中无需展示任何牌张，而是等到每位牌手均选完之后，所有人再同时弃牌。最后会针对生物再度重复此流程，这次牌手在选择要保留哪些生物时，能够知道在自己之前作出选择的牌手选了哪些生物。然后所有牌手同时牺牲所有未选到的生物。

* 均势并不指定目标，因此在选择要保留哪些永久物时，能够选择不能被指定为目标者，例如具帷幕或反白保护异能的生物。

* 在进行相应部分的流程时，才会去计算对应类别之物件的数量。要等牺牲完地之后，才会计算手牌数量；要等弃完牌之后，才会计算战场上的生物数量。因此，在进行该咒语最后一部分，确定战场上的生物数量时，不会将早在进行该咒语第一部分时就已牺牲的地生物计算在内。

联盟仪队兵

{三}{白}

生物～人类／旗手

2/4

对手于施放咒语或起动异能过程中选择目标时，如果其能选择至少一个战场上的旗手，则必须如此作。

* 可以选择任意牌手的旗手为目标。举例来说，如果所有牌手各操控一个联盟仪队兵，则力量之绒印可以指定其中任意一个为目标。

* 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。触发式异能（通常写成「当～」，「每当～」或「在～时」）不需指定旗手为目标。

* 如果要改变咒语或异能的目标，或要将咒语或异能的复制品放进堆叠且为其选择新的目标，此时都不需要指定旗手为目标。

八尾半

{白}{白}

传奇生物～狐／僧侣

2/2

{一}{白}：目标由你操控的永久物获得反白保护异能直到回合结束。

{一}：目标咒语或永久物成为白色直到回合结束。

* 以此法成为白色的永久物咒语进战场后会继续为白色，直到回合结束。

启蒙导师

{白}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张神器或结界牌并展示该牌。将你的牌库洗牌，然后将该牌置于其上。

* 「洗牌并将该牌置于其上」此事为单一的动作。如果某效应要求你展示你的牌库顶牌，此时并不会展示你牌库顶的第二张牌。

信念拘锁

{三}{白}

结界～灵气

结附于永久物

当信念拘锁进战场时，你获得4点生命。

所结附的永久物不能进行攻击或阻挡，且除了法术力异能之外，其起动式异能也不能起动。

* 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。

* 信念拘锁无法阻止静止式异能，触发式异能或法术力异能。「法术力异能」系指产生法术力的异能，而不是需要支付法术力的异能。

亡灵栖所

{二}{白}{白}

结界

每当一个非衍生物的生物从战场进入你的坟墓场时，将一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物放进战场。

* 对于由你拥有但不由你操控的生物牌而言，若它死去，则会进入你的坟墓场，且亡灵栖所的异能会触发。

炼野麋鹿

{二}{白}{白}

生物～麋鹿

3/3

警戒

当炼野麋鹿进战场时，放逐另一个目标永久物。在下一个结束步骤开始时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 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，即使炼野麋鹿已不在战场，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，所以它能结附于具帷幕的永久物），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。

* 如果炼野麋鹿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。

低声下气

{一}{白}

瞬间

直到回合结束，目标生物失去所有异能，且基础力量与防御力为0/1。

* 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，都会被低声下气盖掉。其他将其力量或防御力设定为某特定值的效应，如果是在低声下气结算后才生效，则将会盖过此效应。

* 会更改受影响的生物之力量和／或防御力的效应，例如力量之减印，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。

* 若低声下气结算后，被影响的生物才获得某异能，则该生物依旧会具有此异能。

* 低声下气不会反击已经触发或起动的异能。特别来说，施放此咒语并无法让某生物的「在你的维持开始时」、「当此生物进战场时」这类异能不会触发。

寇族使钩大师

{二}{白}

生物～寇族／士兵

2/2

当寇族使钩大师进战场时，横置目标由对手操控的生物。该生物于其操控者的下一个重置步骤中不能重置。

* 你可以指定任何由对手操控的生物为目标。如果该生物已横置，则它只是在其操控者的下一个重置步骤中不能重置而已。

* 如果该生物于其操控者的下一个重置步骤当中并非已横置的状态（可能是因为咒语将其重置了），则此异能不会生效。它不会在稍后时段再度生效。

台地咒术师
{1}{白}{白}
生物～人类／德鲁伊
0/2

每当你施放结界咒语时，你可以抓一张牌。

* 台地咒术师的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 如果该结界咒语被反击，台地咒术师的最后一个异能仍会结算并让你抓一张牌。

* 未被施放而径直放进战场的结界不会触发台地咒术师的最后一个异能。

转念
{四}{白}
瞬间
放逐目标进行攻击的生物。
抓一张牌。

* 如果在转念试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

遮蔽
{一}{白}
瞬间
选择一种颜色。目标由你操控的生物获得反该色保护异能直到回合结束。
抓一张牌。

* 只会于咒语开始结算的时候，才检查目标咒语的合法性。如果遮蔽让目标生物获得反白保护异能，你也仍能抓一张牌。

捕灵手
{一}{白}
生物～鸟／士兵
1/1

飞行

每当一个具飞行异能的生物死去时，在捕灵手上放置一个+1/+1指示物。

* 如果捕灵手与另一个具飞行异能的生物同时受到致命伤害，它们将同时被消灭。捕灵手的异能无法保住它。

化剑为犁
{白}
瞬间
放逐目标生物。其操控者获得等同于其力量的生命。

* 所获得生命的数量，等同于目标生物最后在战场上时的力量。

* 如果该生物的力量为负数，则其拥有者既不会失去生命，也不会获得生命。

意外失踪

{X}{白}{白}

瞬间

将目标非地永久物置于其拥有者的牌库顶第X张牌正下面。

* 如果该牌手牌库中的牌少于X张，则将该永久物置于该牌库的底部。

* 如果为X选择的数值为0，则将该永久物置于其拥有者的牌库顶。

白鬃狮

{一}{白}

生物～猫

2/2

闪现

当白鬃狮进战场时，将一个由你操控的生物移回其拥有者手上。

* 于白鬃狮的触发式异能结算时，你可以将其本身移回其拥有者手上。如果你并未操控其他生物，则你必须将它移回。

* 该异能并未指定任何生物为目标。直到该异能结算时，你才实际选择要将哪个生物移回。一旦异能开始结算，任何牌手都无法对选择作出回应。

蓝色

全能的阿卡尼思

{三}{蓝}{蓝}{蓝}

传奇生物～魔法师

3/4

{横置}：抓三张牌。

{二}{蓝}{蓝}：将全能的阿卡尼思移回其拥有者手上。

* 阿卡尼思的最后一个异能只有于它在战场上的时候才能起动。

脑力激荡

{蓝}

瞬间

抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。

* 你是在结算脑力激荡的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

章人智者
{三}{蓝}
生物～章人
2/3

/门槛～只要你的坟墓场中有七张或更多牌，章人智者便具有「当章人智者进战场时，抓三张牌，然后弃两张牌。」

* 你是在结算章人智者的过程中完成「抓三张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

* 如果在章人智者进战场的时候，你坟墓场中没有足够的牌，则其门槛异能不会触发。如果是在章人智者的异能触发之后，你坟墓场中的牌数发生变化使其失去此异能，则该异能仍会照常结算。

