

神河任侠传(TM)常见问题集

编纂: John Carter, 且有Laurie Cheers, Dave DeLaney, Jeff Jordan, 及 Lee Sharpe的贡献

此文件最近更新日期: 2005年5月17日

神河任侠传售前现开赛日期: 2005年5月21-22日

神河任侠传正式发售日期: 2005年6月3日

自2005年6月20日起, 神河任侠传系列可在有认证之构组赛制中使用。

系列张数: 165张牌 (55张普通牌, 55张非普通牌, 55张稀有牌)

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

异能提示

异能提示是_魔法风云会_(R)游戏的新概念。异能提示与关键词相似之处, 在于它们都能将功能类似的牌清楚标示。不过, 异能提示在规则上并没有特殊的意义。异能提示在英文牌上会以斜体字印刷。

神河任侠传系列有两种异能提示: 魂力(channel)与扫平(sweep)。

星光思念/ Shinen of Stars' Light

生物~精灵

先攻

魂力~{一}{白}, 弃掉星光思念: 目标生物获得先攻异能直到回合结束。

* 魂力牌都具有某种起动式异能, 让你可以将它们弃掉, 以暂时获得与该生物通常的异能相似的效应。

* 只要魂力牌在你手上, 并且你有优先权, 便可以使用在「魂力」之后的起动式异能。

杀下霜剑山/ Barrel Down Sokenzan

{二}{红}

瞬间~古咒

扫平~将任意数量由你操控的山脉移回其拥有者手上。杀下霜剑山对目标生物造成伤害, 其数量等同于以此法移回之山脉数量的两倍。

* 当扫平牌结算时, 你会需要将一些特定类别的基本地牌移回手上。该牌效应的其它部分, 将会参照以此法移回之地牌数量。

* 使用扫平牌时, 只要地类别相符, 便可以将那些具有数种基本地类别的地移回你手上。

武士道

欲知武士道异能的详情, 请参见神河群英录常见问题集。

手牌数量

神河任侠传的许多咒语与异能, 都会参照玩家的手牌数量。这些参照玩家之手牌数量来产生效应的咒语与异能, 只会在结算时才检查数量。

历传/ Epic

历传这个关键词代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是延迟触发式异能。就在具有历传的咒语结算时，历传异能会产生两个效应：第一个效应使该咒语的操控者在这盘游戏结束之前，都不能使用任何咒语。第二个效应则使该玩家在他每回合的维持开始时，都会复制此咒语并放进堆栈，但不包含其历传异能。

不竭蛇群/ Endless Swarm

{五}{绿}{绿}{绿}

巫术

你每有一张手牌，便将一个1/1绿色蛇衍生物放置进场。

历传（这盘游戏结束之前，你不能使用咒语。在你每回合的维持开始时，复制此咒语，但不包含其历传异能。）

历传异能的正式规则解析如下：

502.44. 历传

502.44a 历传代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是延迟触发式异能。「历传」的字样意指：「这盘游戏结束之前，你不能使用咒语。」以及「在你每回合的维持开始时，复制此咒语，但不包含其历传异能。若此咒语需要目标，你可以为复制品选择新的目标。」欲知复制咒语的详情，请参见规则503.10。

502.44b 一旦某玩家操控的历传咒语结算，他便不能使用咒语，但效应（比如历传异能本身）依旧能把咒语的复制品放入堆栈。

* 放入堆栈的咒语复制品并没有历传异能，所以你的每个维持开始时，都只会会有一个复制品放入堆栈。（你不会先得到一个，接着两个，接着四个复制品....这样下去）

* 复制品会包含原本的历传咒语使用时所作的任何选择，以及针对该咒语的任何修订。不过，历传异能允许玩家在复制品放入堆栈时，为其选择新的目标。

* 咒语的复制品依旧是咒语，并且有可能被反击。

* 一旦某玩家操控的历传咒语结算，他便不能使用咒语，但该玩家依旧可以使用异能、进行攻击与阻挡。

* 将咒语的复制品放入堆栈，与使用复制品并不相同。像历传这样的异能属于前者，在结算之后就会把复制品放入堆栈；但制造咒语的复制品来让你使用的异能则不会。

倒转牌~入圣/ Ascendants

在神河任侠传系列中，有五张一组的倒转牌：入圣空民伟代/ Erayo, Soratami Ascendant, 入圣僧人焰村/ Homura, Human Ascendant, 入圣食人魔苦御/ Kuon, Ogre Ascendant, 入圣狐族符尾/ Rune-Tail, Kitsune Ascendant, 以及入圣蛇人筱弥/ Sasaya, Orochi Ascendant。

