

神河群英录(tm)常见问题集

编纂：Paul Barclay, David DeLaney, 以及Jeff Jordan。

译者：杨俊杰

本常见问题集包含三大段落，主题各不相同。

第一段（「『传奇规则』及传奇永久物」）解释「传奇规则」的重要更动，以及传奇生物的特性。

第二段（「通则释疑」）则解释本系列中的新机制与概念：

第三段（「单卡解惑」）则为玩家解答特定单卡的规则疑问。「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。

「传奇规则」及传奇永久物

传奇永久物的规则已有变动。主要的变动分成两部分：

1. 生物类别不再包括「传奇(Legend)」。从今而后，有些生物会具有「传奇(legendary)」这个超类别，就如同其它的永久物类别一样。每个上面印制了「传奇」此生物类别的旧版生物牌，此后就改为拥有「传奇」这个超类别。并且再也不可能藉由改变类别的方式，让生物具有「传奇」这个已经不存在的生物类别。

今田猎犬勇丸/ Isamaru, Hound of Konda

{白}

传奇生物~猎犬

2/2

2. 传奇规则也有所变动。新的规则如下：

420.5e 若数个同名的永久物的超类别均为「传奇(legendary)」，则均会置入其拥有者的坟墓场。这称为「传奇规则」。若上述永久物中只有一个是传奇，便不适用此规则。

* 若数个同名的传奇永久物同时在场，则*全部*都会置入其拥有者的坟墓场。这与以前的规则完全不同。

* 若某效应要求玩家选择一种生物类别，便不能选择传奇(Legend)。

* 即使改变某传奇生物之类别或副类别，也无法使它不再是传奇。

通则释疑

武士道(Bushido)

武士道是一种触发式异能，当具此异能的生物与其它生物战斗时，便会让前者变强。（武士道在日文中意指「武士之道」）

忠实家臣/ Devoted Retainer

{白}

生物~人类/武士

1/1

武士道1（每当它进行阻挡或被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。）

武士道异能的正式规则解析如下：

502.38. 武士道

502.38a 武士道属于触发式异能。「武士道X」意指：「每当此生物进行阻挡或被阻挡时，它得+X/+X直到回合结束」。（请参见规则309，「宣告阻挡者步骤」）

502.38b 在每次战斗中，只会在武士道异能结算后，计算一次此异能所产生的加成。即使稍后在战

斗阶段中增加或移除阻挡者，也不会改变此加成。

502.38c 若某生物具有数个武士道异能，则每一个都会分别触发。

* 武士道异能并不管有多少个生物阻挡了具此异能的生物。举例来说，若某个具有武士道1的生物被三个生物阻挡，则依旧只会得到+1/+1。

倒转牌

神河群英录系列共有十个「英雄」，其牌面格式都相当特别。

岩浆奔越鬼/ Akki Lavarunner --> 火山鬼托托/ Tok-Tok Volcano Born

植园武道家/ Budoka Gardener --> 织命者土魂/ Dokai, Weaver of Life

生手武士/ Bushi Tenderfoot --> 无情的谦造/ Kenzo the Headhearted

鲜血信众/ Initiate of Blood --> 邪道刚火/ Goka the Unjust

学徒术士/ Jushi Apprentice --> 示现师智也/ Tomoya the Revealer

狐族密教徒/ Kitsune Mystic --> 贤狐秋尾/ Autumn-Tail, Kitsune Sage

盗墓鼠人/ Nezumi Graverobber --> 亵渎者夜目/ Nighteyes the Desecrator

短牙鼠人/ Nezumi Shortfang --> 可憎的刺须/ Stabwhisker the Odious

护卵蛇人/ Orochi Eggwatcher --> 女王蛇志田子/ Shidako, Broodmistress

元素门生/ Student of Elements --> 驭风使鸢太/ Tobita, Master of Winds

让此生物达到成为英雄的条件后，便可以将它「倒转(flip)」，当此生物倒转之后，才会使用牌下方的这些信息。所谓「将英雄倒转」，就是将它上下颠倒放，并使用此牌另外一半的信息。倒转后的版本都会是具有强大异能的传奇生物。

盗墓鼠人/ Nezumi Graverobber

{一}{黑}

生物~老鼠/浪客

2/1

{一}{黑}: 将目标牌从对手的坟墓场中移出游戏。若该坟墓场中没有牌，则将盗墓鼠人倒转。

+++++

亵渎者夜目/ Nighteyes the Desecrator

传奇生物~老鼠/魔法师

4/2

{四}{黑}: 将目标生物牌从坟墓场中放置进场，并由你操控。

倒转牌的正式规则解析如下:

