

神河叛将谱(TM)常见问题集

编纂：John Carter

译者：杨俊杰

原文版本最近更新日期：2005年1月19日

中译版本最近更新日期：2005年1月21日

(牌张之规则解释以此版本为准，请删除本文件的旧版本)

本常见问题集包含两大段落，可以不同方式利用之。

第一段(通则释疑)解释本系列中的新机制与概念。第二段(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。

通则释疑

忍术/ Ninjutsu

深夜忍者/ Ninja of the Deep Hours

{三}{蓝}

生物~人类/忍者

2/2

忍术{一}{蓝}({一}{蓝})，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置进场，且正进行攻击。)

每当深夜忍者对玩家造成战斗伤害时，你可以抽一张牌。

忍术异能的正式规则解析如下：

502.43. 忍术

502.43a 忍术属于起动式异能，只当具有忍术异能之牌在玩家的手上时产生作用。「忍术[费用]」的字样意指：「[费用]，从你手上展示此牌，将一个由你操控且未受阻挡的生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置进场，且正进行攻击。」

502.43b 宣告了某张牌的忍术异能后，直到该异能离开堆栈为止，该牌会一直展示着。

502.43c 当场上的某个生物未受阻挡时，才可以使用忍术异能。具有忍术异能的生物是以未受阻挡的状态放置进场。

* 如果你有个进行攻击且未受阻挡的生物，便可以在宣告阻挡者，战斗伤害，或是战斗结束步骤中使用忍术异能。

* 若在战斗伤害进入堆栈之前起动忍术异能，如此进场的忍者便能造成战斗伤害。而在战斗伤害进入堆栈之后起动忍术异能，则会让原本的生物造成战斗伤害。

* 可以多次使用此异能，将许多未受阻挡的生物移回手上。但只有最后一次使用的异能才会将该忍者放置进场。

* 宣告异能时必须展示该忍者，但直到异能结算时，它才会离开你的手牌。

献祭/ Offering

献祭异能会在宣告咒语时生效。

狐族守护神/ Patron of the Kitsune

{四}{白}{白}

传奇生物~精灵

狐献祭（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个狐，并支付所牺牲的狐与此牌之间的魔法力费用差额。魔法力费用包含颜色。）

每当一个生物攻击时，你可以获得1点生命。

献祭的正式规则解析如下：

502.42. 献祭

502.42a 献祭属于静止式异能，会在具有此异能的牌位于你可以使用它的区域时生效。「[内文]献祭」意指：「你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个属于[内文]的永久物。若你如此作，则减少使用此牌的费用，减少的量为所牺牲的永久物之魔法力费用。」

502.42b 宣告此咒语时，便一并牺牲该永久物（见规则409.1a）。该咒语的总费用会因此减少，减少的量为所牺牲的永久物之魔法力费用（见规则409.1f）。

502.42c 对于具有献祭异能之牌的总费用来说，所牺牲之永久物的魔法力费用中之一般魔法力，会用来减少该总费用中的一般魔法力；所牺牲之永久物的魔法力费用中之有色魔法力，会用来减少该总费用中同样颜色的魔法力；所牺牲之永久物的魔法力费用中之有色魔法力，若是与该总费用中有色魔法力的颜色不同，或是超过了该总费用中有色魔法力的数量，则用来减少该总费用中等量的一般魔法力。

- * 在宣告该咒语时，便一并牺牲生物来献祭。直到该生物咒语进入堆栈后，玩家才会获得优先权，所以不可能反应献祭。
- * 使用献祭异能时只可牺牲一个生物。不可一次牺牲多个生物。
- * 某些效应会让玩家无法使用生物，此时玩家也不能使用献祭异能。
- * 当计算咒语的总费用时，若使用过献祭异能，则会改变通常的结果[409.1f]。
- * 以[对象]献祭的时候，你可以牺牲一个总魔法力费用为0的[物件]。你必须如常支付该守护神的魔法力费用，但可以于你能够使用瞬间的时机下使用它。
- * 所牺牲之生物的魔法力费用之中，无色的魔法力只能用来减少一般的费用。所牺牲之生物的魔法力费用之中，有色的魔法力会先用来减少有色的费用，剩余的则减少一般的费用。举例来说，若献祭了魔法力费用为{白}{白}{白}{白}的狐，则狐族守护神（{四}{白}{白}）只需支付{二}。若所献祭者其魔法力费用为{五}{白}，则狐族守护神只需支付{白}。
- * 先计算要增加的费用，然后才计算因此减少的费用。当阻力球在场时，狐族守护神会需要支付{五}{白}{白}。若献祭了魔法力费用为{五}{白}{白}的狐，就不需要为狐族守护神支付费用。
- * 献祭所减少的是为咒语支付的总费用。该咒语的总魔法力费用依旧不变。
- * 具有献祭异能的生物包括恶鬼守护神/ Patron of the Akki，狐族守护神/ Patron of the Kitsune，月人守护神/ Patron of the Moon，鼠人守护神/ Patron of the Nezumi，以及蛇人守护神/ Patron of the Orochi。