入圣狐族符尾

{二}{白}

传奇生物~狐/修行僧

2/2

当你的生命为30或更多时，将入圣狐族符尾倒转。

符尾菁华/ Rune-Tail's Essence

传奇结界

防止将对由你操控的生物造成的所有伤害。

* 不论是否为倒转状态，入圣牌都是传奇。也就是说，会搜寻传奇生物的效应，诸如神河群英录的危急时刻，或是_大战役_(TM)的西赛船长，都能找出入圣牌。

* 入圣牌倒转之后，便是传奇结界。它再也不是生物。该永久物上面结附的所有生物结界都会掉下来。所有伤害或是+1/+1指示物则留在倒转后的永久物上，但并无任何效用。

欲知倒转牌的详情，请参见神河群英录常见问题集。

麒麟/ Kirin

麒麟是一组具有「古神术」异能的传奇生物，其异能会参照触发该异能的精灵或古咒咒语之总魔法力费用。麒麟包括了丰足麒麟/ Bounteous Kirin，天界麒麟/ Celestial Kirin，云蹄麒麟/ Cloudhoof Kirin，狱境麒麟/ Infernal Kirin，以及空火麒麟/ Skyfire Kirin。

云蹄麒麟

{三}{蓝}{蓝}

传奇生物～麒麟/精灵

4/4

飞行

每当你使用精灵或古咒咒语时，你可以将目标玩家牌库顶的X张牌置入其坟墓场，X为该咒语的总魔法力费用。

* 若该精灵或古咒咒语的费用包含了{X}，则{X}的数值会包含在该咒语的总魔法力费用中。举例来说，_神河叛将谱_(TM)的明光群列之费用为{X}{白}{白}。如果你让X=2，则明光群列之总魔法力费用为4。明光群列同时还具有这个异能：「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」；若你选择支付其替代性费用，并且将魔法力费用为2的牌移出游戏，则当明光群列在堆栈之中，其X为2，总魔法力费用便是4。

