

## 五色曙光 (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

#### 占卜/ Scry

占卜异能会在咒语或异能结算时生效。占卜异能的正式规则解析如下：

#### 502.36. 占卜

502.36a 占卜属于静止式异能，于某咒语或异能结算时生效。「占卜X」的字样意指：「检视你牌库顶的X张牌。将其中任意数量的牌以任意顺序置于你牌库底，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

」

#### 睥睨/ Condescend

{X}{蓝}

#### 瞬间

除非目标咒语的操控者支付{X}，否则反击之。

占卜2（检视你牌库顶的两张牌。将其中任意数量的牌置于你牌库底，其余则置于你牌库顶；你决定牌的顺序。）

\* 若某咒语具有占卜2，则你先检视自己牌库顶的两张牌，然后决定要将牌放在何处。你可以按任意顺序将这两张牌放在牌库顶或牌库底，或是一张在顶一张在底。

\* 依序执行咒语的指示。五色曙光系列之中所有具占卜异能的咒语，都将此异能放在内文的最后一部分；所以在将此咒语置入其拥有者的坟墓场之前，最后执行的事情就是占卜。

\* 若该咒语被反击，你便没有机会执行占卜异能。

\* 有一张牌（看守者之眼/ Eyes of the Watcher）的触发式异能是占卜。当该触发式异能结算时，检视你牌库顶的两张牌，然后决定要将牌放在何处；就把此异能当成是具有占卜异能的咒语一样处理。

-----

#### 辉映/ Sunburst

辉映异能会在咒语或异能结算时生效。辉映异能的正式规则解析如下：

#### 502.37. 辉映

502.37a 辉映属于静止式异能，于某咒语结算时生效。「辉映」的字样意指：「若此咒语是生物咒语，则用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。若此咒语是非生物咒语，则用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个充电指示物。」

502.37b 辉映只在该咒语结算的时候生效；并且必须是支付过一种或多种有色魔法力时才会生效。用来支付额外费用或替代性费用的魔法力，其颜色种类的数量也会计算在内。

#### 净水圣杯/ Clearwater Goblet

{五}

#### 神器

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个充电指示物。）

在你的维持开始时，净水圣杯上每有一个充电指示物，你便可以获得1点生命。

沐日秘耳/ Suntouched Myr

{五}

0/0

神器生物~秘耳

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。）

\* 具有辉映异能的神器生物进场的时候，只要用过几种颜色的魔法力来支付其费用，上面便有几个+1/+1指示物，并且以此状态进场。

\* 具有辉映异能，并且不是生物的神器进场的时候，只要用过几种颜色的魔法力来支付其费用，上面便有几个充电指示物，并且以此状态进场。

\* 上面放置的指示物为何种，是看该咒语是生物咒语还是非生物咒语来决定。至于该咒语所变成的永久物会是生物，或非生物的永久物，则与之无关。即使\_秘罗地\_ (TM)系列的器械进击在场上，则具有辉映异能、且非生物的神器咒语结算后，依旧会以放置了充电指示物的状态进场。

\* 若某张牌是直接从玩家手上放置进场，则辉映并不会生效。该牌必须以咒语的方式来使用，才会让辉映生效。

\* 若你为某个六点魔法力的辉映生物咒语支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}{一}，它进场时上面便有五个+1/+1指示物~因为你用了五种不同颜色的魔法力。

\* 若你为某个六点魔法力的辉映非生物咒语支付{二}{蓝}{黑}{黑}{红}，它进场时上面便有三个充电指示物。

-----

「曙光信使」/ Bringer of the Dawn

在五色曙光系列中，有五张成套的生物牌都具有在维持时触发的异能，践踏异能，以及{白}{蓝}{黑}{红}{绿}的替代性费用。在此列出这些信使：白曙光信使/ Bringer of the White Dawn，黑曙光信使/ Bringer of the Black Dawn，蓝曙光信使/ Bringer of the Blue Dawn，红曙光信使/ Bringer of the Red Dawn，以及绿曙光信使/ Bringer of the Green Dawn。

黑曙光信使/ Bringer of the Black Dawn

{七}{黑}{黑}

生物~信使

5/5

你可支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付黑曙光信使的魔法力费用。

践踏

在你的维持开始时，你可以支付2点生命。若你如此作，则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。

\* 使用此咒语时，你可以支付其魔法力费用，或是支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}的替代性费用。