魔法操控术
{二}{蓝}{蓝}
结界～灵气
结附于生物
你操控所结附的生物。

* 就算获得某生物之操控权，也不会让你同时获得其上任何灵气或武具之操控权。

目眩
{一}{蓝}
瞬间

你可以将一个由你操控的海岛移回其拥有者手上，而不支付目眩的法术力费用。
除非目标咒语的操控者支付{一}，否则反击该咒语。

* 如果有其他效应使施放目眩的费用增加，则就算你支付了其替代性费用，也必须要支付相应的额外费用。

报酬递减
{二}{蓝}{蓝}
法术

每位牌手各将其手牌和坟墓场洗回其牌库。你放逐你牌库顶的十张牌。然后每位牌手各抓至多七张牌。

* 每位牌手各可以选择抓任意数量的牌，数量从零到七不等。首先由轮到该回合的牌手决定要抓几张牌，然后实际抓起对应数量的牌张，然后其他每位牌手按照回合顺序依次进行此流程。

* 报酬递减要等到其完成结算之后才会进入你的坟墓场，也就是说它不会因其自身效应的一部分而被洗回你的牌库。

* 所放逐的牌会牌面朝上被放逐。你在决定要抓多少张牌之前，能够看到哪些牌被放逐。

真伪莫辨

{三}{蓝}

瞬间

展示你牌库顶的五张牌。由任一对手将它们分成两堆。将其中一堆置于你手上，另一堆置于你的坟墓场。

* 由你选择要将哪一堆置于你手上。

* 每个牌堆包含的张数可由零张到五张不等；无需将牌张「均分」成两堆。

意志之力

{三}{蓝}{蓝}

瞬间

你可以支付1点生命并从你手上放逐一张蓝色牌，而不支付意志之力的法术力费用。

反击目标咒语。

* 如果有其他效应使施放意志之力的费用增加，则就算你支付了其替代性费用，也必须要支付相应的额外费用。

预知将来

{二}{蓝}{蓝}{蓝}

结界

你以展示牌库顶牌的方式进行游戏。

你可以使用你的牌库顶牌。

* 你牌库顶牌不在你手上，所以你不能将其延缓、循环、弃掉，或是起动其上的起动式异能。

* 你必须遵守你牌库顶牌正常施放时机的许可条件与限制，同时须支付其费用。如果其具有替代性费用或额外费用，你可以支付之。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果你牌库顶牌是地，则你只能在你仍有可使用地数的时候，才能够使用该地。

* 如果你施放某咒语或起动某异能的流程中，你的牌库顶牌有所改变（可能是因为你施放的正是你的牌库顶牌），则要等到你完成咒语施放或异能起动之后，才会展示新的牌库顶牌。

* 当你使用了牌库顶上的牌时，立刻展示牌库的下一张牌。

气态形体

{二}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

防止所结附的生物将受到与造成的所有战斗伤害。

* 所结附的生物依然能进行攻击和阻挡。

流水冲击波

{蓝}

瞬间

选择一项～

- 如果目标咒语是红色，反击之。
- 如果目标永久物是红色，消灭之。

* 流水冲击波能以任何咒语或永久物为目标，而不仅限于红色者。它只会在结算时才检查目标的颜色。

心灵塑师杰斯

{二}{蓝}{蓝}

鹏洛客～杰斯

3

+2：检视目标牌手的牌库顶牌。你可以将该牌置于该牌手的牌库底。

0：抓三张牌，然后从你手上将两张牌以任意顺序置于你的牌库顶。

-1：将目标生物移回其拥有者手上。

-12：放逐目标牌手牌库中的所有牌，然后该牌手将其手牌洗入其牌库。

* 你是在结算心灵塑师杰斯之第二个异能的过程中完成「抓三张牌并将两张牌放回」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

* 如果杰斯之最后一个异能的目标牌手手上没有牌，则该牌手不会将任何牌洗入其牌库，该牌手的牌库便会为空。但该牌手要等到他试图从空牌库中抓牌时，才会输掉这盘游戏。

战舰水母

{二}{蓝}

生物～水母

2/2

当战舰水母进战场时，将目标生物移回其拥有者手上。

* 如果当战舰水母进战场时，战场上没有其他生物，则它的异能必须指定自己为目标。

记忆丧失

{一}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。如果以此法反击该咒语，则改为将它置于其拥有者的牌库顶，而非置入该牌手的坟墓场。

* 记忆丧失具有自我替代性效应，会在所有能够替代「咒语进入坟墓场」此事件的效应当中首先生效。不过对于利用返照施放的咒语而言，返照异能会将该咒语最终去处从其拥有者的牌库更改为放逐区。

神秘导师

{蓝}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张瞬间或法术牌并展示该牌。将你的牌库洗牌，然后将该牌置于其上。

* 「洗牌并将该牌置于其上」此事为单一的动作。如果某效应要求你展示你的牌库顶牌，此时并不会展示你牌库顶的第二张牌。

隼龙兽

{四}{蓝}

生物～龙兽

2/3

飞行

当隼龙兽进战场时，重置至多五个地。

* 于隼龙兽的触发式异能结算时，你才决定要重置哪些地。这不会指定该些地为目标，也不仅限于只能重置由你操控的地。

非瑞克西亚摄食兽

{六}{蓝}

神器生物～野兽

3/3

压印～当非瑞克西亚摄食兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物。

非瑞克西亚摄食兽得+X/+Y，X为所放逐之生物牌的力量，Y为该牌的防御力。

* 非瑞克西亚摄食兽将会依据该牌在放逐区中的力量与防御力得到加成。该牌被放逐前其上的指示物，结附的灵气或佩带的武器都不会增加此数值。

* 定义生物力量和防御力的异能在该牌处于放逐区时仍会生效，但会增减力量或防御力的异能在这种状况下不会生效。举例来说，战斗航空队的异能会生效，在确定非瑞克西亚摄食兽之力量和防御力时需加以考虑，但熊人的异能则不然。如果所放逐的牌之力量和／或防御力发生变化，非瑞克西亚摄食兽的力量和防御力也会不断变化。

* 如果被放逐的牌并非生物牌（也许由于它是战场上暂时变成生物的地），则非瑞克西亚摄食兽不会获得加成。

麻木之触

{一}{蓝}

结界～灵气

结附于生物

当麻木之触进战场时，抓一张牌。

所结附的生物之起动式异能都不能起动。

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

* 与许多其他类似异能不同，麻木之触的最后一个异能可阻止牌手起动法术力异能。

伊弗斯岛护卫

{二}{蓝}

生物～鸟／法术师

2/2

飞行

由你施放且具飞行异能的生物咒语减少{一}来施放。

* 不具有飞行异能的生物咒语不能减少费用，即使该生物进战场后能够具有飞行异能也是一样。举例来说，如果你操控海岛且坟墓场里有神奇，则即使生物在战场上会具有飞行异能，生物咒语的费用也不会减少{一}。