* 使用咒语时的额外费用，通联费用，以及减少费用的效应等，都不会影响咒语的总魔法力费用。

通联古咒

欲知通联古咒异能的详情，请参见神河群英录常见问题集。

转生

欲知转生异能的详情，请参见神河群英录常见问题集。

单卡解惑

白色

以太震波/ AEther Shockwave

{三}{白}

瞬间

选择一项～横置所有精灵；或横置所有非精灵的生物。

* 你使用以太震波时，需一并选择其模式（「横置所有精灵」或「横置所有非精灵的生物」）。

明光帘幕/ Curtain of Light

{一}{白}

瞬间

目标进行攻击且未受阻挡的生物已被阻挡。

抽一张牌。

* 从防御玩家决定不去阻挡某个进行攻击的生物开始，直到战斗阶段结束为止，该生物就是「进行攻击且未受阻挡的生物」。在战斗阶段以外，明光帘幕不会有合法的目标。

* 明光帘幕会触发武士道异能。

* 明光帘幕不算是应付具践踏异能生物的好方法。当这个具践踏异能的生物要分配伤害时，由于没有阻挡生物可分配，所有的伤害都会分配给防御玩家。

清麻吕后裔/ Descendant of Kiyomaro

{一}{白}{白}

生物~人类/士兵

2/3

只要你的手牌比每位对手都多，清麻吕后裔便得+1/+2并具有「每当此生物造成战斗伤害时，你获得3点生命。」

* 若任一对手的手牌数量多于或等于清麻吕后裔操控者的手牌数量，清麻吕后裔便不会得到任何加成。

* 任何玩家的手牌数量改变，都可能使清麻吕后裔失去增加生命值的触发式异能。不过，在异能触发之后，就不会受来源的变化所影响。

箭如雨下/ Hail of Arrows

{X}{白}

瞬间

箭如雨下造成X点伤害，你可任意分配于任何数量之目标进行攻击的生物上。

* 你在使用箭如雨下的时候，便一并选择要指定哪些目标，以及对每个生物造成多少伤害。

始立清麻吕/ Kiyomaro, First to Stand

{三}{白}{白}

传奇生物~精灵

/

始立清麻吕的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

只要你的手牌有七张或更多，清麻吕便具有警戒异能。

每当清麻吕造成伤害时，若你的手牌有七张或更多，你获得7点生命。

* 清麻吕的力量和防御力不会影响自己是否具有警戒异能，或是获得生命的异能。

* 宣告攻击者之后，即使清麻吕失去警戒异能，也不会因此被横置。

* 若清麻吕的触发式异能进入堆栈时，你的手牌有七张或更多，但在异能结算时已经少于七张，则此异能结算时什么都不会发生。

致真者今田魅知子/ Michiko Konda, Truth Seeker

{三}{白}

传奇生物～人类／参谋

2/2

每当由对手所操控的任一来源对你造成伤害时，该玩家牺牲一个永久物。

* 由对手所操控的每一个来源向今田魅知子的操控者造成伤害时，该对手就要牺牲一个永久物。伤害的数量并不重要。

* 会造成数次伤害的来源（例如具连击异能的生物）将多次触发今田魅知子的异能。

* 会造成数次伤害的咒语，在每次造成伤害时，都会触发今田魅知子的异能。举例来说，若冰冻射线上面通联了另一张冰冻射线，便会让该异能触发两次（冰冻射线上面的「2点伤害」事件每发生一次，就会触发一次）。

分灵之诺/ Promise of Bunrei

{二}{白}

结界

每当一个由你操控的生物从场上置入坟墓场时，牺牲分灵之诺。若你如此作，则将四个1/1无色精灵衍生物放置进场。

* 一定要牺牲分灵之诺，才有办法得到衍生物。若许多生物同时置入坟墓场，则只有第一个结算的触发式异能才会让分灵之诺牺牲，并且因此将衍生物放置进场。

纯净意念/ Pure Intentions

{白}

瞬间～古咒

在本回合中，每当由对手所操控的咒语或异能使你从手上弃牌时，将这些牌从你的坟墓场移回你手上。

每当由对手所操控的咒语或异能使你从手上弃掉纯净意念，在回合结束时将纯净意念从你的坟墓场移回你手上。

* 纯净意念的第一个部分，是使用纯净意念后能得到的效应。纯净意念的第二个部分，则是每当由对手所操控的咒语或异能使你从手上弃掉纯净意念时，会因此触发的触发式异能。

* 这两个部分都不在乎是谁来决定弃哪张牌～重要的是该咒语或异能由谁操控。

* 若你自己的咒语或异能将自己的纯净意念弃掉，其异能并不会触发。

* 若由对手所操控的咒语或异能使你弃掉数张牌（例如不眠梦魇或是三桩悲剧），则要等到纯净意念的触发式异能结算后，它才会回手。玩家无法因为同一个弃牌效应而多次弃掉同一张纯净意念。

蓝色

入圣空民伟代/ Erayo, Soratami Ascendant

{一}{蓝}

传奇生物～月人／修行僧

1/1

飞行

每当此回合使用了第四个咒语时，将入圣空民伟代倒转。

伟代菁华/ Erayo's Essence

传奇结界

反击每位对手在每个回合中使用的第一个咒语。

* 入圣空民伟代已有勘误。倒转部分的叙述应为：

Erayo's Essence

Legendary Enchantment

Whenever an opponent plays a spell for the first time in a turn, counter that spell.

中译：

伟代菁华

传奇结界

每当任一对手在此回合中使用第一个咒语时，反击该咒语。

* 伟代菁华只会当对手在目前回合中使用第一个咒语时触发。它不会因对手在第一个咒语之外的其它咒语而触发。

* 如果入圣空民伟代倒转时，对手在目前回合所使用的第一个咒语还在堆栈中，则由于对手的咒语已经使用过了，它就不会触发伟代菁华。该咒语不会被反击。

* 若是多人游戏，同一回合中每个对手都可能分别触发伟代菁华的异能。

永铭心间/ Evermind

{无}

瞬间~古咒

(咒语没有魔法力费用就不能使用)

抽一张牌。

永铭心间是蓝色。

通联古咒{一}{蓝} (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。)