-----

信标/ Beacon

在五色曙光系列中，有五张成套的牌会在结算其效应时，将这张牌本身洗入其拥有者的牌库。在此列出这些信标：永生信标/ Beacon of Immortality，来日信标/ Beacon of Tomorrows，不息信标/ Beacon of Unrest，毁灭信标/ Beacon of Destruction，以及创生信标/ Beacon of Creation。

创生信标/ Beacon of Creation

{三}{绿}

## 巫术

你每操控一个树林，就将一个1/1绿色昆虫衍生物放置进场。将创生信标洗入其拥有者的牌库。

\* 该咒语结算时，会将此牌一并洗入牌库中，因此这种牌在结算完毕之后，并不会置入其拥有者的坟墓场。

\* 若该咒语被反击，便会置入其拥有者的坟墓场。除非该咒语成功结算，才会洗入牌库中。

-----

## 共鸣

欲知共鸣异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。

-----

## 打包

欲知打包异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。

-----

## 武具

欲知武具与佩带异能的详情，请参见秘罗地常见问题集。请注意：在五色曙光系列中，为了节省牌面空间，武具的规则提示已略加删节。

另外，有五张成套的普通牌武具都有下列异能：「[费用]：将[牌名]装备在目标由你操控的生物上。」这类异能的运作方式与佩带异能相同，不同之处只在于：前者能在其操控者可使用瞬间的时机下使用。共包括治疗师头饰/ Healer's Headdress，纽若克匿踪装/ Neurok Stealthsuit，颅骨护甲/ Cranial Plating，刺击颈环/ Sparring Collar，以及刺角头盔/ Horned Helm。

刺击颈环/ Sparring Collar

{二}

神器~武具

佩带此武具的生物具有先攻异能。

{红}{红}：将刺击颈环装备在目标由你操控的生物上。

佩带{一} ({一})：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同巫术。)

-----

## 压印

欲知压印异能的详情，请参见秘罗地及\_玄铁\_(tm)常见问题集。

-----

## 单卡解惑

白色

欧瑞克斗士/ Auriok Champion

{白}{白}

生物~人类/僧侣

1/1

反黑保护，反红保护

每当另一个生物进场时，你可以获得1点生命。

\* 生物进场时，可以决定是否要获得生命。

-----

金狮王洛夏/ Raksha Golden Cub

{五}{白}{白}

生物~传奇猫/士兵

3/4

金狮王洛夏攻击时不需横置。

只要洛夏佩带武具，由你操控的猫便得+2/+2并具有连击异能。

\* 金狮王洛夏本身也是猫，所以佩带武具后，也会得+2/+2并具有连击异能。

-----

蓝色

光蛾灌输/ Blinkmoth Infusion

{十二}{蓝}{蓝}

瞬间

神器共鸣（你每操控一个神器，使用此咒语的费用便减少{一}来使用）

重置所有神器。

\* 若你并未操控神器，光蛾灌输总共需要支付十二点一般魔法力与两点蓝色魔法力来使用。

\* 光蛾灌输会重置场上所有的神器，而不只是你操控的神器而已。

-----

散裂灵气/ Disruption Aura

{二}{蓝}

神器结界

受此结界的神器具有「在你的维持开始时，除非你支付此神器的魔法力费用，否则牺牲之。」

\* 魔法力费用包括任何指定颜色的魔法力，不过大多数神器并不指定要用何种颜色的魔法力才能使用。

\* 若受此结界的神器之魔法力费用中包含X，则X为0。

\* 若受此结界的神器具有替代性费用（举例来说，若它具有以下这种异能：「你可支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付[此牌的]魔法力费用。」），则你可以改为支付其替代性费用，而不是支付魔法力费用。

-----

看守者之眼/ Eyes of the Watcher

{二}{蓝}

结界

每当你使用瞬间或巫术咒语时，你可以支付{一}。若你如此作，则占卜2。（检视你牌库顶的两张牌。将其中任意数量的牌置于你牌库底，其余则置于你牌库顶；你决定牌的顺序。）

\* 若你支付{一}，则你在结算此异能的最后一步时占卜。

\* 欲知更多关于占卜的规则，请参见「通则释疑」的「占卜」部分

-----

以太收束/ Fold into AEther

{二}{蓝}{蓝}

瞬间

反击目标咒语。若你如此作，该咒语的操控者可以从其手上将一张生物牌放置进场。

\* 若该咒语并未被反击（举例来说，因为该咒语不能被反击），则什么事也不会发生。

\* 若你的以太收束反击了自己所操控的咒语，则你可以从你手上将一张生物牌放置进场。

-----

## 光谱变幻/ Spectral Shift

{一}{蓝}

瞬间

选择一项~更改目标咒语或永久物的规则叙述文字，将其中一种基本类别文字全部更改为另一种；或是更改目标咒语或永久物的规则叙述文字，将其中一种颜色文字全部更改为另一种。（此类效应不因回合结束而终止）