* 此异能不能减少具有飞行异能的生物咒语之有色法术力要求。

黑色

尸变

{一}{黑}

结界～灵气

结附于坟墓场中的生物牌

当尸变进战场时，若它在战场上，则它失去「结附于坟墓场中的生物牌」且获得「结附于以尸变放进战场的生物」。将所结附的生物牌在你的操控下移回战场，并将尸变结附于其上。当尸变离开战场时，该生物之操控者牺牲该生物。

所结附的生物得-1/-0。

* 尸变属于灵气，但其「结附」异能较为特殊。你在施放它时须指定坟墓场中的某张生物牌为目标。它进战场时会结附在该牌上。然后，它会将该牌移回战场，并将自己再度结附在该牌上（由于该牌已是战场上的新物件）。在此流程中，尸变本身不会进入坟墓场。

* 于尸变的触发式异能结算时，如果它已不在战场上，则其所有的效应都不会生效。不会将生物牌移回战场。

* 除非特别注明，否则诸如帷幕及保护这类异能只有在战场上才会生效。你能将具帷幕的生物牌指定为尸变的目标，且尸变也会结附在因此进战场的该生物上。

* 如果放进战场的生物具有反黑保护异能，或尸变因其他原因而无法合法结附于该生物上，则尸变就无法实际贴附到该生物上。它会因状态动作而被置入坟墓场，触发其延迟触发式异能。当该触发结算时，若该生物仍在战场上，则其操控者须将它牺牲。

歼灭

{三}{黑}{黑}

瞬间

消灭目标非黑色的生物。它不能重生。

抓一张牌。

* 如果在歼灭试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。你不会因此抓牌。

鲜血画家

{一}{黑}

生物～吸血鬼

0/1

每当鲜血画家或另一个生物死去时，目标牌手失去1点生命且你获得1点生命。

* 如果鲜血画家与一个或数个其他生物同时死去，则每有一个同时死去的生物，其异能都会触发一次。

柯帮干部布蕾德

{二}{黑}{黑}

传奇生物～人类／奴仆

2/2

在每位牌手的维持开始时，该牌手牺牲一个神器，生物或地。

* 在你的维持开始时，先是由对手操控的触发式结算之后，才会轮到由你操控的触发式异能结算。如果对手操控布蕾德，且你操控能将永久物放进战场的触发式异能，则你无法通过牺牲新放进战场的这个永久物来满足布蕾德的异能。

柯帮疗法

{黑}

法术

说出一个非地牌的名称。目标牌手展示其手牌，并弃掉所有具该名称的牌。

返照～牺牲一个生物。（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 你是于柯帮疗法结算时说牌的名称，而不是于施放时。然后目标牌手展示其手牌并弃牌（如适用）。在你说出牌名与目标对手展示手牌并弃牌这两个动作之间，没有牌手能采取任何动作。

腐食怪

{黑}

生物～灵俑

1/1

腐食怪不能进行阻挡。

牺牲一个生物：在腐食怪上放置一个+1/+1指示物。

* 你可以牺牲腐食怪本身来起动其异能。该异能结算时不会产生效应。

劫难恶魔

{五}{黑}{黑}

生物～恶魔

5/5

飞行

当劫难恶魔死去时，所有生物得-5/-5直到回合结束。

* 所有在劫难恶魔之触发式异能结算时受你操控的生物都受到此异能的影响。在本回合稍后时段才受你操控或变为生物者则不会受到影响。

灵液妖

{三}{黑}

生物～惊惧兽

3/1

敏捷

在结束步骤开始时，牺牲灵液妖。

在你的维持开始时，若灵液妖在你的坟墓场中，则你可以将一张灵液妖以外的黑色生物牌从你的坟墓场放逐。若你如此作，则将灵液妖移回战场。

* 如果你的坟墓场中有数张灵液妖，则你无法只放逐同一张生物牌就将它们全部移回战场。

* 如果某个灵液妖的异能放逐了另一个灵液妖，则被放逐之灵液妖的异能无法将之移回战场。

无辜之血

{黑}

法术

每位牌手各牺牲一个生物。

* 就算某些（或全部）牌手未操控生物，你也可以施放无辜之血。这些牌手不会受影响。

黎撒拉那划疤客

{二}{黑}

生物～妖精／杀手

1/1

{横置}，弃一张妖精牌：目标生物得-X/-X直到回合结束，X为由你操控的妖精数量。

* 只有于黎撒拉那划疤客的异能结算时，才会计算由你操控的妖精数量。如果黎撒拉那划疤客仍在战场上，则它会将自已计算在内。

恶毒折磨

{黑}{黑}

瞬间

丧心～当你施放恶毒折磨时，若本回合有生物死去，则你可以复制恶毒折磨，且可以为该复制品选择新的目标。

消灭目标非黑色的生物。

* 恶毒折磨的复制品是直接堆叠中产生。它并非被施放的，所以此复制品不会再度触发丧心异能。

* 除非你为复制品选择新的目标，否则其目标将与原版咒语相同。如果你不想改变，或者不能改变该目标（也许是因为战场上没有其他非黑色生物），则你不必改变之。

作呕

{一}{黑}

法术

所有生物得-1/-1直到回合结束。

* 所有于作呕结算时在战场上的生物都会受影响。在本回合稍后时段才受你操控或变为生物者则不会受到影响。

死冥权能

{黑}{黑}{黑}

结界

略过你的抓牌步骤。

每当你弃一张牌时，将该牌从你的坟墓场放逐。

支付1点生命：牌面朝下地放逐你的牌库顶牌。在你的下一个结束步骤开始时，将该牌置于你手上。

* 死冥权能的最后一个异能会产生延迟触发式异能，将所放逐的牌置于你手上。就算在你的结束步骤之前，死冥权能就已被移离战场，该异能也仍会触发。

* 如果所弃的牌未进入你的坟墓场（由于诸如疯魔这类效应）或已离开你的坟墓场（或许是因为有其他效应将它移回你手上），则该牌不会被放逐。

尼可拉塔

{二}{黑}{黑}

生物～人类／杀手

2/1

先攻

当尼可拉塔进战场时，消灭目标非神器且非黑色的生物。该生物不能重生。

* 如果当尼可拉塔进战场时，战场上没有非神器且非黑色的生物，则什么都不会发生；但如果存在一个此类生物，则你必须指定其为目标，就算该生物是由你操控的也是一样。

辛格氏独裁者

{三}{黑}

生物～人类

2/2

当辛格氏独裁者进战场时，将三个0/1黑色农奴衍生生物放进战场。

当辛格氏独裁者离开战场时，放逐所有农奴衍生物。

* 辛格氏独裁者的最后一个异能会放逐所有农奴衍生物，而非仅限于由其第一个异能产生者。

* 如果辛格氏独裁者在其第一个异能还在堆叠上的时候就已离开战场，则其第二个异能会触发，放逐所有战场上会有的农奴衍生物，然后其第一个异能结算，让你得到三个农奴衍生物。