508. 倒转牌

508.1. 以神河群英录中的「英雄牌」为例，这类倒转牌都是将同个牌面分成两个不同部分。若将牌摆正，则上半部的内容为此牌一般情况下的特征。下半部则是此牌在特殊情况下的额外特征。倒转牌的牌背则与一般的魔法风云会牌背相同。

508.1a 倒转牌的上半部包括了此牌一般情况下的名称，文字栏，类别栏，力量与防御力；并且其文字栏通常会包括某个异能，让此生物达到成为英雄的条件后，便可以将它「倒转」。

508.1b 倒转牌的下半部则包括了此牌在其它情况下的名称，文字栏，类别栏，力量与防御力。除非此永久物在场上，并且已经倒转，才会用到这些特征。

508.1c 倒转牌的颜色，魔法力费用，画家名称，以及版权文字，都不会影响到已倒转的牌。并且，所有已经外加的效应依旧对已倒转的牌生效。

508.2.当在场上区以外的区域中，以及当此牌在场上且未倒转时，倒转牌都只具有该永久物正常的特征。一旦可倒转的永久物在场上倒转过后，其正常的名称，文字栏，类别栏，力量与防御力便不再对此可倒转的永久物生效，而改用它在特殊情况下的特征。

例：神河群英录中的「英雄」牌，其特殊情况下的版本都是传奇，但正常状况下的版本则不是传奇。注记着「从你的牌库中搜寻一张传奇生物牌」的效应，并不会替你找出英雄来。而注记着「传奇生物得+2/+2」的效应，也不会影响场上的英雄；它们在倒转后才会得此加成。

508.3.若你操控了可倒转的永久物，则不论它在横置或重置状态下，都必须随时确保能区别此永久物是否已经倒转；许多人是放上硬币或骰子，来表示该永久物是否已经倒转。

508.4.将永久物倒转是单方面的过程。一旦永久物倒转之后，就不能再转回去。不过，若已倒转的永久物离场，便不会记得它之前的状况为何。

* 将某永久物倒转后，只有其类别，副类别，超类别，规则叙述，异能，力量，以及防御力会受到影响。该永久物的魔法力费用与系列符号虽然只印在其中一边，但不论它是否倒转，都照旧生效。

* 若将永久物倒转，其上的指示物或其它效应依旧持续存在。所以，若某生物上面有一个+1/+1指示物，且正常状况的那一边印着1/1，而倒转的那一边印着2/3，则倒转此生物后，它会从2/2变成3/4。

* 若试图将可倒转的永久物再度倒转，则并不会生效。「倒转」某永久物意指「将它从上半部换成下半部」，而不是在两部分之间互相转换。

* 当神河群英录中的倒转牌倒转过后，便成为传奇。若场上已经有另一个同样名称的传奇永久物，则这些永久物都会置入其拥有者的坟墓场。

* 若你必须说出一张牌的名称，你可以说出倒转牌任意一侧的名称。不过除非该牌在场上并且已倒转，否则该牌只会具有正常情况下的名称。

* 若你复制某个已倒转的永久物，则你会得到此永久物正常、未倒转的版本。只要合乎条件，该复制品之后便可以倒转。

* 在此建议用指示物来表示牌是否已经倒转（比如说在上面放硬币、放牌套）。

转生(Soulshift)

转生是某些精灵生物的触发式异能，使你能把费用较低的精灵牌从你的坟墓场移回手上。

千足神/ Thousand-legged Kami

{六}{绿}{绿}

生物~精灵

6/6

转生7（当它从场上进入坟墓场时，你可以将目标总魔法力费用等于或小于7的精灵牌从你的坟墓场移回你手上。）

转生异能的正式规则解析如下：

502.39.转生

502.39a 转生属于触发式异能。「转生X」的字样意指：「当此永久物从场上进入坟墓场时，你可以将目标总魔法力费用等于或小于X的精灵牌从你的坟墓场移回你手上。」

502.39b 若某永久物具有数个转生异能，则每一个都会分别触发。

* 转生后面的数字是用来告诉你：可以指定为目标精灵牌，其总魔法力费用上限是多少。

* 当此异能结算时，你决定是否要将所指定的目标生物牌移回手上。

通联古咒(Splice onto Arcane)

某些瞬间及巫术咒语具有通联古咒此异能，当该牌在你手上时能产生作用。古咒(Arcane)是本系列某些瞬间及巫术咒语的副类别。

冰冻射线/ Glacial Ray

{一}{红}

瞬间~古咒

冰冻射线对目标生物或玩家造成2点伤害。

通联古咒{一}{红} (于你使用古咒咒语时，你可以从你的手上展示此牌，并支付其通联费用。若你如此作，则将此牌的效应加入该咒语中。)

通联古咒的正式规则解析如下：

502.40.通联(Splice)