打包{二}

\* 你不能以同一个咒语或永久物当作这两个异能的目标。

-----

黑色

## 盲目匍行兽/ Blind Creeper

{一}{黑}

生物~僵尸/野兽

3/3

每当玩家使用咒语时，盲目匍行兽得-1/-1直到回合结束。

\* 当任何玩家使用咒语时，都会触发此异能；不但包括了盲目匍行兽的操控者、任何对手，也包括你。

-----

## 渎圣元素/ Desecration Elemental

{三}{黑}

生物~元素

8/8

恐惧

每当玩家使用咒语时，牺牲一个生物。

\* 当任何玩家使用咒语时，都会触发此异能；不但包括了渎圣元素的操控者、任何对手，也包括你。

。

\* 当渎圣元素的触发式异能结算时，若它是你在场上唯一操控的生物，你必须将之牺牲。

-----

## 黑檀龙兽/ Ebon Drake

{二}{黑}

生物~龙兽

3/3

飞行

每当玩家使用咒语时，你失去1点生命。

\* 当任何玩家使用咒语时，都会触发此异能；不但包括了黑檀龙兽的操控者、任何对手，也包括你。

。

-----

## 无尽细语/ Endless Whispers

{二}{黑}{黑}

结界

所有生物具有「当此生物从场上进入坟墓场时，选择目标对手。在回合结束时，该玩家将此生物牌

从该坟墓场移回场上，并由他操控。」

\* 这些生物都具有此触发式异能，因此由各个生物的操控者来决定要以哪位对手来当成目标。

-----

蔓非沼吸血鬼/ Mephidross Vampire

{四}{黑}{黑}

生物~吸血鬼

3/4

飞行

由你操控的生物额外具有「吸血鬼」此生物类别，并具有「每当此生物对任一生物造成伤害时，在前者上放置一个+1/+1指示物。」

\* 蔓非沼吸血鬼赋予由你操控的生物之触发式异能，会被「任何伤害」触发，而不是只被战斗伤害触发。

-----

没入幽黯/ Plunge into Darkness

{一}{黑}

瞬间

选择一项~牺牲任意数量的生物，然后你每以此法牺牲一个生物，就获得3点生命；或支付X点生命，然后检视你牌库顶的X张牌，将其中一张牌置于你手上，并将其余的牌移出游戏。

打包{黑}（若你支付打包费用，则两项都选择。）

\* 除了选择模式/打包之外（当然也包括了支付{一}{黑}），其它的部分都在结算时处理。

\* 若已经支付了其打包费用，则其效应生效的顺序如下：(1)牺牲任意数量的生物，(2)每以此法牺牲一个生物，就获得3点生命，(3)选择X的数量，(4)支付X点生命，(5)检视你牌库顶的X张牌，将其中一张牌置于你手上，并将其余的牌移出游戏。

-----

无情鼠群/ Relentless Rats

{一}{黑}{黑}

生物~老鼠

2/2

场上每有一个名称为无情鼠群的其它生物，无情鼠群便得+1/+1。

名称为无情鼠群的牌在套牌中之数量不受限制。

\* 没错，你可以在套牌里放六十张无情鼠群，完全不放其它的牌。

\* 此牌的内文叙述在预先构组赛制中照常生效，其位阶高过一般的「同名的牌不能超过四张」之限制。

-----

红色

鬼怪喧哗兵/ Goblin Brawler

{二}{红}

生物~鬼怪/战士

2/2

先攻

鬼怪喧哗兵不能佩带武具。

\* 你可以选择鬼怪喧哗兵当作佩带异能的目标，但该武具会无法移到上面。

-----

磁力窃取/ Magnetic Theft

{红}

瞬间

将目标武具装备在目标生物上。（武具的操控权并未改变）

\* 磁力窃取可以使得某玩家操控的武具装备在另一位玩家操控的生物上。该武具的操控者可以支付其佩带费用，以将它移到由他所操控的生物上。（但只能在该玩家可使用巫术的时机下）