* 永铭心间没有魔法力费用。这与魔法力费用为{零}并不相同。

* 除了地牌之外，牌若是没有魔法力费用就不能使用。

* 即使某效应让玩家可以在使用咒语时不须支付其魔法力费用，也无法如此来使用永铭心间。

* 不论在任何区域，永铭心间都是蓝色。

* 若某效应需要知道永铭心间的魔法力费用，则该费用视为0。其总魔法力费用也视为0。

* 若永铭心间在你手上，你便能使用其通联古咒异能。不过，通联异能并不会复制特征设定异能。

也就是说，通联到该古咒上的内文不会包括「永铭心间是蓝色」。

* 永铭心间是一张蓝色的瞬间古咒牌。当任何牌检查哪些牌具有这几项特性时，永铭心间便会受其影响。以下举几个牌张会如何与永铭心间产生互动的例子：你可以将它移出游戏（因为是蓝色的牌）来支付Force of Will或搅扰群列的替代性费用（X等于0）。_Mirage/海市蜃楼_(TM)系列的神秘导师让你从自己的牌库中搜寻一张瞬间牌，所以你可以用它来找出永铭心间。神河群英录系列的神秘行列则让你从自己的牌库中搜寻一张古咒牌，所以你可以用它来找出永铭心间。

思绪奔逸/ Ideas Unbound

{蓝}{蓝}

巫术~古咒

抽三张牌。在回合结束时，弃三张牌。

* 在回合结束时，若你的手牌少于三张，则把手上的牌都弃掉。

水面院史家歌穗/ Kaho, Minamo Historian

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类/魔法师

2/2

当水面院史家歌穗进场时，从你的牌库中搜寻至多三张瞬间牌，并将它们移出游戏。然后将你的牌库洗牌。

{X}，{横置}：你可以使用以歌穗移出游戏、总魔法力费用为X的一张牌，且不需支付其魔法力费用。

* 若以歌穗移出游戏的牌，在稍后又因某效应而离开移出游戏区域（例如_神谴_(TM)系列的祈愿牌，或是歌穗自己的异能），那么你便不能藉由歌穗的异能来使用该牌。

* 若另一位玩家获得歌穗的操控权，该玩家便可藉由歌穗的异能来任意使用以歌穗移出游戏的牌。

* 歌穗之起动式异能可以运用的牌，仅限于被歌穗之触发式异能移出游戏的牌。若另一个效应将其其它的牌移出游戏，则你无法藉由歌穗的异能来使用那些其它的牌。（举个较长的例子：镜像廊在场，Vesuvan Doppelganger原先复制了电弧匍行兽，并且使用过电弧匍行兽的异能，然后复制歌穗；如此一来，那些因「复制版匍行兽」而被移出游戏的牌，便无法藉由「复制版歌穗」的异能来使用）

新月神/ Kami of the Crescent Moon

{蓝}{蓝}

传奇生物~精灵

1/3

在每位玩家的抽牌步骤开始时，该玩家抽一张牌。

* 在抽了该回合的正常抽牌之后，此额外抽牌马上触发。

雾女/ Kiri-Onna

{四}{蓝}

生物~精灵

2/2

当雾女进场时，将目标生物移回其拥有者手上。

每当你使用精灵或古咒咒语时，你可以将雾女移回你手上。

* 如果雾女进场时，场上没有其它的生物，则雾女的异能必须选择自己为目标。

月弓幻影师/ Moonbow Illusionist

{二}{蓝}

生物~月人/魔法师

2/1

飞行

{二}，将由你操控的一个地移回其拥有者手上：选择一种基本地类别，目标地成为该类别的地直到回合结束。

* 只有指定为目标的地才会受影响。

* 该地的名称（以及诸如传奇之类的超类别，如果有的话）并不会改变。

胧宫使节/ Oboro Envoy

{三}{蓝}

生物~月人/魔法师

1/3

飞行

{二}, 将由你操控的一个地移回其拥有者手上: 目标生物得-X/-0直到回合结束, X为你的手牌数量

。

* 胧宫使节的英文版本已有勘误。其叙述应为: (译注: 中文牌已是正确版本)

Oboro Envoy

{3}{U}

Creature -- Moonfolk Wizard

1/3

Flying

{2}, Return a land you control to its owner's hand: Target creature gets -X/-0 until end of turn, where X is the number of cards in your hand.