隐匿鬼魂

{一}{黑}

生物～精怪

2/1

飞行

当隐匿鬼魂成为咒语或异能的目标时，将它牺牲。

* 就算你反击了指定隐匿鬼魂为目标的咒语或异能，你也要牺牲它。如果该咒语没有其他目标，则它会在试图结算时被反击。

毒雨倾盆

{二}{黑}

法术

支付X点生命，以作为施放毒雨倾盆的额外费用。

所有生物得-X/-X直到回合结束。

* 支付生命属于额外费用。就算毒雨倾盆被反击，你也会失去生命。

* 如果你以不支付法术力费用的方式来施放毒雨倾盆，则你仍然要选择X的数值并支付X点生命。这是因为其法术力费用中没有{X}。

* 所有于毒雨倾盆结算时在战场上的生物都会受影响。在本回合稍后时段才受你操控或变为生物者则不会受到影响。

乌尔博格式起义

{四}{黑}

法术

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

抓一张牌。

* 如果你只想抓一张牌，你完全可以指定零个目标来施放乌尔博格式起义。

* 如果你选择了至少一个目标，且于结算时所有目标都不合法，则你无法抓牌。

吸血鬼导师

{黑}

瞬间

从你的牌库中搜寻一张牌，然后将你的牌库洗牌，并将该牌置于其上。你失去2点生命。

* 「洗牌并将该牌置于其上」此事为单一的动作。如果某效应要求你展示你的牌库顶牌，此时并不会展示你牌库顶的第二张牌。

生体活祭

{二}{黑}

法术

选择两张目标在你坟墓场中的生物牌。牺牲一个生物。如果你如此作，则将所选择的牌横置移回战场。

* 你必须选择两个目标。你不能只指定一张生物牌为目标就施放生体活祭。

* 你要到生体活祭结算的时候，才决定要牺牲哪个生物。你无法将你所牺牲的生物移回战场，因为在你选择目标的时候，该生物还在战场上。

* 于生体活祭结算时，如果你能牺牲生物，就必须如此作。你无法反悔并选择不牺牲。

* 如果其中一张目标生物牌已经是不合法的目标（例如它在生体活祭结算之前就已离开你的坟墓场），则你依然要牺牲一个生物，并将另一张牌放进战场。如果两者均为不合法目标，则生体活祭会被反击。你不会牺牲任何生物。

警醒的秃鹰

{三}{黑}

生物～鸟

3/1

飞行

{一}{黑}，牺牲一个生物：重生警醒的秃鹰。

* 你可以牺牲警醒的秃鹰本身来起动其异能。该异能结算时不会产生效应。

红色

战斗航空队

{三}{红}{红}

生物～鬼怪

/

飞行

战斗航空队的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

* 战斗航空队的最后一个异能会在所有区域生效。当它在战场上时，它会将自己算进去，所以它至少会是1/1。

火热复仇

{二}{红}

结界

每当你从你的坟墓场施放咒语时，火热复仇对目标生物或牌手造成2点伤害。

* 虽然返照和追溯是从你坟墓场中施放咒语的最常见方式，但每当你从你的坟墓场中施放咒语时，不管利用任何方式都会触发火热复仇。

* 当你起动坟墓场中某张牌上的异能，例如破坟或是重组骷髅妖的异能，则不会触发火热复仇。

* 火热复仇的触发式异能会比你从坟墓场中施放的该咒语先一步结算。

碳化

{二}{红}

瞬间

碳化对目标生物或牌手造成3点伤害。该生物于本回合中不能重生。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

* 该目标生物不能重生，且本回合中不管它因何而死去，都会被放逐。不一定非得是因受到碳化的伤害而被消灭才会被放逐。

连锁闪电

{红}

法术

连锁闪电对目标生物或牌手造成3点伤害。然后该牌手或该生物的操控者可以支付{红}{红}。如果该牌手如此作，则他可以复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。

* 在连锁闪电结算的过程中，目标牌手或目标生物的操控者可以复制连锁闪电。该复制品具有与正在结算之咒语相同的叙述、目标和颜色，不过复制该咒语的牌手可以为其选择新的目标。在产生（或未产生）复制品之后，第一个连锁闪电便完成结算并离开堆叠。

* 将该咒语之复制品放进堆叠的牌手，便是该复制品的操控者。

* 连锁闪电的复制品是在堆叠上产生，所以它并非被「施放」的。会于牌手施放咒语时而触发的异能并不会触发。牌手可以在该咒语结算前回应该咒语。

* 如果在连锁闪电试图结算前，目标生物或牌手已经是不合法目标，则此咒语会被反击。无法复制此咒语。

情急胡言

{一}{红}

瞬间

抓两张牌，然后随机弃一张牌。

返照{二}{蓝}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 你是在结算情急胡言的过程中完成「抓两张牌并随机弃一张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

复咏法师

{一}{红}{红}

生物～人类／法术师

2/2

闪现

当复咏法师进战场时，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。

* 复咏法师的触发式异能可以选择任何瞬间或法术咒语为目标（并复制之），而不仅限于具有目标者。它不在乎其操控者是谁。

* 于复咏法师的触发式异能结算时，它会产生一个堆叠之上咒语的复制品。由于此复制品并非被「施放」的，所以会于牌手施放咒语时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）。

* 你不能选择去支付该复制品的任何额外费用。不过，基于为目标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。

* 如果该咒语具有模式（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。你不能选择其他的模式。

* 如果咒语包括了于施放时决定的X数值（例如地震这类），则此复制品的X数值与原版咒语相同。

* 如果某复制品注记着它会影响「你」，则它会影响该复制品的操控者，而非原版咒语的操控者。类似状况：如果某复制品注记着它会影响某位「对手」，则它会影响该复制品的操控者之对手，而非原版咒语的操控者之对手。

丧信掠夺

{红}

法术

抓两张牌，然后弃两张牌。

返照{二}{红}（你可以从你的坟墓场使用此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

* 你是在结算丧信掠夺的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

激昂护教军

{二}{红}

生物～人类／骑士

2/1

敏捷

当激昂护教军进战场时，目标生物本回合不能进行阻挡。

* 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激昂护教军。

赌博

{红}

法术

从你的牌库中搜寻一张牌，将该牌置于你手上，随机弃一张牌，然后将你的牌库洗牌。

* 你可能会弃掉你所搜寻到的那张牌。

* 你是在结算赌博的过程中完成「将该牌置于你手上并随机弃一张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

迷乱莫葛

{红}

生物～鬼怪

1/1

牺牲迷乱莫葛：迷乱莫葛对目标生物或牌手造成1点伤害。

* 一旦迷乱莫葛已造成并受到战斗伤害，就已来不及在其被消灭之前起动它的异能。

爆焰冲击波

{红}

瞬间

选择一项～

- 如果目标咒语是蓝色，反击之。
- 如果目标永久物是蓝色，消灭之。

* 爆焰冲击波能以任何咒语或永久物为目标，而不仅限于蓝色者。它只会在结算时才检查目标的颜色。

驾驭爆焰

{四}{红}{红}

瞬间

你可以从你手上放逐一张红色牌，而不支付驾驭爆焰的法术力费用。

驾驭爆焰对任意数量的目标生物造成共4点伤害，你可以任意分配。

* 目标的数量最少为一，最多为四。每个目标至少要分配1点伤害。

* 你施放驾驭爆焰时，便要分配这些伤害；而不是于它结算时。如果其中任一目标变为不合法，则依然会按照原本分配的方式对其他目标造成伤害。如果所有目标均不合法，则驾驭爆焰会被反击。