502.40a 通联属于静止式异能，当牌在你手上时生效。「通联[类别或副类别][费用]意指：「于你使用[类别或副类别]咒语时，你可以从你的手上展示此牌。若你如此作，则将此牌的文字栏内容加入该咒语中，并支付[费用]，以作为使用该咒语的额外费用。」支付某牌的通联费用时，需依照规则409.1b与规则409.1f至h之规范来支付额外费用。

例：由于通联牌还留在玩家的手上，稍后便可以正常使用该牌，或是将该牌通联在其它咒语上。若所通联上的咒语之费用包括了「弃一张牌」，你甚至可以弃掉该通联牌来支付此部分的费用。

502.40b 若你无法作出该牌内文中所指明的选择（例如目标），便不能使用该牌的通联异能。你不能将某张牌多次通联上同一个咒语。若你要将数张牌通联上同一个咒语，则将这些牌同时展示，并决定执行内文指示时之顺序为何。在这些内文指示之中，本体咒语的内文一定会首先执行。

502.40c 此咒语将具有本体咒语的各项特征，并且额外具有每张通联牌文字栏的叙述。此咒语不会获得通联牌其它部分的特征。（如名称，魔法力费用，颜色，超类别，类别，副类别等）

例：某张红色牌的内文叙述为「此牌对目标生物造成2点伤害」，并且通联上某张内文叙述为「抽一张牌」的蓝色古咒咒语；该咒语依旧是蓝色，它可以指定具反红保护异能的生物为目标，并且对该生物造成2点伤害。

502.40d 替此类额外内文选择目标时，则如常行事。（请参见规则409.1c）请注意，若某咒语具有一个或数个目标，且所有目标在结算时皆不合法，此咒语便会被反击。

502.40e 一旦该咒语离开堆栈，便不再具有由通联造成的任何改变。（例如，当它被反击，被移出游戏，或结算后）

* 你必须把想要通联上去的所有牌同时展示。对同一个咒语来说，每张牌只能通联上该咒语一次。

* 若你手上有两张相同名称的牌，则你可以将这两张牌通联在同一个咒语上。

* 具有通联异能的牌不能通联在本身上面；因为当你展示想要通联的牌时，该咒语已经进入堆栈了。（所以此时它不会在你手上）

* 通联在某咒语上的牌，可以指定与本体咒语相同的目标，也可以指定与其它同时通联之牌相同的目标。（指定目标之规则已稍作修正，使上述情况能够发生；但大多数其它的牌并不受此改变影响）

* 如果你将需指定目标的牌通联在不需指定目标的咒语上，且该咒语结算时此目标不合法，则整个咒语都会被反击。

* 如果你将不需指定目标的牌通联在需指定目标的咒语上，且该咒语结算时此目标不合法，则整个咒语都会被反击。

* 当咒语结算时，除非其*所有*目标均不合法，才会因此被反击。（咒语也可能被效应反击）

警戒(Vigilance)

「警戒」是用来表示旧异能的关键词。

今田家旗本/ Konda's Hatamoto

{一}{白}

生物~人类/武士

1/2

武士道1（每当它进行阻挡或被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。）

只要你操控传奇武士，今田家旗本便得+1/+2且具有警戒异能。（此生物攻击时不需横置）

警戒异能的正式规则解析如下：

502.14.警戒

502.14a 警戒属于静止式异能，会影响宣告攻击者步骤的规则。

502.14b 具警戒异能的生物，攻击时不需横置。（请参见规则308，「宣告攻击者步骤」。）

502.14c 同一个生物上的数个警戒异能并无意义。

* 警戒异能的功效，与某些注记了「此生物攻击时不需横置」的旧版本牌完全相同。从今而后，有此类叙述的牌都具有警戒异能。

墙及守军异能

「墙」这个生物类别的规则已有变动。虽然墙这个生物类别依旧存在，但规则上已不再有任何意义。从今而后，具有「墙」这个生物类别的旧版本牌，都同时具有「守军(defender)」此异能。

钢墙（这张_秘罗地_(R)牌的新版Oracle内文）

{一}

神器生物~墙

0/4

守军（此生物不能攻击）

请注意，神河群英录系列中的生物都不具有守军异能。由于往后各种生物类别都不再具有任何特殊规则，所以在此时一并公布此规则变动。

守军异能的正式规则解析如下：

502.41.守军

502.41a 守军属于静止式异能。

502.41b 具守军异能的生物不能攻击。

502.41c 同一个生物上的数个守军异能并无意义。

* 如果将某生物类别改为墙，则再也无法让它不能攻击。墙若变成不是墙的生物，依旧具有守军异能。同样地，不是墙的生物若变成墙，也不会具有守军异能。

欺瞒者(Deceiver)