* 在勘误之后, 此异能便为暂时性。依照牌上的叙述, 此效应并不会终止。

* 通常来说, X会包括为了支付此异能费用而移回的地。

涌潮无面鬼/ Rushing-Tide Zuberu

{二}{蓝}{蓝}

生物~无面鬼/精灵

3/3

当涌潮无面鬼从场上进入坟墓场时, 若它在本回合中受过4点或更多伤害, 则抽三张牌。

* 涌潮无面鬼的异能会计算所有来源对它造成的所有伤害。

冒名客逆岛/ Sakashima the Impostor

{二}{蓝}{蓝}

传奇生物~人类/浪客

3/1

于冒名客逆岛进场时, 你可以选择场上的一个生物。若你如此作, 则冒名客逆岛进场时为该生物的复制; 但其名称仍是冒名客逆岛, 仍是传奇, 且获得「{二}{蓝}{蓝}: 在回合结束时, 将冒名客逆岛移回其拥有者手上」。

* 于逆岛进场时, 若场上没有生物, 或是你不愿意选择场上的生物, 则逆岛会是个3/1的人类/浪客。

* 于逆岛进场时, 若并未复制别的生物, 则逆岛不会获得回手的异能 (逆岛并无法复制自己, 因为要在将它放置进场的事件发生时一并作此决定。)

* 在回合结束时, 逆岛必须在场, 它才有办法回手。若启动了逆岛的异能, 并且它的「在回合结束时」异能尚未结算之前, 逆岛就已经离场, 此异能便不会产生效应。

摹态精/ Shape Stealer

{蓝}{蓝}

生物~变形兽/精灵

1/1

每当摹态精阻挡生物或被生物阻挡时，将摹态精的力量与防御力改为该生物的力量与防御力直到回合结束。

* 每有一个生物被摹态精阻挡时，以及摹态精每阻挡一个生物时，此异能便会触发一次。若摹态精被数个生物阻挡，则摹态精的力量与防御力便会变化同样次数。首先进入堆栈的触发将会是最后一个结算的，因此会设定摹态精最终的力量与防御力。

* 在这个触发式异能结算时，才会检查另一个生物的力量与防御力。

* 若另一个生物具有武士道异能，则摹态精是否能得到武士道的加成，要看目前是谁的回合而定。若摹态精正进行阻挡，便不会得到武士道的加成。若摹态精正被阻挡，则会先结算武士道异能，接下来摹态精才需要检查该生物的力量与防御力。