* 如果有其他效应使施放驾驭爆焰的费用增加，则就算你支付了其替代性费用，也必须要支付相应的额外费用。

雷动踪

{一}{红}

法术

不具飞行异能的生物本回合不能进行阻挡。

* 该回合中，不具飞行异能的生物不能进行阻挡，包括雷动踪结算后失去飞行异能的生物，以及雷动踪结算后进战场的生物。

攻城指挥官

{三}{红}{红}

生物～鬼怪

2/2

当攻城指挥官进战场时，将三个1/1红色鬼怪衍生生物放进战场。

{一}{红}，牺牲一个鬼怪：攻城指挥官对目标生物或牌手造成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。

* 如果你在宣告阻挡者步骤中牺牲一个进行攻击或阻挡的鬼怪，则该鬼怪不会造成战斗伤害。如果你等到了战斗伤害步骤，但该鬼怪已经受到致命伤害，则在你有机会牺牲它之前，它便已被消灭。

偷袭

{三}{红}

结界

{红}：你可以将一张生物牌从你手上放进战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时牺牲该生物。

* 你只有在回合结束时依然操控该生物的情况下才须牺牲之。如果该生物已离开战场，则就算它又回到了战场上，你也不用牺牲它。类似地，如果有对手获得了该生物的操控权，则它也不会被牺牲，而会一直留在战场上。

* 将牌放进战场并非强制性。当该异能结算时，你能选择不如此作，就算你手上有生物牌也是如此。

不熄愤怒

{二}{红}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且不能进行阻挡。

当不熄愤怒从战场进入坟墓场时，将不熄愤怒移回其拥有者手上。

* 如果以咒语的方式施放不熄愤怒，并且在熄愤怒试图结算前，其目标已经不合法，则不熄愤怒会被反击，并会置入其拥有者的坟墓场。它不会移回其拥有者手上。

吞世龙

{三}{红}{红}{红}

生物～梦魇／龙

7/7

飞行，践踏

当吞世龙进战场时，放逐所有由你操控的其他永久物。

当吞世龙离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 有可能会发生吞世龙在其「进战场」触发结算之前就已离开战场的情况。如果确实发生此情况，则「离开战场」触发没有能移回战场的东西。然后其「进战场」触发结算，会将所有由你操控的其他永久物永远放逐。

* 如果吞世龙放逐了灵气，则在该灵气进战场时，由其操控者选择它要结附在哪个东西上面。它不需回到原本所结附的东西上。不能选择让该灵气结附在与之同时进战场的永久物上来进入战场。

* 如果尸变进入战场且结附于吞世龙，则吞世龙的进战场异能会放逐尸变，这样便会令你牺牲吞世龙，从而使得尸变返回战场并结附在由你选择之坟墓场里的某张生物牌上。你可以将此回圈重复进行任意次数，但如果你能够选择吞世龙以外的其他生物牌，则你必须在重复进行一定次数后选择其他生物牌。如果你无法选择其他生物牌，且没有牌手要打破此回圈，则这盘游戏会以平手告终。

年轻烈焰术士

{一}{红}

生物～人类／祭司

2/1

每当你施放瞬间或法术咒语时，将一个1/1红色元素衍生生物放进战场。

* 年轻烈焰术士的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算，但此时该咒语的目标已经选定。

绿色

丰足成长

{绿}

结界～灵气

结附于地

当丰足成长进战场时，抓一张牌。

所结附的地具有「{横置}：加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。」

* 所结附的地将保留它原有的任何其他异能。起动该地的其中一个起动式异能，不会使得该地其他的起动式异能也一并被起动。

亚格斯咒术师

{一}{绿}

生物～人类／德鲁伊

0/1

帷幕（此生物不能成为咒语或异能的目标。）

每当你施放结界咒语时，抓一张牌。

* 亚格斯咒术师的最后一个异能会比触发它的咒语先一步结算。

* 如果该结界咒语被反击，亚格斯咒术师的最后一个异能仍会结算并让你抓一张牌。

* 未被施放而径直放进战场的结界不会触发亚格斯咒术师的最后一个异能。

半人马酋长

{三}{绿}

生物～半人马

3/3

敏捷

/门槛～只要你的坟墓场中有七张或更多牌，半人马酋长便具有「当半人马酋长进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能。」

* 所有在半人马酋长之触发式异能结算时受你操控的生物都受到此异能的影响，包括半人马酋长本身。在本回合稍后时段才受你操控或变为生物者则不会受到影响。

* 如果在半人马酋长进战场的时候，你坟墓场中没有足够的牌，则其门槛异能不会触发。如果是在半人马酋长的异能触发之后，你坟墓场中的牌数发生变化使其失去此异能，则该异能仍会照常结算。

象灵引领

{二}{绿}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+3/+3。

当所结附的生物死去时，将一个3/3绿色的象衍生生物放进战场。

* 如果象灵引领结附在由对手操控的生物上，则当该生物死去时，会是你得到这个象衍生物。

妖精先锋

{一}{绿}

生物～妖精／战士

1/1

每当另一个妖精进战场时，在妖精先锋上放置一个+1/+1指示物。

* 如果妖精先锋与另一个妖精同时进战场，其异能会触发。

帝王鳄鱼

{三}{绿}

生物～鳄鱼

5/5

当你未操控其他生物时，牺牲帝王鳄鱼。

* 若你并未操控另一个生物，帝王鳄鱼的异能便会触发，即是只是在另一个咒语或异能结算到半途的短暂时刻（例如不朽国王布莱戈的异能）亦然。

* 该异能只会在它触发的时候检查你是否未操控其他生物。它不会在结算的时候再度进行检查，因此就算在异能结算前获得生物的操控权，也无法使帝王鳄鱼不被牺牲。

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。

* 当你施放盖亚的祝福时，你不能将它自己选为本身的目标之一。这是因为你是在施放咒语的过程当中选择目标，而所施放的咒语要等到结算完毕之后才会进入你的坟墓场。

* 你于施放盖亚的祝福时，必须指定某位牌手为目标。你可以指定该牌手坟墓场中的零张、一张、两张或三张牌为目标。

绿阳当空

{X}{绿}

法术

从你的牌库中搜寻一张总法术力费用等于或小于X的绿色生物牌，将之放进战场，然后将你的牌库洗牌。将绿阳当空洗入其拥有者的牌库。

* 如果绿阳当空被反击，则其所有效应都不会生效。值得一提的是，它会进入其拥有者的坟墓场，而非被洗入其拥有者的牌库。

* 在大多数状况下，如果你施放了由你拥有的绿阳当空，你将会洗自己的牌库两次。实际上来说，虽然洗一次就足以达成目的，但某些会检查你洗牌库的效应（举例来说：心灵探针）将发现你洗了两次牌库。