替代性费用～咒语

在本系列中，有五张一组、称为「群列」的古咒咒语，让玩家在使用时可改为从手上将一张牌移出游戏，而不用支付群列的魔法力费用。为这些群列而移出游戏的牌，必须与群列同色。但与过往的「丢牌」咒语不同，群列的魔法力费用中包含了{X}；为群列牌选择的{X}数量，以及为了支付此替代性费用而移出游戏的牌之总魔法力费用，其数量必须相同。

煌炎群列/ Blazing Shoal

{X}{红}{红}

瞬间～古咒

你可以将手上一张总魔法力费用为X的红色牌移出游戏，而不支付煌炎群列的魔法力费用。

目标生物得+X/+0直到回合结束。

* 移出牌的替代性费用是与此咒语一并宣告[409.1b]，并且与其它费用一起支付[409.1h]。

* 这些群列都是古咒，所以可以先展示某张具有通联古咒异能的牌，将它的内文通联到群列上，然后将它移出游戏来支付这个群列的魔法力费用。额外费用（例如通联古咒的费用）还是必须如常支付。

* 如果将牌移出游戏来使用群列，则当群列在堆栈中，其魔法力费用会包括X的数量。

* 如果将某个X咒语移出游戏来使用群列，则X咒语上的X为0。举例来说，如果你使用煌炎群列时，丢出去支付费用的牌是另一张煌炎群列，则丢出去的那张煌炎群列之总魔法力费用为{红}+{红}+{零}=2。而所使用的那张煌炎群列之总魔法力费用为{红}+{红}+{二}=4。

替代性费用～通联古咒

神河叛将谱许多牌的「通联」费用并不是支付魔法力。此费用会与其它费用一起支付[409.1h]，不能只支付其中一部分。若使用上面通联了内文的咒语时无法支付通联费用，则整个宣告都会被取消。

崩老卑之细语/ Horobi's Whisper

{一}{黑}{黑}

瞬间～古咒

若你操控沼泽，则消灭目标非黑色生物。

通联古咒～从你的坟墓场中将四张牌移出游戏。

* 不论如何支付其费用，其总魔法力费用都不会改变。

不会灼伤的魔法力

神河叛将谱系列中，有四张牌所产生的魔法力不会如常从魔法力池清空，也不会造成魔法力灼伤。

这些牌包括：佐季子印记/ Mark of Sakiko，夏日之母佐季子/ Sakiko, Mother of Summer，樱宗迎春使/ Sakura-Tribe Springcaller，以及迎秋使志津子/ Shizuko, Caller of Autumn。这些牌的规则叙述都会注明「此魔法力不会造成魔法力灼伤。直到回合结束，此魔法力不会因阶段结束而从你的魔法力池消失。」

（译注：请注意，这个效应会在结束阶段真正结束之前终止。所以结束阶段结束的时候，这些牌产生的魔法力依旧会消失，但不会造成魔法力灼伤）

* 若你的魔法力池中有不会灼伤的魔法力，则在使用咒语之后，必须清楚说明魔法力池中还有多少魔法力。

源兽/ Genju

源兽是六张一组的区域性结界，都只能结附在特定类别的地上。起动它们之后，便可以将所结附的地变成生物，直到回合结束为止。单色的源兽都只能结附在具有特定基本地类别的地上，而传奇的{白}{蓝}{黑}{红}{绿}源兽（寰域源兽/ Genju of the Realm）则可以结附在任何地上。当所结附的地置入坟墓场时，源兽也会移回其拥有者的手上。

（译注：由于固有格式的限制，简体中文版的寰域源兽之类别栏印着「传奇地结界」；所代表的意义为「传奇结界～地结界」。其超类别为「传奇」，类别为「结界」，副类别为「地结界」。）

松柏源兽/ Genju of the Cedars

[绿]