神河群英录系列中，有五张一组、称为欺瞒者的精灵生物：粗暴欺瞒者/ Brutal Deceiver，无情欺瞒者/ Callous Deceiver，残酷欺瞒者/ Cruel Deceiver，野性欺瞒者/ Feral Deceiver，以及严厉欺瞒者/ Harsh Deceiver。

粗暴欺瞒者/ Brutal Deceiver

{二}{红}

生物~精灵

2/2

{一}: 检视你的牌库顶牌。

{二}: 展示你的牌库顶牌。若该牌是地牌，则粗暴欺瞒者得+1/+0并获得先攻异能直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。

* 即使此生物换了操控者，「此异能每回合中只能使用一次」这项限制依旧会生效。

本殿(Honden)

神河群英录系列中，有五张一组、称为本殿的传奇祭祠结界：净火本殿/ Honden of Cleansing Fire，嗔怒本殿/ Honden of Infinite Rage，大罗本殿/ Honden of Life's Web，夜幕本殿/ Honden of Night's Reach，以及清风本殿/ Honden of Seeing Winds。

净火本殿/ Honden of Cleansing Fire

{三}{白}

传奇结界~祭祠

在你的维持开始时，你每操控一个祭祠，便获得2点生命。

* 祭祠的异能只会计算具有「祭祠」此结界类别的永久物，而不会计算名称中有「祭祠」的牌。

明神(Myojin)

在本系列中，有五张一组的传奇精灵牌：净火明神/ Myojin of Cleansing Fire，嗔怒明神/ Myojin of Infinite Rage，大罗明神/ Myojin of Life's Web，夜幕明神/ Myojin of Night's Reach，以及清风明神/ Myojin of Seeing Winds。

净火明神/ Myojin of Cleansing Fire

{五}{白}{白}{白}

传奇生物~精灵

4/6

净火明神进场时，若你从手上使用之，则其上有一个神威指示物。

只要净火明神上面有神威指示物，便不会毁坏。

从净火明神上移去一个神威指示物：消灭所有其它的生物。

* 若你并非使用明神*，而是从手上将明神直接放置进场（例如，藉由尖牙锐爪或妖精吹笛手等），则它不会因此得到神威指示物。「将某牌从手上放置进场」与「从手上使用某牌」是不同的事。

无面鬼(Zubera)

在本系列中，有五张一组、称为无面鬼的生物：惨白无面鬼/ Ashen-Skin Zubera，涎舌无面鬼/ Dripping-Tongue Zubera，烬拳无面鬼/ Ember-Fist Zubera，游梦无面鬼/ Floating-Dream Zubera，以及默祷无面鬼/ Silent-Chant Zubera。

默祷无面鬼/ Silent-Chant Zubera

{一}{白}

生物~无面鬼/精灵

1/2

当默祷无面鬼从场上进入坟墓场时，本回合中每有一个无面鬼从场上进入坟墓场，你便获得2点生

命。

* 此触发式异能并非只计算由你操控的无面鬼，而是计算所有玩家的无面鬼。

* 当此异能结算时，你须计算本回合中从场上进入坟墓场的无面鬼数量。触发此异能的那个无面鬼也要算进去。

单卡解惑

白色

暮光护卫秘加理/ Hikari, Twilight Guardian

{三}{白}{白}

传奇生物~精灵

4/4

飞行

每当你使用精灵或古咒咒语时，你可以将暮光护卫秘加理移出游戏。若你如此作，在回合结束时将它在其拥有者的操控下移回场上。

* 你可以选择不将暮光护卫秘加理移出游戏。

* 若你将秘加理移出游戏，则在触发其异能的咒语结算之前，秘加理便已离场，因此它不会受该咒语所影响。

老古板昌子/ Masako the Humorless

{二}{白}

传奇生物~人类/参谋

2/1

你可以于你能够使用瞬间的时机下，使用老古板昌子。

你可以把由你操控且已横置的生物视同未横置地进行阻挡。

* 除非这些已横置的生物能够进行阻挡，才能因昌子之故来进行阻挡。例如，此异能不会使得那些「不能进行阻挡」的生物变得能够进行阻挡，也无法让不具飞行异能的生物变得能够阻挡具飞行异能者。