* 如果对手施放了由你拥有的绿阳当空（举例来说，由于知识之池的效应），则该对手会从他的牌库中搜寻一张合乎要求的生物牌，然后将其牌库洗牌。然后该对手将绿阳当空洗入你的牌库。在这情况下，你不能将任何牌库洗牌。

传承德鲁伊

{绿}

生物～妖精／德鲁伊

1/1

横置三个由你操控且未横置的妖精：加{绿}{绿}{绿}到你的法术力池中。

* 由于传承德鲁伊之起动式异能的费用不包含横置符号，你便可以横置在你最近的一回合开始时并未持续操控之生物（包括传承德鲁伊）来支付此费用。

鼓舞

{二}{绿}

瞬间

如果你操控树林，则你可以让任一对手获得3点生命，而不支付鼓舞的法术力费用。

目标生物得+4/+4直到回合结束。

* 如果有其他效应使施放鼓舞的费用增加，则就算你支付了其替代性费用，也必须要支付相应的额外费用。

* 如果有效应注明某对手不能获得生命，则你无法通过让该牌手获得生命来支付鼓舞的替代性费用。如果有某个效应将「获得生命」改为用其他事情来替代（例如硫磺旋风的效应），则就算此费用的动作已被替代为「没有动作」，你也可以选择支付此费用。

黎撒拉那领猎人

{二}{绿}{绿}

生物～妖精／战士

3/3

每当你施放妖精咒语时，你可以将一个1/1绿色妖精／战士衍生生物放进战场。

* 黎撒拉那领猎人的异能会比触发它的妖精咒语先一步结算。

自然秩序

{二}{绿}{绿}

法术

牺牲一个绿色生物，以作为施放自然秩序的额外费用。

从你的牌库中搜寻一张绿色生物牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。

* 「牺牲一个绿色生物」属于自然秩序费用的一部分。你无法通过牺牲数个生物来搜寻数张生物牌，你也不能在未操控绿色生物的情况下施放自然秩序。

* 牌手要等到施放完此咒语、支付完其所有费用之后，才能回应之。没人能试图消灭你所牺牲的生物来让你无法施放此咒语，或以此迫使你来牺牲另一个。

还诸自然

{绿}

瞬间

消灭目标神器或结界。其操控者获得4点生命。

* 如果在还诸自然试图结算前，该目标生物已经是不合法目标，则整个咒语都会被反击。没人会获得生命。

仇视

{绿}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+0且具有践踏异能。

当仇视从战场进入坟墓场时，将仇视移回其拥有者手上。

* 如果以咒语的方式施放仇视，并且在仇视试图结算前，其目标已经不合法，则仇视会被反击，并会置入其拥有者的坟墓场。它不会移回其拥有者手上。

威严元气兽

{四}{绿}{绿}{绿}

生物～元素

5/5

当威严元气兽进战场时，你每操控一个绿色生物，便抓一张牌。

* 于威严元气兽的触发式异能结算时，如果它仍在战场上，则它的异能会将其自己计算在内。

森林图书馆

{一}{绿}

结界

在你的抓牌步骤开始时，你可以额外抓两张牌。若你如此作，则从你手上选择两张本回合所抓的牌。对每张这类牌而言，除非支付4点生命，否则便将该牌置于你的牌库顶。

* 你始终是先完成每回合的正常抓牌，再来执行此异能。在牌手的抓牌步骤中，是先完成正常抓牌后，才会将其他东西放进堆叠。

* 如果你操控其他能让你在抓牌步骤中抓牌的触发式异能，则你能决定森林图书馆之异能的顺序，是要在那些异能前面还是后面。由其他牌手操控的触发式异能会比由你操控的触发式异能先一步结算。

* 只要是你在森林图书馆之异能结算之前抓上的牌，包括你在维持中所抓上者及你回应森林图书馆之触发式异能所抓上者，就都能利用此效应选择将之放回牌库。森林图书馆的操控者有责任确保自己手上的此类牌张可被清楚区分，例如将这类牌与回合开始时原本就在手上的牌分开。

* 如果你操控数个森林图书馆，则每个的触发式异能都会依次结算。你不能一次性抓起所有的牌，再一次性将之全部放回。

* 你可以放回零张、一张或两张牌。

* 如果你选择抓两张牌，然后将其中的一次或多次抓牌用其他的效应来替代，则森林图书馆之异能的剩余部分仍会生效。如果你该回合中实际上只抓起了一张牌，则你必须选择这张牌，然后决定是要支付4点生命还是要将它置于你的牌库顶。如果你该回合实际上未抓起任何牌，则该异能的剩余部分不会产生任何效应。

* 你无法在「抓牌」与「选择两张牌」之间采取任何动作。你不能施放刚刚抓起来的牌，来避免「选择两张牌」这事情发生。

巡林妖精

{二}{绿}

生物～妖精

1/2

{横置}：目标生物得+X/+X直到回合结束，X为战场上的妖精数量。

* 于巡林妖精的异能结算时，才会计算战场上的妖精数量。如果巡林妖精仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

沾体虫群

{绿}

生物～昆虫

0/1

飞行

每当沾体虫群攻击时，防御牌手本回合不能施放咒语。

* 该防御牌手可以在沾体虫群的触发式异能结算前施放咒语。

* 在多人游戏中，只有沾体虫群所攻击的牌手会受到影响。其他防御牌手可以施放咒语。

多色

穿山甲外衣

{一}{绿}{白}

结界～灵气

结附于生物

所结附的生物得+2/+2且具有践踏异能。

每当所结附的生物造成伤害时，你获得等量的生命。

* 虽然穿山甲外衣的最后一个异能和系命异能很像，但它不是系命～而只是普通的触发式异能。如果某个由你操控且具系命的生物上面结附了穿山甲外衣，则当它造成伤害的时候，你首先会因系命获得等量的生命，然后再将穿山甲外衣的触发式异能放进堆叠。这也意味着数个穿山甲外衣的触发式异能会分别触发。

* 如果穿山甲外衣结附在不由你操控的生物上，则只要该生物造成的伤害还不足以让你输掉这盘游戏，你便会在生物造成伤害时获得生命。

不朽国王布莱戈

{二}{白}{蓝}

传奇生物～精怪

2/4

飞行

每当不朽国王布莱戈对任一牌手造成战斗伤害时，放逐任意数量目标由你操控的非地永久物，然后将这些牌在其拥有者的操控下移回战场。

* 布莱戈的最后一个异能是在战斗伤害步骤中，战斗伤害造成之后，才放逐并移回所有目标。你不能指定未自战斗中存活的生物为目标。

* 你可以利用布莱戈的异能放逐它自己并将其移回。

* 如果你利用布莱戈的最后一个异能放逐了一个灵气，则于该灵气返回战场时，会由其拥有者来决定它将结附的对象。以此法放进战场的灵气并未以任何东西为目标（举例来说，所以它能结附于具帷幕的永久物），但该灵气的结附异能会限制它能结附在什么上面。不能选择让该灵气结附在与之同时进战场的永久物上来进入战场。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。