树林结界

{二}: 受此结界的树林成为4/4绿色的精灵生物直到回合结束。它仍然是地。

当受此结界的树林置入坟墓场时，你可以将松柏源兽从你的坟墓场移回你手上。

* 如果源兽与所结附的地同时进入坟墓场，则可以将源兽移回拥有者手上。（举例来说，如果所结附的地变成生物时，有玩家使用了爱若玛的复仇）

* 这结界的异能起动之后，即使把结界移除，已变成生物的地也不会受影响。

* 源兽可以使用在具有所指定地类别的非基本地上（例如Revised版的双色不痛地）。

玻璃鸢/ Glasskites

神河叛将谱系列中，有三个昵称为玻璃鸢的生物，每回合中第一个指定它们为目标的咒语或异能都会被反击。这些牌包括：高飞玻璃鸢/ Jetting Glasskite，玻璃名手绮罗/ Kira, Great Glass-Spinner，以及闪烁玻璃鸢/ Shimmering Glasskite；其中玻璃名手绮罗会使你所有的生物都变成玻璃鸢。这种异能属于触发式异能，所以玻璃鸢无法反击那些不会被咒语或异能反击的东西。如果使用通联了内文的咒语，并指定玻璃鸢为目标，则整个咒语都会被反击（如果这是该回合中玻璃鸢首度被指定为目标）。

玻璃名手绮罗/ Kira, Great Glass-Spinner

{一}{蓝}{蓝}

传奇生物~精灵

2/2

飞行

由你操控的生物具有「每当此生物在一回合中首度成为咒语或异能的目标时，反击该咒语或异能。」

」

聚气指示物/ Ki Counters

神河叛将谱系列中，有十一张牌会在其操控者使用精灵或古咒咒语时产生聚气指示物。聚气指示物本身没有作用，但每张牌的规则叙述都会定义其运用法。

蜡鬃食梦兽/ Waxmane Baku

{二}{白}

生物~精灵

2/2

每当你使用精灵或古咒咒语时，你可以在蜡鬃食梦兽上放置一个聚气指示物。

{一}，从蜡鬃食梦兽上移去X个聚气指示物：横置X个目标生物。

可以不转的倒转牌

神河叛将谱系列有五张倒转牌，这五张牌都使用聚气指示物。在回合结束时，若上面有两个或更多聚气指示物，便会产生令它们倒转的触发式异能。这些倒转牌与神河群英录的倒转牌不同之处，在于你可以不将它们倒转。

忠诚扈从/ Faithful Squire

{一}{白}{白}

生物~人类/士兵

2/2

每当你使用精灵或古咒咒语时，你可以在忠诚扈从上放置一个聚气指示物。在回合结束时，若忠诚扈从上有两个或更多聚气指示物，你可以将它倒转。

+++++

忠贞气节戒想/ Kaiso, Memory of Loyalty

传奇生物~精灵

3/4

飞行

从忠贞气节戒想上移去一个聚气指示物：于本回合中，防止将对目标生物造成的所有伤害。

* 除非上面有两个或更多聚气指示物，才会触发其倒转异能，并且当此触发结算时也会再度检查。

单卡解惑

白色

饮尘放粉痢/ Hokori, Dust Drinker

{二}{白}{白}

传奇生物~精灵

2/2

地于其操控者的重置步骤中不能重置。

在每位玩家的维持开始时，该玩家重置一个由他操控的地。

* 如果场上有两个放粉痢（举例来说，如果镜像廊在场），则每位玩家在其维持开始时重置两个由他所操控的地。

笑面猫宪太郎/ Kentaro, the Smiling Cat

{一}{白}

传奇生物~人类/武士

2/1

武士道1

你可支付{X}，而不支付你所使用之武士咒语的魔法力费用，X为该咒语的总魔法力费用。

* 宪太郎并不改变你使用武士的时机。它只是让武士可以用一般魔法力来支付。

* 宪太郎的异能要等它进场后才会生效。你必须如常使用宪太郎；依旧要支付{一}{白}。

狐族缓伤药师/ Kitsune Palliator

{二}{白}

生物~狐/僧侣

0/2

{横置}：于本回合中，防止接下来将对每个生物与每位玩家造成的1点伤害。

* 狐族缓伤药师的异能结算时，会为每个生物与每位玩家分别产生防止性的「护盾」。它并不会影响在这之后进场的生物（或在这之后才变成生物者）。

狐族守护神/ Patron of the Kitsune

{四}{白}{白}

传奇生物~精灵

5/6

狐献祭（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个狐，并支付所牺牲的狐与此牌之间的魔法力费用差额。魔法力费用包含颜色。）