异界之旅/ Otherworldly Journey

{一}{白}

瞬间~古咒

将目标生物移出游戏。在回合结束时，将该生物在其拥有者的操控下移回场上，且上面有一个+1/+1指示物。

* 所有结附在该生物上的结界，或是装备在该生物上的武具，都会「掉下来」。检查依状态而生的效应时，无物可结附的结界会进入你的坟墓场，但武具会以卸装的状态留在场上。

* 生物移回场上时，会是个全新的生物，并且上面有一个+1/+1指示物。（以及它在正常状态下进场时会有的其它指示物）

倒转沙漏/ Reverse the Sands

{六}{白}{白}

巫术

重新调换任意个玩家的总生命。（受影响玩家的总生命会各自换成其它玩家原先的总生命。）

* 此咒语结算时，你选择哪位玩家会得到哪一个人的总生命。

* 当你重新调换总生命时，不能改变其数值。举例来说，假设你正进行双人的对战，并且当倒转沙漏开始结算时，你的总生命是5，对手的总生命是15。你可作下列选择：(a)双方总生命不变，或是(b)让你的总生命成为15，且对手的总生命成为5。你不能让自己的总生命成为20，且对手的总生命成为0。

金尾师范/ Sensei Golden-Tail

{一}{白}

传奇生物~狐/武士

2/1

武士道1（每当它进行阻挡或被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。）

{一}{白}，{横置}：在目标生物上放置一个训练指示物。该生物获得武士道1的异能，且额外具有「武士」的生物类别。你只可以于你能使用巫术的时机下使用此异能。

* 此训练指示物仅用来标明哪些生物已经改变；若某效应移除此指示物，该生物类别或异能也不会受到影响。

* 请注意，若某生物具有数个武士道异能，则每一个都会分别触发。

蓝色

未送出的礼物/ Gifts Ungiven

{三}{蓝}

瞬间

从你的牌库中搜寻四张名称各不相同的牌并展示之。目标对手在其中选择两张。将这两张牌置入你的坟墓场，其余的置入你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你要的话，所选的牌也可以少于四张，但对手依旧会将其中两张牌置入你的坟墓场。

寻遍深水/ Peer Through Depths

{一}{蓝}

瞬间~古咒

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张瞬间或巫术牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 若你展示出的牌中都没有瞬间或巫术牌，则将所有展示出来的牌以任意顺序置于你的牌库底。

哑口无言/ Squelch

{一}{蓝}

瞬间

反击目标起动式异能。（其目标不能是魔法力异能）

抽一张牌。

* 哑口无言不能以触发式异能为目标。它只能以起动式异能为目标。（起动式异能的格式为「费用：效应」）

* 由于魔法力异能不使用堆栈，哑口无言无法以魔法力异能为目标。

迷雾涡漩/ Swirl the Mists

{二}{蓝}{蓝}

结界

于迷雾涡漩进场时，选择一个颜色文字。

所有咒语与永久物上的所有颜色文字均成为该颜色文字。

* 只要迷雾涡漩在场，此效应便会持续下去。一旦迷雾涡漩离场，此效应便立即终止。

* 迷雾涡漩之异能，会影响到在迷雾涡漩进场后所使用的咒语，以及比迷雾涡漩晚进场的永久物。

故事精/ Teller of Tales

{三}{蓝}{蓝}

生物~精灵

3/3

飞行

每当你使用精灵或古咒咒语时，横置或重置目标生物。

* 当此异能结算时，你选择要横置或重置该生物。

时间停止/ Time Stop

{四}{蓝}{蓝}

瞬间

结束本回合。（将堆栈中的所有咒语与异能移出游戏，且包括这张牌。轮到此回合的玩家将手牌维持在其手牌上限，弃掉多余的牌。生物上的伤害消失，并且注记着「本回合」与「直到回合结束」的效应均结束。）

* 若将某咒语或异能移出游戏，便会使它无法结算，但这并不算是将它「反击」。也就是说，时间停止能将那些「不能被反击」的咒语及异能移出游戏。

* 除非是在结束阶段中使用时间停止，否则在使用此咒语的该回合中，那些「在回合结束时」所触发的异能不会有机会触发。这些异能会在下个回合结束时触发。

* 结束回合的正式规则解析如下：

509. 结束回合

509.1. 有一张牌（时间停止/ Time Stop）在结算时，会让本回合结束。当某效应结束本回合时，由于这与一般状况下结算咒语及起动式异能的过程不同（见规则413，「结算咒语及起动式异能」），须依序进行下列步骤。

509.1a 将堆栈中的所有对象移出游戏。将所有进行攻击的生物移出战斗（如果有的话）。所有不在场上的对象，或是堆栈中并未以牌来代表的对象，在下次检查依状态而生的效应时都会消失（见规则420，「依状态而生的效应」）。

509.1b 检查依状态而生的效应。玩家都不会获得优先权，且触发式异能不会进入堆栈。

509.1c 目前的阶段和/或步骤结束。游戏过程直接跳到清除步骤。从目前的阶段或步骤到清除步骤之间，所有的阶段或步骤都被略过。

509.2. 在上述过程中，玩家都不会获得优先权，所以触发式异能不会进入堆栈。从此咒语或异能开始结算，直到清除步骤结束之间，若触发了任何触发式异能，则有机会在这个清除步骤中使用咒语及异能。然后在本回合真正结束之前，会产生另一个清除步骤（见规则314）。