* 若摹态精已受过伤害，并且新的防御力数值小于此伤害，则一旦此触发式异能结算，摹态精便会在检查因状态而生的效应时被消灭。

* 一旦此异能结算了，则即使改变另一个生物的力量与防御力，也不会影响到摹态精。

* 以此法设定的力量与防御力，将会覆盖先前的力量与防御力变化。若在这个触发式异能结算前使用过木灵之力，则在触发式异能结算后，便会将其效应覆盖掉。

边境变幻/ Shifting Borders

{三}{蓝}

瞬间~古咒

交换两个目标地的操控权。

通联古咒{三}{蓝}（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。）

* 若边境变幻结算时，其中一个目标地不再是合法目标（例如该地已离场，或是不能成为目标），便不会交换操控权。

双咒击/ Twincast

{蓝}{蓝}

瞬间

复制目标瞬间或巫术咒语。你可以为该复制选择新的目标。

* 双咒击可以指定不需目标的瞬间或巫术为目标。

* 你不一定要为复制品选择新目标。

* 之前所选择的模式（也就是你为「选择一项~」这类具模式的咒语所选的那项模式）不能改变。

* 你不能支付该复制品的任何额外费用。但是，若被复制的目标咒语在使用时已经支付了额外费用，则因此所产生的效应都会一并复制。

* 若被复制的目标咒语设定了X的数值，则复制品会使用同样的数值。

* 双咒击会复制目标咒语上面所有通联上去的规则叙述，但你不能通联更多规则叙述上去。

黑色

芥苏阿苦多/ Akuta, Born of Ash

{二}{黑}{黑}

传奇生物~精灵

3/2

敏捷

在你的维持开始时，若你的手牌比每位对手都多，你可以牺牲一个沼泽。若你如此作，则将芥苏阿苦多从你的坟墓场移回你手上。

* 在你的维持即将开始时，阿苦多必须已在你的坟墓场，其异能才会触发。

破灭抉择/ Choice of Damnations

{五}{黑}

巫术~古咒

目标对手选择一个数字。你可以让该玩家失去该数量的生命。若你未如此作，该玩家留下该数量的永久物，其余则牺牲之。

* 在对手选择数字之后，破灭抉择的操控者可以选择让该对手失去该数量的生命，或是让该对手牺牲永久物。

* 如果该对手只能留下该数量的永久物，则该对手选择该数量的永久物，然后将其它的全部牺牲。

如果所选择的数字大于该对手操控的永久物数量，则该玩家什么都不用牺牲。

始难影麻吕/ Kagemaro, First to Suffer

{三}{黑}{黑}

传奇生物~恶魔/精灵

/

始难影麻吕的力量和防御力各等同于你的手牌数量。

{黑}，牺牲始难影麻吕：所有生物得-X/-X直到回合结束，X为你的手牌数量。

* 当此异能结算时，才决定X的数值。

入圣食人魔苦御/ Kuon, Ogre Ascendant

{黑}{黑}{黑}

传奇生物~食人魔/修行僧

2/4

在回合结束时，若本回合中有三个或更多生物从场上置入坟墓场，将入圣食人魔苦御倒转。

苦御菁华/ Kuon's Essence

传奇结界

在每位玩家的维持开始时，该玩家牺牲一个生物。

* 苦御的倒转异能会检查该回合发生过什么事，甚至苦御进场前所发生者也包括在内。

* 在回合结束步骤开始之后才进入坟墓场的生物，对苦御并没有特别影响。

恶毒较量/ Measure of Wickedness

{三}{黑}

结界

在你的回合结束时，牺牲恶毒较量且你失去8点生命。

每当另一张牌从任何区域置入你的坟墓场，目标对手便获得恶毒较量的操控权。

* 一旦「在回合结束」的异能触发，当时操控恶毒较量的玩家就会受其影响。不过，若恶毒较量「在回合结束」的异能结算时，此结界是由另一位玩家操控，则恶毒较量仍会在场。

苦痛报偿/ Pain's Reward

{二}{黑}

巫术

你以任意数量的生命来喊价。依照回合的顺序，每位玩家可出更高的价。如果无人出更高的价，则此喊价结束。出最高价的玩家失去等同于其出价的的生命，并抽四张牌。

* 只要除了目前出价最高的玩家以外，所有玩家都不想出更高的价，喊价便结束。

* 玩家出价时，数字可以比其生命值还高。

红色

火眼无面鬼/ Burning-Eye Zubera

{二}{红}{红}

生物～无面鬼／精灵

3/3

当火眼无面鬼从场上进入坟墓场时，若它在本回合中受过4点或更多伤害，则火眼无面鬼对目标生物或玩家造成3点伤害。

* 火眼无面鬼的异能会计算所有来源对它造成的所有伤害。

碑出告第二仪式/ Hidetsugu's Second Rite

{三}{红}

瞬间

若目标玩家的生命正好为10，碑出告第二仪式对该玩家造成10点伤害。

* 由于此咒语结算时才会检查该玩家的总生命，所以你使用碑出告第二仪式时，可以指定任何玩家，而不用在意其总生命为多少。若碑出告第二仪式开始结算时，该玩家的总生命不是10，则它不会产生任何效应，并且结算完毕。

集结大军/ Rally the Horde

{五}{红}

巫术

将你牌库顶的三张牌移出游戏。若最后移出的牌不是地牌，则重复此步骤，直到最后移出的牌是地牌为止。每以此法将一张非地的牌移出游戏，便将一个1/1红色战士衍生物放置进场。