每当一个生物攻击时，你可以获得1点生命。

* 当此异能在每个宣告攻击者步骤中结算时，每有一个攻击生物，你就可以获得一点生命。

* 只要任何生物宣告为攻击者，你都可以因此获得生命，并且不限于由你操控的生物。

除垢/ Scour

{二}{白}{白}

瞬间

将目标结界移出游戏。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该结界同名的牌，并将这些牌移出游戏。然后该玩家将牌库洗牌。

* 若同名牌是位于让双方都能看到的公开区域，就一定要找出来。而搜寻非公开区域时，则可以找不到这些同名牌。

* 若某些通常不是结界的牌，当除垢使用与结算时是结界，则一样可将它们指定为目标、移出游戏（比如被灵雕师变成了结界的生物）。除垢的移出游戏效应只检查牌的名称，而非类别。

明光群列/ Shining Shoal

{X}{白}{白}

瞬间~古咒

你可以将手上一张总魔法力费用为X的白色牌移出游戏，而不支付明光群列的魔法力费用。

选择一个来源。于本回合中，此来源接下来将对你或由你操控的任一生物造成的X点伤害，改为对目标生物或玩家造成之。

* 如果当伤害实际要发生时，该玩家或目标生物已经不是合法目标，则此伤害便不会转移。

* 此伤害转移能使你与你的生物都不受到该来源的伤害。如果该来源将对许多对象造成伤害，且合计数量超过X，则由你决定要转移哪些伤害，直到X的数量用完为止。举例来说，对手使用的咒语会对你造成1点伤害，并且对你的两个生物各造成1点伤害。如果你使用明光群列且X=2，便可以转移将对你与其中一个生物造成的伤害，或是转移将对这两个生物造成的伤害。

虔敬守护/ Ward of Piety

{一}{白}

生物结界

{一}{白}：于本回合中，受此结界的生物将受到的下1点伤害改为对目标生物或玩家造成之。

* 伤害转移后仍保留其信息。举例来说，对手用火行斯立兹来攻击你（其部分内文叙述为：「每当火行斯立兹对任一玩家造成战斗伤害时，在其上放置一个+1/+1 指示物」），并且你用来阻挡它的生物上面结附了虔敬守护。如果你启动虔敬守护，并以对手为目标，则斯立兹的异能会在战斗伤害步骤中触发，并得到一个+1/ +1指示物。那依旧是战斗伤害。

奈落无路黄泉示/ Yomiji, Who Bars the Way

{五}{白}{白}

传奇生物~精灵

4/4

每当一个不是奈落无路黄泉示的传奇永久物从场上进入坟墓场时，将该牌移回其拥有者手上。

* 每个传奇永久物从场上进入坟墓场时，都会触发黄泉示的异能；并非只有传奇生物才会使之触发。

* 即使黄泉示与其它传奇永久物同时进入坟墓场，黄泉示的异能依旧会触发。

蓝色

搅扰群列/ Disrupting Shoal

{X}{蓝}{蓝}

瞬间~古咒

你可以将手上一张总魔法力费用为X的蓝色牌移出游戏，而不支付搅扰群列的魔法力费用。

如果目标咒语的总魔法力费用为X，则反击之。

* 请参见「通则释疑」的「替代性费用~咒语」部分。

* 搅扰群列可以选择任何咒语为目标，但若该咒语的总魔法力费用不是X，则不会产生效应。

洪水招引师/ Floodbringer

{一}{蓝}

生物~月人/魔法师

1/2

飞行

{二}，将一个由你操控的地移回其拥有者手上：横置目标地。

* 洪水招引师所移回手上的地，也可以是指定为目标地。

凝风日暮/ Higure, the Still Wind

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类/忍者

3/4

忍术{二}{蓝}{蓝}（{二}{蓝}{蓝}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置进场，且正进行攻击。）

每当日暮对玩家造成战斗伤害时，你可以从你的牌库中搜寻一张忍者牌，展示该牌，并置于你手上。若你如此作，将你的牌库洗牌。

{二}：目标忍者本回合不能被阻挡。

* 如果日暮造成了一般的战斗伤害，并且你使用其异能来搜寻另一个忍者，则当所搜寻的牌置于你手上时，已经来不及起动此牌的忍术异能来进场并造成伤害。不过，只要你在战斗结束之前起动所搜寻的牌之忍术异能，便可以与任一个未受阻挡的生物交换，包括日暮在内。

* 如果日暮造成了先攻伤害（或是连击伤害的第一部分），则在结算一般的战斗伤害之前，就会结算此触发式异能，于是便可将找出来的忍者与任一个未受阻挡的生物交换，让找出来的忍者造成一般的战斗伤害。