509.3.即使本回合因故结束，由于略过了回合结束步骤，「在回合结束时」的触发式异能并不会触发。

哑先知字代/ Uyo, Silent Prophet

{四}{蓝}{蓝}

传奇生物~月人/魔法师

4/4

飞行

{二}，将由你操控的两个地移回其拥有者手上：复制目标瞬间或巫术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 若你复制了某古咒咒语，且有牌通联在其上，则你不但复制了本体咒语的内文，也一并复制了通联上去的内文。请参见「通则释疑」的「通联古咒」部分。

黑色

鲜血祷师/ Blood Speaker

{三}{黑}

生物~食人魔/祭师

3/2

在你的维持开始时，你可以牺牲鲜血祷师。若你如此作，从你的牌库中搜寻一张恶魔牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

每当一个恶魔在你的操控下进场时，将鲜血祷师从你的坟墓场移回你手上。

* 只要鲜血祷师在你的坟墓场中，不论它是如何进入坟墓场，其移回手上的触发式异能都会生效。

嚙骨牙/ Marrow-Gnawer

{三}{黑}{黑}

传奇生物~老鼠/浪客

2/3

所有老鼠具有恐惧异能。

{横置}，牺牲一个老鼠：将X个1/1黑色老鼠衍生物放置进场，X为由你操控的老鼠数量。

* 当嚙骨牙的异能结算时，才会检查老鼠的数量，所以用这异能牺牲的老鼠并不会计算在内。

红色

雪崩恶鬼/ Akki Avalanchers

{红}

生物~鬼怪/战士

1/1

牺牲一个地：雪崩恶鬼得+2/+0直到回合结束。此异能每回合中只能使用一次。

* 即使此生物换了操控者，「此异能每回合中只能使用一次」这项限制依旧会生效。

山崎兄弟/ Brothers Yamazaki

{二}{红}

传奇生物～人类／武士

2/1

武士道1（每当它进行阻挡或被阻挡时，它得+1/+1直到回合结束。）

若场上有正好两个名称为山崎兄弟的永久物，则「传奇规则」不对它们生效。

名称为山崎兄弟的其它生物得+2/+2且具有敏捷异能。

* 这两兄弟可以由不同玩家操控。

* 若第三个山崎兄弟进场，传奇规则将再度生效，使这三个生物都进入坟墓场。

* 此牌共有两个不同插图的版本；其编号分别是160a/306及160b/306。插图与游戏并无关联。

掷霜师/ Frostwielder

{二}{红}{红}

生物～人类／祭师

1/2

{横置}: 掷霜师对目标生物或玩家造成1点伤害。

若本回合中受到掷霜师之伤害的生物将置入坟墓场，则改为将其移出游戏。

* 当受过掷霜师伤害之生物将置入坟墓场时，掷霜师必须在场上，才会让该生物移出游戏。

山贼王伍堂/ Godo, Bandit Warlord

{五}{红}

传奇生物～人类／野蛮人

3/3

当山贼王伍堂进场时，你可以从你的牌库中搜寻一张武具牌并将之放置进场。若你如此作，将你的牌库洗牌。

每当伍堂进行每回合中第一次攻击时，将它以及所有由你操控的武士重置。在此阶段后，你额外得到一个战斗阶段。

* 山贼王伍堂与其它赋予额外战斗阶段的效应不同，它不会让你额外得到一个行动阶段。在第一个战斗阶段结束后，便立刻开始额外的战斗阶段。

花火冲击/ Hanabi Blast

{一}{红}{红}

瞬间

花火冲击对目标生物或玩家造成2点伤害。将花火冲击移回其拥有者的手上，然后随机弃一张牌。

* 若其它玩家使用了由你拥有的花火冲击，则它会回到你的手上，然后该玩家随机弃一张牌。

熊野大师/ Kumano, Master Yamabushi

{三}{红}{红}

传奇生物～人类／祭师

4/4

{一}{红}: 熊野大师对目标生物或玩家造成1点伤害。

若本回合中受到熊野大师之伤害的生物将置入坟墓场，则改为将其移出游戏。

* 当受过熊野大师伤害之生物将置入坟墓场时，熊野大师必须在场上，才会让该生物移出游戏。

熊野的弟子/ Kumano's Pupils

{四}{红}

生物~人类/祭师

3/3

若本回合中受到熊野的弟子之伤害的生物将置入坟墓场，则改为将其移出游戏。

* 当受过熊野的弟子伤害之生物将置入坟墓场时，熊野的弟子必须在场上，才会让该生物移出游戏。

腥鼈死祭/ Shimatsu the Bloodcloaked

{三}{红}

传奇生物~恶魔/精灵