戴克费登

{一}{蓝}{红}

鹏洛客～戴克

3

+1：目标牌手抓两张牌，然后弃两张牌。

-2：获得目标神器的操控权。

-6：你获得具有「每当你施放以一个或数个永久物为目标的咒语时，获得这些永久物的操控权」的徽记。

* 目标牌手是在结算戴克费登之第一个异能的过程中完成「抓两张牌并弃两张牌」这一系列动作。在这两个动作之间无法发生任何事情，且没有牌手能采取任何动作。

* 戴克的徽记异能会在触发它的咒语之前结算。

* 戴克第二个异能的效应和徽记异能的效应将一直持续。即使戴克离开战场，你也不会失去那些永久物的操控权。

* 如果你获得某永久物的操控权，而你离开了游戏，改变操控权的效应会终止。除非有另一个改变操控权的效应影响该永久物，否则它将由其拥有者操控。

* 如果你获得了由另一位牌手所拥有之永久物的操控权，而该牌手离开了游戏，则该永久物也将离开游戏。

黯域掘力

{三}{蓝}{黑}

法术

每位牌手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。然后你将任一坟墓场中的一张生物牌在你的操控下放进战场。

* 黯域掘力不以任何生物牌为目标。你是于它结算时决定要将哪张牌放进战场。那时你可以选择在坟墓场中的任一生物牌，包括因黯域掘力刚刚置入坟墓场者。如果那时坟墓场没有生物牌，则黯域掘力完成结算。

炎身狂信者

{一}{红}{红}{白}

生物～元素／狂战士

2/2

当炎身狂信者进战场时，直到回合结束，由你操控的生物得+1/+1且获得敏捷异能。

* 所有在炎身狂信者之触发式异能结算时受你操控的生物都受到此异能的影响，包括炎身狂信者本身。在本回合稍后时段才受你操控或变为生物者则不会受到影响。

涡心漫游怪

{五}{蓝}{红}{绿}

传奇生物～元素

7/5

由你操控的生物具有敏捷异能。

倾曳，倾曳（当你施放此咒语时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张费用比此咒语低的非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。将所放逐的牌以随机顺序置于牌库底。然后再作一次。）

* 涡心漫游怪会让它自己获得敏捷异能。

* 每个倾曳异能会分别触发并结算。你通过第一个倾曳异能施放的咒语会进入堆叠，位于第二个倾曳异能之上。该咒语会在你为第二个倾曳异能放逐牌之前结算。

* 无论你通过第一个倾曳触发（或由施放该咒语而后续产生的其他倾曳触发）施放的咒语为何，第二个倾曳异能依然会将咒语的总法术力费用与涡心漫游怪的数值（8）来比较，确定是否能施放。

猎群祭师

{一}{黑}{绿}

生物～妖精／祭师

3/2

当猎群祭师进战场时，目标对手失去等同于由你操控之妖精数量的生命。

* 于猎群祭师的异能结算时，才会计算由你操控的妖精数量，并以此来决定失去多少生命；如果猎群祭师仍在战场上，则会将它本身也计算在内。

撤销

{三}{黑}{红}

法术

选择一个数字。消灭所有总法术力费用为该数字的神器和生物。然后目标牌手展示其手牌，并弃掉所有总法术力费用为该数字的非地牌。

* 你可以选择0。举例来说，神器地和大多数衍生物的法术力费用为0。

* 你于宣告施放撤销时便须一并决定目标牌手，但是在撤销结算的时候才需要决定数字。在「你选择数字」与「撤销的其他效应」之间，没有牌手能采取任何动作。

袖珍龙航师

{一}{蓝}{红}

生物～仙灵／法术师

1/3

飞行

每当你施放瞬间或法术咒语时，袖珍龙航师得+2/+0直到回合结束。

* 袖珍龙航师的触发式异能会比触发它的咒语先一步结算。

丧仪祭师

{黑/绿}

生物～妖精／祭师

1/2

{横置}：将目标地牌从坟墓场放逐。加一点任意颜色的法术力到你的法术力池中。

{黑}，{横置}：将目标瞬间或法术牌从坟墓场放逐。每位对手各失去2点生命。

{绿}，{横置}：将目标生物牌从坟墓场放逐。你获得2点生命。

* 由于第一个异能需要目标，因此其并非法术力异能。它会用到堆叠，且可以被回应。

* 对于丧仪祭师的三个异能的任意一个而言，如果在该异能试图结算前，其目标已不合法，则该异能会被反击，其所有效应均不会生效。相应地，你不能加法术力到你的法术力池中，或者所有的对手均不会失去生命，或者你不会获得生命。

灵魂奔流

{四}{黑/红}

法术

如果施放灵魂奔流时支付过{黑}，则将至多一张目标生物牌从你的坟墓场移回战场。如果施放灵魂奔流时支付过{红}，则直到回合结束，由目标牌手操控的生物得+2/+0且获得敏捷异能。（如果支付了{黑}{红}，则两者都作。）

* 灵魂奔流在乎的是支付其总费用时用了哪种法术力，而不是只在乎用了哪种法术力来支付混血部分的费用。

* 灵魂奔流在结算时，会检查是否用过黑色或红色法术力来支付其费用。不论该色法术力支付了多少数量，都不会影响此结果；你无法移回多于一个生物，且由目标牌手所操控的生物所得的加成也不会多于+2/+0。

* 此咒语的效应会依序发生。如果你支付了{黑}与{红}来施放灵魂奔流，则你会先将一张生物牌从你的坟墓场移回战场，然后直到回合结束，由目标牌手操控的生物～如果目标牌手是你，则也包括你刚才移回场上的那个～得+2/+0且获得敏捷异能。

* 如果灵魂奔流被复制，则从未用黑色或红色法术力来支付该复制品，不论曾用过哪些颜色来支付原版咒语的费用都没影响。

神器

五彩玛珂

{零}

神器

压印～当五彩玛珂进战场时，你可以从手上放逐一张非神器且非地的牌。

{横置}：加一点法术力到你的法术力池中，其颜色为所放逐之牌的任一颜色。

* 若五彩玛珂上面未压印任何牌，就不会产生法术力。它不能产生无色法术力，就算所压印牌之法术力费用中包含无色法术力符号也是一样。

* 若压印的是多色牌，则你在每次异能结算时，都要选择五彩玛珂产生该多色牌的哪一种颜色之法术力。

窃形兽

{六}

神器生物～变形兽

2/4

压印～当窃形兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物。

只要以窃形兽放逐的某张牌是生物牌，窃形兽便具有以窃型兽放逐之最后一张生物牌的力量、防御力和生物类别。它仍然是变形兽。

* 若窃形兽上面未压印任何生物牌，则他便具有一般状态下的力量，防御力，以及生物类别。

* 窃形兽的基础力量与防御力会变成所压印之牌的力量与防御力。而改变窃形兽之力量与防御力的指示物、效应等依旧会产生作用。

* 定义生物力量和防御力的异能在该牌处于放逐区时仍会生效，但会增减力量或防御力的异能在这种状况下不会生效。举例来说，战斗航空队的异能会生效，在确定窃形兽之力量和防御力时需加以考虑，但熊人的异能则不然。如果所放逐的牌之力量和／或防御力发生变化，窃形兽的力量和防御力也会不断变化。