月人守护神/ Patron of the Moon

{五}{蓝}{蓝}

传奇生物~精灵

5/4

月人献祭（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个月人，并支付所牺牲的月人与此牌之间的魔法力费用差额。魔法力费用包含颜色。）

飞行

{一}: 从你的手上将至多两张地牌横置进场。

* 你可以藉由月人守护神的异能将零张，一张，或两张地放到场上。此异能结算时，才需要决定数量；就算你手上没有地牌，也可以起动此异能。

作废/ Quash

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标瞬间或巫术咒语。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该咒语同名的牌，并将这些牌移出游戏。然后该玩家将牌库洗牌。

* 若同名牌是位于让双方都能看到的公开区域，就一定要找出来。而搜寻非公开区域时，则可以找不到这些同名牌。

* 即使作废所反击的是某张牌之复制品，依旧可以将牌移出游戏。举例来说，若你用作废反击的咒语，是从等时令牌上使用的回力镖，你便可以搜寻并移出名称为回力镖的牌。

* 如果作废所反击的咒语上面具有通联上去的内文，则只有原始咒语才会被移出游戏。举例来说，若你用作废反击木灵之力，并且后者上面通联了冰冻射线，你便只能搜寻木灵之力并将之移出游戏。

意识流动/ Stream of Consciousness

{一}{蓝}

瞬间~古咒

目标玩家将至多四张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。

* 意识流动可以指定从0张到4张牌为目标。

* 意识流动同时指定玩家与牌为目标。即使指定了0张牌为目标，依旧要因此洗牌。

物换星移/ Sway of the Stars

{八}{蓝}{蓝}

巫术

每位玩家将手牌，坟墓场，以及自己所拥有的永久物洗入其牌库，然后各抽七张牌。每位玩家的总生命成为7。

* 总生命的改变视为增加生命与减少生命。

* 衍生物会受此效应影响，但不应将之洗入牌库。此咒语结算之后，衍生物立刻消失。

背信操丝/ Threads of Disloyalty

{一}{蓝}{蓝}

生物结界

背信操丝只能结附在总魔法力费用等于或小于2的生物上。

你操控受此结界的生物。

* 背信操丝不能以总魔法力费用等于或大于3的生物为目标。如果背信操丝结附在总魔法力费用等于或大于3的生物上，它会在下次检查依状态而生的效应时置入坟墓场。

* 计算场上生物的总魔法力费用时，其魔法力费用中{X}的部分都当成0。

* 衍生物的总魔法力费用通常为0。

昼夜争战/ Toils of Night and Day

{二}{蓝}

瞬间~古咒

横置或重置目标永久物，然后横置或重置另一个目标永久物。

* 你使用昼夜争战时，必须选择两个不同的目标。在宣告咒语时选择目标。在结算咒语时才决定要横置或重置。

梓纱佣兽明日歌/Tomorrow, Azami's Familiar

{五}{蓝}

传奇生物~精灵

1/5

若你将抽一张牌，则改为检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余的牌则以任意顺序置于你的牌库底。

* 明日歌的异能是让你看顶上的三张牌，而不是抽起来。所以那些因为抽牌所触发的异能，都不会因此而触发。

* 即使场上的明日歌不只一个，也不会有特别的效果。

* 如果你将抽两张牌，则先看你牌库顶的三张牌，留下其中一张，再把其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。然后你看自己牌库顶新的三张牌，留下其中一张，再把其余的牌以任意顺序置于你的牌库底。

* 如果你牌库的数量少于三张，则留下其中一张，再把其余的牌放回去。如果你的牌库没牌了，则什么都不用作。

* 因为明日歌会将你所有的抽牌都改为看牌，所以只要它在场，你便不会因为牌库无牌可抽而输掉游戏（参见规则420.5g）。

黑色

血腥呼唤/ Call for Blood

{四}{黑}

瞬间~古咒

牺牲一个生物，以作为使用血腥呼唤的额外费用。

目标生物得-X/-X直到回合结束，X为所牺牲之生物的力量。

* 血腥呼唤检查所牺牲的生物之力量，并使用其已知的最后信息。

* 你使用血腥呼唤时所选的目标，可以是用来支付其额外费用的生物。若你如此作，则血腥呼唤在

结算时会被反击。

诛灭/ Eradicate

{二}{黑}{黑}

巫术

将目标非黑色生物移出游戏。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该生物同名的牌，并将这些牌移出游戏。然后该玩家将牌库洗牌。

* 若同名牌是位于让双方都能看到的公开区域，就一定要找出来。而搜寻非公开区域时，则可以找不到这些同名牌。

* 若某些通常不是生物的牌，当诛灭使用与结算时是生物，则一样可将它们指定为目标、移出游戏（比如变成了生物的潜行砂石）。诛灭的移出游戏效应只检查牌的名称，而非类别。