0/0

于腥鼈死祭进场时，牺牲任意数量的永久物。死祭进场时上面有该数量的+1/+1指示物。

* 在腥鼈死祭实际进场前，你就要将永久物牺牲掉，所以你无法牺牲与它同时进场的生物。

战局/ Tide of War

{四}{红}{红}

结界

每当一个或更多生物进行阻挡时，掷一枚硬币。若你赢得此掷，防御玩家牺牲所有进行阻挡的生物。否则，攻击玩家牺牲所有被阻挡的生物。

* 除非至少宣告了一个阻挡者，才会触发战局的异能，且每次战斗中只会触发一次。其效应不会影响未受阻挡的攻击生物。

* 都是由战局的操控者来掷硬币。也就是说，当你是攻击玩家时，你会希望掷赢；而当你防御玩家时，你会希望掷输。

* 即使其阻挡者被牺牲掉，被其阻挡的攻击者依旧是已被阻挡了。

绿色

植园武道家/ Budoka Gardener

{一}{绿}

生物~人类/修行僧

2/1

{横置}：你可以从你手上将一张地牌放置进场。若你操控十个或更多地，将植园武道家倒转。

+++++

织命者土魂/ Dokai, Weaver of Life

传奇生物~人类/修行僧

3/3

{四}{绿}{绿}，{横置}：将一个X/X绿色元素衍生物放置进场，X为由你操控的地数量。

* 植园武道家属于倒转牌。欲知倒转牌的规则，请参见「通则释疑」的「倒转牌」部分。

* 在结算将地放置进场的异能时，如果你操控十个或更多地，则会将植园武道家倒转；即使你并未实际利用其异能来将地放置进场亦然。

* 若你操控了九个地，并且将第二个同名的传奇地放置进场，则植园武道家也会倒转。当「将地牌放置进场」的异能结算时，你场上会有十个地，因此会让武道家倒转。在检查依状态而生的效应时，这两个同名的传奇地则会进入其拥有者的坟墓场。

林野商谈/ Commune with Nature

{绿}

巫术

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中的一张生物牌，并将其置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 若你展示出的牌中都没有生物牌，则将所有展示出来的牌以任意顺序置于你的牌库底。

落叶大师道三/ Dosan the Falling Leaf

{一}{绿}{绿}

传奇生物~人类/修行僧

2/2

玩家只可以于自己的回合中使用咒语。

* 道三的异能只会使玩家无法使用咒语；并不会影响到起动式或触发式异能。

否命生相/ Iname, Life Aspect

{四}{绿}{绿}

传奇生物~精灵

4/4

当否命生相从场上进入坟墓场时，你可以将否命生相移出游戏。若你如此作，将任意数量的目标精灵牌从你的坟墓场移回你手上。

* 当否命生相的异能进入堆栈时，便需选择其目标；但直到此异能结算时，你才决定是否要将否命生相移出游戏。

* 承上，你可以把否命生相当成目标。不过，由于当这些生物牌移回你手上时，否命生相已经不在坟墓场中，因此并没有实际影响。

* 即使你未选择任何目标，还是可以将否命生相这张牌移出游戏。

木灵展势/ Kodama's Reach

{二}{绿}

巫术~古咒

从你的牌库中搜寻两张基本地牌并展示之，将其中一张横置进场，另一张置于你手上。然后将你的牌库洗牌。

* 如果你要的话，也可以只找出一张基本地牌（甚至一张都不要）。若你只找出一张地牌，则将它横置进场。

大自然之愿/ Nature's Will

{二}{绿}{绿}

结界

每当一个或更多由你操控的生物对玩家造成战斗伤害时，横置所有由该玩家操控的地，并重置所有由你操控的地。

* 每次造成战斗伤害时，这些地都会同时横置或重置（通常来说，每回合都只会发生一次；但先攻、连击，以及额外的战斗阶段都会造成例外），而不是每有几个生物造成战斗伤害就横置、重置几次。

神器与地

母圣树/ Boseiju, Who Shelters All

传奇地

母圣树须横置进场。

{横置}，支付2点生命：加{一}到你的魔法力池中。若该魔法力用以支付某瞬间或巫术咒语，则该咒语便不能被咒语或异能反击。

* 只要以母圣树所产生的魔法力来支付某瞬间或巫术咒语的任何费用，就会使该咒语不能被咒语或异能反击，即使是通联费用之类的额外费用也一样。甚至，若你以「不须支付其魔法力费用」的方式来使用某咒语时，只要是用母圣树的魔法力来支付该咒语的额外费用，也能符合此条件。