* 所谓「最后移出的牌」，指的是一次移出的三张牌之中，最靠近牌库底部的那张牌。要等到这几张牌全部依序展示出来之后，你才能更动这些移出游戏之牌的顺序。

* 若你牌库里的牌少于三张，则全部都会被移出游戏。

霜剑山叛军/ Sokenzan Renegade

{二}{红}

生物～食人魔／武士／佣兵

3/3

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。）

在你的维持开始时，若某玩家的手牌多于其它玩家，则手牌最多的玩家获得霜剑山叛军的操控权。

* 不论在霜剑山叛军的异能触发时或结算时，若手牌数量最多者包括了许多位玩家，此异能便不会产生效应。

不熄烈焰/ Undying Flames

{四}{红}{红}

巫术

从你牌库顶开始将牌移出游戏，直到你将一张非地的牌移出游戏为止。不熄烈焰对目标生物或玩家造成伤害，其数量等同于该牌的总魔法力费用。

历传（这盘游戏结束之前，你不能使用咒语。在你每回合的维持开始时，复制此咒语，但不包含其历传异能。你可以为该复制选择新的目标。）

* 如果你的牌库没牌了，则不熄烈焰结算时什么都不会发生。

绿色

终境访客亚榆身/ Ayumi, the Last Visitor

{三}{绿}{绿}

传奇生物～精灵

7/3

传奇地行者

* 只要防御玩家操控传奇地，具传奇地行者异能的生物便不能被阻挡。非地的传奇永久物则不会影响到亚榆身是否能被阻挡。

浓密林冠/ Dense Canopy

{一}{绿}

结界

具飞行异能的生物不能阻挡不具飞行异能的生物。

* 能够「视同具有飞行异能」地进行阻挡的生物，依旧可以阻挡具飞行异能的生物，也可以阻挡不具飞行异能的生物。不过，若该生物同时还具有能够「额外多阻挡一个生物」的异能，则该生物便不能同时阻挡会飞的与不会飞的生物。

增麻吕后裔/ Descendant of Masumaro

{二}{绿}

生物～人类／修行僧

1/1

在你的维持开始时，你每有一张手牌，便在增麻吕后裔上放置一个+1/+1指示物，然后目标对手每有一张手牌，便从增麻吕后裔上移去一个+1/+1指示物。

* 增麻吕后裔上面印制的力量与防御力是1/1，所以通常来说，将所有的+1/+1指示物移除时，并

不会使它的防御力变成0。

* 在放置与移除指示物两件事的中间，并没有机会暂停。

* 增麻吕后裔上面所有的+1/+1指示物都会被移除，包括由其它效应放上去的。

应许神主/ Promised Kannushi

[绿]

生物~人类/德鲁伊

1/1

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。）

* 你没看错，是转生7。应许神主可以将任何总魔法力费用等于或小于7的精灵牌移回手上。不过，应许神主的类别是人类/德鲁伊，而非精灵。

神河通史历/ Reki, the History of Kamigawa

{二}{绿}

传奇生物~人类/祭师

1/2

每当你使用传奇咒语时，抽一张牌。

* 传奇咒语包括了任何具有传奇这个超类别的咒语。

* 地不是咒语。

入圣蛇人筱弥/ Sasaya, Orochi Ascendant

{一}{绿}{绿}

传奇生物~蛇/修行僧

2/3

展示你的手牌：如果你手牌中有七张或更多地牌，将入圣蛇人筱弥倒转。

筱弥菁华/ Sasaya's Essence

传奇结界

每当一个由你操控的地横置以产生魔法力时，你每操控一个其它的同名地，便加一点同类别的魔法力到你的魔法力池中。

* 即使你手上没有七张地牌，也可以展示手牌。直到此异能结算时，你才需要展示手牌。若在那时你手上并没有七张或更多地牌，则此效应没有作用。

* 使用筱弥的异能时不须将它横置，所以在筱弥进场的当回合中，便可以使用此异能。

* 筱弥菁华具有触发式魔法力异能。触发式魔法力异能与起动式魔法力异能一样，都不使用堆栈。

* 这个触发式魔法力异能将计算其它名称相同的地之数量，然后将该数量的魔法力加入该玩家的魔法力池中。至于类别（这里是指该魔法力的颜色，或是无色魔法力）则与该地刚刚产生的魔法力相同。

* 若筱弥菁华的操控者有四个树林，并且横置其中一个来产生{绿}，则菁华会加{绿}{绿}{绿}到该玩家的魔法力池中，所以他总共会获得{绿}{绿}{绿}{绿}。

* 若筱弥菁华的操控者有四个_奥德赛_(TM)系列的苔炎山谷，并横置其中一个来产生{红}{绿}，则菁

华将加三点魔法力（为每个其它的苔炎山谷各产生一点）到该玩家的魔法力池中，并且其颜色为{红}和/或{绿}的任意组合。

* 若筱弥菁华的操控者有两个矮丛林地，并横置其中一个来产生{白}，则筱弥菁华将加{白}到该玩家的魔法力池中。除非该玩家是横置地来产生{绿}或是{一}，筱弥菁华才会产生{绿}或是{一}。