崩老卑之细语/ Horobi's Whisper

{一}{黑}{黑}

瞬间~古咒

若你操控沼泽，则消灭目标非黑色生物。

通联古咒~从你的坟墓场中将四张牌移出游戏。

* 即使你未操控沼泽，崩老卑之细语依旧可以指定生物为目标，但此咒语不会产生效应。

邪鬼仆役墨目/ Ink-Eyes, Servant of Oni

{四}{黑}{黑}

传奇生物~老鼠/忍者

5/4

忍术{三}{黑}{黑}（{三}{黑}{黑}，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置进场，且正进行攻击。）

每当邪鬼仆役墨目对玩家造成战斗伤害时，你可以将目标生物牌从该玩家的坟墓场中放置进场，并由你操控。

{一}{黑}：重生墨目。

* 如果在战斗伤害步骤中，某生物在战斗中被消灭，「并且」墨目也对玩家造成战斗伤害，这个被消灭的生物可以成为墨目之异能的目标。

蚀智凶鬼/ Kyoki, Sanity's Eclipse

{四}{黑}{黑}

传奇生物~恶魔/精灵

6/4

每当使用精灵或古咒咒语时，目标对手将其手上一张牌移出游戏。

* 被凶鬼之异能移出游戏的牌，都是牌面朝上地移出游戏。

* 被凶鬼之异能移出游戏的牌，即使凶鬼离场也不会回来。

劫掠食人魔/ Ogre Marauder

{一}{黑}{黑}

生物～食人魔／战士

3/1

每当劫掠食人魔攻击时，除非防御玩家牺牲一个生物，否则它本回合不能被阻挡。

* 劫掠食人魔的异能结算时，便要求防御玩家牺牲一个生物，否则劫掠食人魔直到本回合结束都不能被阻挡。

* 在同一回合中，若使用劫掠食人魔攻击第二次，便会让其异能再度触发；若第一次结算其异能时并未牺牲生物，则劫掠食人魔便已经不能被阻挡。即使为第二次触发而牺牲生物，也无法取消第一次的效应。

(译注：在二月份发表的规则勘误中，将详细解释此牌之规则叙述)

----- 炽场帮忍者/ Okiba-Gang Shinobi

{三}{黑}{黑}

生物～老鼠／忍者

3/2

忍术{三}{黑} ({三}{黑})，将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置进场，且正进行攻击。)

每当炽场帮忍者对玩家造成战斗伤害时，该玩家弃两张牌。

* 如果炽场帮忍者对防御玩家造成战斗伤害时，他的手牌为两张或更少，则把这些牌全弃掉。

----- 鼠人守护神/ Patron of the Nezumi

{五}{黑}{黑}

传奇生物～精灵

6/6

老鼠献祭 (你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个老鼠，并支付所牺牲的老鼠与此牌之间的魔法力费用差额。魔法力费用包含颜色。)

每当一个永久物置入对手的坟墓场时，该玩家失去1点生命。

* 即使某个事件让鼠人守护神与数个其它永久物同时放入坟墓场，鼠人守护神的异能依旧会触发。

(上述状况包括神之愤怒、联合阻挡等)

----- 死藏总管死零/ Shirei, Shizo's Caretaker

{四}{黑}

传奇生物～精灵

2/2

每当一个力量等于或小于1的生物从场上置入你的坟墓场，如果在回合结束时死藏总管死零依旧在场，你可以将该生物牌在你的操控下返回场上。

* 除非该生物在离场前那瞬间的力量为1或更小，才会触发死零的异能。

* 如果一个力量等于或小于1的生物从场上置入你的坟墓场之后，死零先是离场，然后又回到场上，则它不会使得该生物在你的操控下返回场上。

* 在死零进场前就置入你坟墓场的生物，并不会受死零的异能影响。用「如果」开头的那个句子，是拿来设定让生物返回场上的条件。

夺骨鼠人/ Skullsnatcher

{一}{黑}

生物~老鼠/忍者

2/1

忍术{黑} ({黑}, 将一个由你操控且未受阻挡的攻击生物移回其拥有者手上: 将此牌从你手上横置进场, 且正进行攻击。)