* 假设母圣树所产生的魔法力已用来支付某咒语，并且某效应制造出该咒语的复制品。此时，虽然原始咒语不能被反击，但其复制品则可以被反击。

山贼王大厅/ Hall of the Bandit Lord

传奇地

山贼王大厅须横置进场。

{横置}，支付3点生命：加{一}到你的魔法力池中。若该魔法力用以支付生物咒语，则该生物具有敏捷异能。

* 只要以此魔法力来支付该咒语的任何费用，就会使该生物具有敏捷异能，即使是额外费用也一样。

* 赋予敏捷异能的效应不会因回合结束而终止。

今田家军旗/ Konda's Banner

{二}

传奇神器～武具

今田家军旗只能装备在传奇生物上。

与佩带此武具的生物具有共通颜色的生物得+1/+1。

与佩带此武具的生物具有共通生物类别的生物得+1/+1。

佩带{二}

* 今田家军旗所赋予生物的加成，最多只有+2/+2。即使该生物与佩带此武具的生物具有数种共通颜色，或是具有数种共通生物类别，也不会因此获得更多加成。

* 只要佩带此武具的生物具有任何颜色，它一定会与自己具有共通的颜色。

* 只要佩带此武具的生物具有任何生物类别，它一定会与自己具有共通的生物类别。「神器」并非生物类别。

久弃御币/ Long-Forgotten Gohei

{三}

神器

你使用的古咒咒语费用减少{一}来使用。

由你操控的精灵得+1/+1。

* 对该古咒咒语而言，此异能可减少的费用，是在计算通联费用等各种额外费用之后，对其总费用生效。不过，在使用古咒咒语时，都只会因此被影响一次。举例来说，若你使用了某个魔法力费用为{红}的古咒咒语，并将某张通联费用为{一}{蓝}的牌通联在其上，则该咒语使用时须支付的费用为{蓝}{红}。若你使用了某个魔法力费用为{四}{蓝}的古咒咒语，并将某张通联费用为{一}{红}的牌通联在其上，则该咒语使用时须支付的费用为{四}{蓝}{红}。

月轮明镜/ Moonring Mirror

{五}

神器

每当你抽一张牌时，将你牌库顶牌面朝下地移出游戏。

在你的维持开始时，你可以将你的手牌面朝下地移出游戏。若你如此作，将由你拥有，且以月轮明镜移出游戏的所有其它牌置于你手上。

* 请注意，月轮明镜的第一个异能并非替代性效应。

* 若你选择要使用月轮明镜的第二个异能，则将将由你拥有，且以月轮明镜移出游戏的牌拿回来（不论是因为月轮明镜的第一个或第二个异能），但你不能把刚才从手上移出游戏的牌拿回来。

九环棒/ Nine-Ringed Bo

{三}

神器

{横置}：九环棒对目标精灵造成1点伤害。若该生物于本回合中将置入坟墓场，则改为将其移出游戏。

* 若受到九环棒伤害的生物将置入坟墓场，即使九环棒不在场上，该生物也会被移出游戏。

武野配刀正守/ Oathkeeper, Takeno's Daisho

{三}

传奇神器~武具

佩带此武具的生物得+3/+1。

每当佩带此武具的生物从场上进入坟墓场时，如果它是武士，则将该牌在你的操控下移回场上。

当武野配刀正守从场上进入坟墓场时，将佩带此武具的生物移出游戏。

佩带{二}

* 正守的第二个异能只检查该牌的生物类别是否为武士，与该生物离场时是否为武士并无关系。

末代河童壳/ Shell of the Last Kappa

{三}

传奇神器

{三}，{横置}：将目标以你为目标的瞬间或巫术咒语移出游戏。（该目标咒语没有效应。）

{三}，{横置}，牺牲末代河童壳：你可以使用以末代河童壳移出游戏的一张牌，且不需支付其魔法力

费用。

* 末代河童壳的第一个异能只可指定以你为目标的咒语来当成目标。

* 若将某咒语移出游戏，便会使它无法结算，但这并不算是将它「反击」。也就是说，末代河童壳能将那些「不能被反击」的咒语移出游戏。

姥面 / Uba Mask

{四}

神器

若玩家将抽一张牌，则该玩家改为将该牌牌面朝上地移出游戏。

玩家可以使用自己在本回合中以姥面移出游戏的牌。

* 你不能使用在之前的回合中以姥面移出游戏的牌。

* 若回合结束时有些牌还没使用过，则这些牌会持续被移出游戏。

所有注册商标，包含角色名称，不论在美国或其它国家中，均为威世智公司的财产。

(Copr.)2004威世智。