-----

命转乾坤/ Reversal of Fortune

{四}{红}{红}

巫术

目标对手展示其手牌。你可以复制其中的一张瞬间或巫术牌并使用此复制，且不须支付其魔法力费用。

\* 命转乾坤会造出其它玩家手上某张牌的复制，然后允许你从该玩家的手上使用该复制，并且不需支付其魔法力费用。

\* 当此异能正在结算，且还在堆栈之中，你便可以使用该复制。玩家在这种时候是不能使用咒语或异能的；命转乾坤的异能可以打破此规则。

\* 你不需支付该咒语的魔法力费用；（若该牌之魔法力费用中含有X，则X为0。）你可支付该咒语的任何额外费用；但不能使用任何替代性费用。

\* 若所复制的牌是连体牌，则你选择要使用哪一边，但不能同时使用两边。

\* 若某效应让你不能使用瞬间或巫术，或是让你不能使用该名称的瞬间或巫术，你便不能使用该复制。而「对手是否能在那个时机下使用该牌」此事并不重要；重要的是你能否使用该牌。

\* 选定该复制的所有目标后，才能使用之。

\* 若你不想使用该复制，便可以不使用；该复制会在下一次检查依状态而生的效应时消失。

\* 该咒语是从你对手的手上使用，而不是从你手上；这点差异对某些牌来说很重要。

-----

绿色

五色晨曦/ All Suns' Dawn

{四}{绿}

巫术

为五种颜色各选择至多一张该色的目标牌，将这些牌从你的坟墓场移回你手上。然后将五色晨曦移出游戏。

\* 五色晨曦的目标数量可以从零个到五个，每种颜色各选一个。

\* 你可以指定两个蓝/白双色的多色牌来当成目标，只要将其中一张当成要选的蓝色牌，另一张当成要选的白色牌即可。

\* 由于你指定目标时的条件包含了这些牌的颜色，因此若五色晨曦结算时，你所指定的目标蓝色牌变成红色，则就算使用该咒语时并未指定其它的目标红色牌，该牌依旧不是合法目标。

-----

曙光映耀/ Dawn's Reflection

{三}{绿}

## 地结界

每当受此结界的地横置以产生魔法力时，其操控者加两点有色魔法力到他的魔法力池中，其颜色组合可任意选择。

\* 由该地的操控者获得额外魔法力，而非此结界的操控者。

\* 这两点魔法力可以是两种不同颜色。其颜色由该地的操控者选择。

## 联能专家/ Joiner Adept

{一}{绿}

生物~妖精/德鲁伊

2/1

由你操控的地具有「{横置}：加一点任意颜色的魔法力到你的魔法力池中。」

\* 每个由你操控的地都具有此异能。

## 莽撞奥夫/ Ouphe Vandals

{二}{绿}

生物~奥夫

2/2

{绿}，牺牲莽撞奥夫：反击来源为神器的目标起动式异能，且如果该神器在场，便将其消灭。（其目标不能是魔法力异能）

\* 此异能是以堆栈中的异能为目标，而非该神器，所以此异能可以消灭反绿保护的神器，或是不能成为咒语或异能之目标的神器。

## 成长仪式/ Rite of Passage

{二}{绿}

结界

每当由你操控的生物受到伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。（先受到伤害，然后才放置指示物）

\* 若该生物同时被数个来源伤害，则只会得到一个指示物。

\* 若该生物将受到的所有伤害都被防止，便不会得到指示物。

## 神器与地

能疆漫游者/ Arcbound Wanderer

{六}

神器生物

0/0

套件~辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。当它置入坟墓场时，你可以将其上的+1/+1指示物移到目标神器生物上。）