每当夺骨鼠人对玩家造成战斗伤害时, 将至多两张目标牌从该玩家的坟墓场中移出游戏。

* 夺骨鼠人的异能可以指定该玩家坟墓场中零张, 一张, 或两张牌为目标。

梅泽俊郎/ Toshiro Umezawa

{一}{黑}{黑}

传奇生物~人类/武士

2/2

武士道1

每当由对手操控的一个生物从场上进入坟墓场时, 你可以使用目标在你坟墓场中的瞬间牌。若该牌于本回合中将被置入坟墓场, 则改为将其移出游戏。

* 藉由梅泽俊郎之异能来使用你坟墓场中的目标瞬间牌时, 还是要支付费用才能使用。

* 若用瞬间消灭生物, 则该生物所触发的效应会使该瞬间能够再度使用。举例来说, 你向对手的生物使用惊骇; 该生物被消灭, 并且触发了俊郎的异能, 然后惊骇置入你的坟墓场。你把俊郎的异能放入堆栈时, 可以指定惊骇为目标, 然后当此异能结算后, 便能再度使用它。

红色

灵气芒刺/ Aura Barbs

{二}{红}

瞬间~古咒

每个结界各对其操控者造成2点伤害, 然后每个结附于生物上的结界各对所结附的生物造成2点伤害。

* 伤害是由这些结界所造成, 而不是灵气芒刺。

实界交锋/ Clash of Realities

{三}{红}

结界

所有精灵具有「当此生物进场时, 你可以让它对目标非精灵生物造成3点伤害。」

所有非精灵生物具有「当此生物进场时, 你可以让它对目标精灵造成3点伤害。」

* 于每个生物进场时, 实界交锋的异能便生效, 并为它们赋予进场触发的异能。

* 没有生物类别的生物, 都是非精灵生物。

血手众焰波/ Flames of the Blood Hand

{二}{红}

瞬间

血手众焰波对目标玩家造成4点伤害。此伤害不能被防止。若该玩家此回合中将获得生命, 则改为

该玩家未获得生命。

* 此伤害不能被防止，并且该玩家此回合中所获得的生命都会改为什么都没发生。

* 若此伤害被转移到其它玩家或生物上，此替代性效应依旧只对该目标玩家生效。

卑血芙巳子/ Fumiko the Lowblood

{二}{红}{红}

传奇生物~人类/武士

3/2

卑血芙巳子具有武士道X，X为进行攻击的生物数量。

由对手操控的生物每回合若能攻击，则必须攻击。

* X是可变数。每次结算芙巳子的武士道触发式异能时，会依据那个时候的攻击者数量，来决定武士道的加成。

* 若某些效应使得对手必须支付费用才能让生物攻击，芙巳子的异能并不会强迫对手如此作（比如魂魅拘禁）。

* 芙巳子的异能不会强迫横置的生物或还在召唤失调的生物攻击。

陷身战火/ In the Web of War

{三}{红}{红}

结界

每当一个生物在你的操控下进场时，它得+2/+0且获得敏捷异能直到回合结束。

* 若你获得某个已经在场之生物的操控权，陷身战火并不会影响它。

覆盐/ Sowing Salt

{二}{红}{红}

巫术

将目标非基本地移出游戏。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该地同名的牌，并将这些牌移出游戏。然后该玩家将其牌库洗牌。