时令节贵/ Sekki, Seasons' Guide

{五}{绿}{绿}{绿}

传奇生物~精灵

0/0

时令节贵进场时，上面有八个+1/+1指示物。

若节贵将受到伤害，则防止该伤害，从节贵上移去等量的+1/+1指示物，并将等量的1/1无色精灵衍生物放置进场。

牺牲八个精灵：将节贵从你的坟墓场移回场上。

* 若某伤害无法被防止，则节贵上的指示物依旧会因此被移除，并且将衍生物放置进场。

* 支付节贵的起动式异能时，除了牺牲精灵衍生物之外，你也可以牺牲任意八个精灵，甚至包括节贵本身。

* 即使已经没有+1/+1指示物可以移除，依旧会因此将衍生物放置进场。举例来说，若准备对节贵造成9点伤害，则其替代性效应将会依序作这些事情：1)防止这9点伤害，2)将上面这八个+1/+1指示物全部移除，3)将九个无色精灵衍生物放置进场。

* 若用大无畏精神之类的牌来增加节贵的防御力，则即使节贵上面已经没有+1/+1指示物，也继续能够防止伤害、产生衍生物。

多色、神器与地

否命合一/ Iname as One

{八}{黑}{黑}{绿}{绿}

传奇生物~精灵

8/8

当否命合一进场时，若你从手上使用之，则你可以从你牌库中搜寻一张精灵牌，将其放置进场，然后将你的牌库洗牌。

当否命合一从场上置入坟墓场时，你可以将它移出游戏。若你如此作，则将目标精灵牌从你的坟墓场移回场上。

* 若某效应将否命直接放置进场，则不会触发否命的进场异能。

* 否命的「进坟墓场」触发式异能可以指定自己为目标，但由于它会被移出游戏，所以此异能无法让否命回来。

* 你并不一定要将否命移出游戏。如果你不将否命移出游戏，便无法将目标精灵牌移回场上。

逝者秘尘/ Ashes of the Fallen

{二}

神器

于逝者秘尘进场时，选择一个生物类别。

你坟墓场中的每张生物牌都额外具有该生物类别。

* 若所选择的生物类别是精灵，便可以让转生异能指定在你坟墓场中，且总魔法力费用合乎要求的任何生物牌为目标。假设有两个生物同时从场上进入你的坟墓场，其中一个具有转生异能。就在这两张牌进入坟墓场的时候，并且在你替转生异能选择目标之前，它们便已额外获得精灵这个生物类别。

鲜血時計/ Blood Clock

{四}
神器
在每位玩家的维持开始时，除非他支付2点生命，否则该玩家将一个由他操控的永久物移回其拥有者手上。

* 并未操控永久物的玩家，便不用支付2点生命（不过该玩家也可以选择支付生命）。

* 生命少于2的玩家便无法支付2点生命，因此必须将一个永久物回手。

* 结算这个触发式异能时，才需要决定要将哪个永久物回手，或是要支付生命。

大扫刀/ O-Naginata

{一}
神器~武具
大扫刀只能装备在力量大于或等于3的生物上。

佩带此武具的生物得+3/+0且具有践踏异能。

佩带{二}（{二}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同巫术。）

* 如果在检查依状态而生的效应时，佩带大扫刀的生物之力量小于3，则大扫刀便会被卸装。

穿髓金针/ Pithing Needle

{一}
神器
于穿髓金针进场时，说出一个牌名。
除了魔法力异能之外，该牌的起动式异能都不能使用。
* 不论所指定的牌在任何区域，都会被穿髓金针影响。这包括了在手上、在坟墓场，或在场上的牌。举例来说，若穿髓金针指定的牌名是不朽巨龙（出自_劫运降临_(TM)系列），则玩家便无法循环不朽巨龙，也无法将不朽巨龙从其坟墓场移回手上。
* 你可以指定任何牌的名称，即使该牌通常来说并不具有起动式异能也一样。
* 若你说出的牌名是像乌罗未之墓之类的牌，则玩家依旧可以使用其魔法力异能，但此牌制造恶魔/精灵的异能便无法使用。

乌罗未之墓/ Tomb of Urami

传奇地
{横置}：加{黑}到你的魔法力池中。如果你未操控食人魔，乌罗未之墓对你造成1点伤害。
{二}{黑}{黑}，{横置}，牺牲所有由你操控的地：将一个5/5黑色，名称为乌罗未，具飞行异能的传奇恶魔/精灵衍生物放置进场。

* 支付乌罗未之墓第二个异能的费用时，必须牺牲由你操控的所有地，包括乌罗未之墓本身。

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。