* 窃形兽保有所压印之牌的所有生物类别，并且包括窃形兽本身已经获得的其他类别。

鬼怪喷火炮

{四}

神器

{三}，{横置}：从你的牌库顶开始展示牌，直到你展示出一张地牌为止。鬼怪喷火炮对目标生物或牌手造成伤害，其数量等同于以此法展示之非地牌数量。如果展示出的地牌是山脉，则改为鬼怪喷火炮造成两倍的伤害。将所展示的牌以任意顺序置于你牌库底。

* 你于起动鬼怪喷火炮的异能时必须一并选择目标，然后才能开始展示牌。

* 如果未展示出地牌，则鬼怪喷火炮会造成等同于所展示之牌数量的伤害，然后你可以依照任意顺序来排列你的牌库。

等时权杖

{二}

神器

压印～当等时权杖进战场时，你可以从你手上放逐一张总法术力费用等于或小于2的瞬间牌。

{二}，{横置}：你可以复制所放逐的牌。如果你如此作，你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。

* 如果在该起动式异能在堆叠上时，所压印的牌离开了放逐区，则无法复制该牌。

* 如果在起动式异能在堆叠上时，等时权杖离开了战场，则该异能仍能复制该牌。

* 你是在该异能正在结算，且还在堆叠之中的时候，施放此复制品。

* 由于你已是在利用替代性费用（施放它且不需支付其法术力费用）来施放此牌，因此你便无法支付该牌的其他替代性费用。你可以支付额外费用，例如增幅费用。如果此牌含有任何强制性的额外费用，则你必须支付之。

* 如果被放逐的牌的法术力费用中包含了X，则你在施放它时必须将X的值选为0。

* 只要某张连体牌有一边的总法术力费用等于或小于2，你便可以在结算等时权杖之压印异能的过程中放逐该连体牌。当你起动第二个异能时，你可以选择该连体牌的任意一边，就算是总法术力费用等于或大于2的一边也可以施放，但是你不能同时施放两边。

* 若你不想施放该复制品，便可以不放；该复制品会在下一次检查状态动作时消失。

攻城巨车

{四}

神器生物～攻城巨车

5/3

攻城巨车每回合若能攻击，则必须攻击。

攻城巨车不能被墙阻挡。

* 如果在你的宣告攻击者步骤中，攻城巨车处于以下状况：它已横置；它正受某咒语或异能之影响而不能攻击；或你并未在最近的一回合开始时持续操控它（且它不具敏捷），则它便不能攻击。如果要支付费用才能让攻城巨车攻击，则这并不会强迫你必须支付该费用，所以这种情况下，它也不至于必须要攻击。

* 如果一回合中有数个战斗阶段，则攻城巨车只有在第一个能攻击的战斗阶段中才必须攻击。

魔法力墓穴

{零}

神器

在你的维持开始时，掷一枚硬币。若你输掉此掷，魔法力墓穴对你造成3点伤害。

{横置}：加{无}{无}到你的法术力池中。

* 在掷硬币出现结果与你因输掉此掷而受到伤害这两件事之间，没有牌手能采取任何动作。

石磨人偶

{二}

神器生物～组构体

0/1

{横置}，将你牌库顶牌置入你的坟墓场：加{无}到你的法术力池中。

* 如果你在施放咒语的过程中起动石磨人偶的异能，则一旦你看到置入坟墓场中的卡牌为何，就不能选择倒回此异能。

妮维亚洛之碟

{四}

神器

妮维亚洛之碟须横置进战场。

{一}，{横置}：消灭所有神器，生物和结界。

* 你并非是牺牲妮维亚洛之碟来起动其异能。它只是会在结算异能的过程中一并被消灭（如果它还在战场上）。如果有效应让妮维亚洛之碟获得不灭或将之重生，则它会留在战场上。

祖神兽遗宝

{一}

神器

{横置}：目标牌手从其坟墓场放逐一张牌。

{一}，放逐祖神兽遗宝：放逐所有坟墓场中的所有牌。抓一张牌。

* 如果你起动第一个异能，则由该目标牌手决定要移出哪张牌。是于结算此异能时作出决定。

* 就算每位牌手的坟墓场都是空的，你还是可以起动第二个异能。你依旧会抓牌。

师范占卜陀螺

{一}

神器

{一}：检视你牌库顶的三张牌，然后将它们以任意顺序放回。

{横置}：抓一张牌，然后将师范占卜陀螺置于其拥有者的牌库顶。

* 你能以回应第一个异能的方式，起动师范占卜陀螺的第二个异能。若你如此作，则你会抓一张牌，将师范占卜陀螺置于你的牌库顶，然后检视牌库顶的三张牌并重新安排其顺序。

* 如果师范占卜陀螺在其第二个异能还在堆叠上的时候就已离开战场，则你会抓一张牌，但师范占卜陀螺会留在它此前所前往的区域。

冬之球

{二}

神器

只要冬之球未横置，则牌手于其重置步骤中所重置的地不能多于一个。

* 在牌手的重置步骤中，所有的永久物都会同时重置。如果于你的重置步骤开始时，冬之球为已横置，则你的地会全部重置。

* 你不能只因为自己高兴就横置冬之球。必须有其他异能（例如威压强光的异能）要求或允许你如此作才行。

地

伊斯的迷宫

地

{横置}：重置目标进行攻击的生物。于本回合中，防止该生物将受到与造成的所有战斗伤害。

* 伊斯的迷宫能指定未横置且进行攻击的生物为目标。在此情况下，它依旧能防止伤害。

* 该生物并未被移出战斗；只不过它造成的伤害都会被防止。它直到战斗阶段结束，都依旧会是个进行攻击的生物。

* 你可以在战斗伤害步骤或战斗结束步骤中，以某个由你操控且进行攻击的生物为目标起动伊斯的迷宫之异能。这样会将该生物重置，且其已造成的伤害也不会被撤销。

米斯拉的工厂

地

{横置}：加{无}到你的法术力池中。

{一}：直到回合结束，米斯拉的工厂成为2/2组装工人神器生物。它仍然是地。

{横置}：目标组装工人生物得+1/+1直到回合结束。

* 米斯拉的工厂在变成生物后，其最后一个异能可以指定自己为目标。如果它正进行阻挡，此举不会将其移出战斗。

* 如果你将米斯拉的工厂变成生物，但并未在最近的一回合开始时持续操控它，则你不能起动其第一个异能与最后一个异能。

万智牌，Magic，万智牌线上版，阿拉若新生，暮光，依尼翠，万智牌：起源，秘罗地，奥德赛，时空混沌，秘罗地创痕，劫运降临，阿拉若断片，以及克撒传，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。