* 若同名牌是位于让双方都能看到的公开区域，就一定要找出来。而搜寻非公开区域时，则可以找不到这些同名牌。

岩砾纷飞/ Torrent of Stone

{三}{红}

瞬间~古咒

岩砾纷飞对目标生物造成4点伤害。

通联古咒~牺牲两个山脉。

* 具有「山脉」此地类别的非基本地（例如Revised版的某些双色不痛地），可以用来牺牲以支付岩砾纷飞的通联古咒异能。

绿色

丛枝缠命妖/ Forked-Branch Garami

{三}{绿}{绿}

生物~精灵

4/4

转生4，转生4（当它从场上进入坟墓场时，你可以将至多两张目标总魔法力费用等于或小于4的精灵牌从你的坟墓场移回你手上。）

* 丛枝缠命妖特别之处，在于它有两个转生异能。当它从场上进入坟墓场时，两个转生异能都会触发。

* 每个转生异能都可以移回一个精灵，也可以让两个异能移回同一个精灵（这样一来，第二个异能会被反击）。

中树木灵/ Kodama of the Center Tree

{四}{绿}

传奇生物~精灵

/

中树木灵的力量及防御力各等同于由你操控的精灵之数量。

中树木灵具有转生X，X为由你操控的精灵之数量。

* 转生是个离场触发式异能，所以在转生触发之前，便会立刻检查游戏状态来决定X的数值。这转生X之中，一定会包括中树木灵；所以，X至少都有1。

* 如果你操控了五个或更多精灵，则当中树木灵从场上进入坟墓场时，便可以将它自己移回其拥有者的手上。

（译注：在二月份发表的规则勘误中，将详细解释此牌之规则叙述）

蛇人守护神/ Patron of the Orochi

{六}{绿}{绿}

传奇生物~精灵

7/7

蛇献祭（你可以于你能够使用瞬间的时机下使用此牌，但须牺牲一个蛇，并支付所牺牲的蛇与此牌之间的魔法力费用差额。魔法力费用包含颜色。）

{横置}：重置所有树林与所有绿色生物。此异能每回合中只能使用一次。

* 蛇人守护神的异能会重置包含了树林特性的非基本地（例如Revised版的某些双色不痛地），以及其颜色包含了绿色的多色生物。

* 蛇人守护神的异能在每回合中只能使用一次，即使它换了操控者也是一样。

树海之吼/ Roar of Jukai

{二}{绿}

瞬间~古咒

若你操控树林，则每个被阻挡的生物得+2/+2直到回合结束。

通联古咒~让某位对手获得5点生命。

* 即使你并未操控树林，或是场上没有被阻挡的生物，依旧可以使用树海之吼。如果你并未操控树林，或是场上没有被阻挡的生物，此咒语便不会产生效应。

碎裂/ Splinter

{二}{绿}{绿}

巫术

将目标神器移出游戏。自其操控者的坟墓场、手牌、以及牌库中搜寻与该神器同名的牌，并将这些牌移出游戏。然后该玩家将牌库洗牌。

* 若同名牌是位于让双方都能看到的公开区域，就一定要找出来。而搜寻非公开区域时，则可以找不到这些同名牌。

* 若某些通常不是神器的牌，当碎裂使用与结算时是神器，则一样可将它们指定为目标、移出游戏（比如变成了生物的潜行砂石）。碎裂的移出游戏效应只检查牌的名称，而非类别。

多色与神器

镜像廊/ Mirror Gallery

{五}

神器

「传奇规则」失效。

* 镜像廊在场时，便不用管「传奇规则」（参见规则420.5e）。

* 如果所有的镜像廊都离场，「传奇规则」便会在下次检查依状态而生的效应时生效。

华美发簪/ Ornate Kanzashi

{五}

神器

{二}，{横置}：目标对手将其牌库顶牌移出游戏。你可在本回合中使用该牌。

* 被华美发簪之异能移出游戏的牌，在使用时的限制依旧如常。（举例来说，你还是要优先权才能使用瞬间）

* 被华美发簪之异能移出游戏的牌，都是牌面朝上地移出游戏。

* 被华美发簪之异能移出游戏的牌，还是要支付费用才能使用。

* 你不能使用在之前的回合中以华美发簪移出游戏的牌。

* 被华美发簪之异能移出游戏的牌，即使华美发簪离场也不会回来。

遭攫之物/ That Which Was Taken

{五}

传奇神器

{四}，{横置}：在目标永久物上放置一个神威指示物，但不能是遭攫之物。

其上有神威指示物的永久物均不会毁坏。

* 除非遭攫之物在场，其上有神威指示物的永久物才不会毁坏。

* 遭攫之物所产生的神威指示物，与神河群英录之明神所用的是同一种指示物。

* 遭攫之物可以把神威指示物放在另一个遭攫之物上面（举例来说，如果镜像廊在场）。

梅泽的十手/ Umezawa's Jitte

{二}

传奇神器～武具

每当佩带此武具的生物造成战斗伤害时，在梅泽的十手上放置两个充电指示物。

从梅泽的十手上移去一个充电指示物：选择一项～佩带此武具的生物得+2/+2直到回合结束；或目标生物得-1/-1直到回合结束；或你获得2点生命。

佩带{二}

* 梅泽的十手之起动式异能，会造成有不同模式的选择。宣告此异能时，就要作出这些决定。

* 如果选了「目标生物得-1/-1直到回合结束」，则必须同时宣告所指定的目标生物。

* 只要梅泽的十手之操控者有优先权，就可以使用其异能～唯独「目标生物」的选择才有额外的要求。如果选择「佩带此武具的生物得+2/+2直到回合结束」的模式，并且在此异能结算时没有生物佩带梅泽的十手，则不会产生效应。

* 如果从宣告「+2/+2」模式后到此异能结算前，十手移到别的生物上，则异能结算时，是由目前佩带它的生物获得此加成。

* 如果从宣告「+2/+2」模式后到此异能结算前，十手因故离场，则异能结算时，是由最近一个佩带它的生物获得此加成。

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.)2005威世智。