\* 此牌具有的套件~辉映异能，是两个关键词异能之组合。其中辉映异能将会设定套件异能之数字

。

\* 用过几种颜色的魔法力来支付漫游者之费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。

\* 至于其离场异能，则是依照漫游者离场时上面的指示物数量来决定；与使用时的魔法力颜色并无



关联。

\* 当漫游者离场时，你可以将指示物放在单一个目标神器生物上。并不能将指示物分别放在数个神器生物上。

\* 欲知更多关于辉映的规则，请参见「通则释疑」的「辉映」部分

-----

### 盖美拉盘卷/ Chimeric Coils

{一}

神器

{X}{一}: 盖美拉盘卷成为X/X的神器生物。在回合结束时将之牺牲。

\* 若X为0，则盖美拉盘卷成为0/0的生物，并且置入其拥有者的坟墓场。

-----

### 世间锤炼/ Crucible of Worlds

{三}

神器

你可以将你坟墓场中的地牌视为如同是在你手上一般地使用。

\* 世间锤炼让你可以从坟墓场中使用地牌，就好像这些牌是在你手上一样。

\* 世间锤炼并不改变你使用地牌的时机。你每回合还是只能使用一张地，并且只可在自己回合的行动阶段，拥有优先权，并且堆栈空着时使用地牌。

\* 世间锤炼不会让你能使用坟墓场中地牌的起动式异能（例如循环）。

-----

### 加倍方体/ Doubling Cube

{二}

神器

{三}, {横置}: 将你魔法力池中每种类别的魔法力加倍。

\* 「加倍」在此就是变成两倍的意思。

\* 完整规则中「魔法力类别」的项目已作了增补。魔法力类别的新定义，其全文如下：魔法力的「类别」包括了其颜色（如果有颜色的话），或是并无颜色（若该魔法力为无色）。某永久物「能够产生」的魔法力类别，意指该永久物上的任何异能可产生的魔法力类别，且须考虑替代性效应的影响。若该魔法力类别无法定义，则此永久物不能产生任何类别的魔法力。

\* 你魔法力池中之魔法力的使用限制并不会随之复制。举例来说，若你魔法力池中{白}{白}{黑}{五}这些魔法力并无使用限制，而{蓝}{蓝}{蓝}这些魔法力只能用来使用神器咒语，则你的魔法力池中最后会有可以随意使用的{白}{白}{白}{白}{黑}{黑}{十}以及{蓝}{蓝}{蓝}，与只能用来使用神器咒语的{蓝}{蓝}{蓝}。

-----

### 密设爆裂物/ Engineered Explosives

{X}

神器

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个充电指示物。）

{二}, 牺牲密设爆裂物：消灭所有非地，且总魔法力费用等于密设爆裂物上充电指示物数量的永久物

。

\* 若你牺牲密设爆裂物时上面没有充电指示物，则同时是生物的地并不会因此被消灭，因为它们还

是地。

\* 若你牺牲密设爆裂物时上面有三个充电指示物，则它并不会消灭总魔法力费用为0，1，或2的永久物。

-----

亘古时轴/ Eon Hub

{五}

神器

玩家略过其维持步骤。

\* 整个维持步骤都被略过。重置步骤结束后，便轮到抽牌步骤。

\* 在维持时触发的异能不会触发，且诸如「你只能于你的维持中使用此异能」的异能不可使用。

\* 在重置步骤中触发的触发式异能，会在抽牌步骤开始时进入堆栈。

-----

钢铁百足虫/ Ferropede

{三}

神器生物~昆虫

1/1

钢铁百足虫不能被阻挡。

每当钢铁百足虫对玩家造成战斗伤害时，你可以从目标永久物上移去一个指示物。

\* 钢铁百足虫的异能可以指定任何永久物为目标，而不是仅限其上有指示物的永久物。

\* 若成为目标的永久物上有多种指示物，则钢铁百足虫的操控者选择要从上面移去哪一个。

-----

五阳护手/ Fist of Suns

{三}

神器

你可支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}，而不支付你所使用之咒语的魔法力费用。

\* 这是使用咒语时的替代性费用。

\* 使用咒语时，不能同时支付多种替代性费用。举例来说，你不能在以返照的方式使用咒语时支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。以下的状况也类似：你以牌面朝下的方式使用具变身异能的生物时，也不能支付{白}{蓝}{黑}{红}{绿}。

\* 注意：若将此牌搭配玄铁系列的构生菌格栅，则只要支付五点任意类别的魔法力（不论有色或无色），便可使用所有咒语。

-----

鬼怪大炮/ Goblin Cannon

{四}

神器

{二}：鬼怪大炮对目标生物或玩家造成1点伤害。牺牲鬼怪大炮。

\* 在首次起动鬼怪大炮的异能之后，你可以多次起动其异能来响应之。鬼怪大炮的异能结算第一次时，便会将自己牺牲，但之后每次异能结算时，都依旧会造成伤害。

-----

植髓战甲/ Grafted Wargear

{三}

## 神器～武具

佩带此武具的生物得+3/+2。

每当植髓战甲从生物上卸装时，牺牲该生物。

佩带{零}（{零}：装备在目标由你操控的生物上；佩带的时机视同巫术。）

\* 「从生物上卸装」的异能会在以下状况触发：(a)植髓战甲离场，(b)植髓战甲的佩带异能将它移到另一个生物上，(c)某效应将植髓战甲移到其它生物上，(d)某效应将植髓战甲卸装，或是(e)该生物离场。

\* 请注意，若(e)状况发生，该生物由于不在场上，也就不会被牺牲。并且在上述五种状况下，当此异能触发时，所牺牲的都是佩带此武具之生物。

\* 若你的植髓战甲因故装备在对手的生物上，并且其后从该生物上卸装，则由于你并未操控该生物，便不能牺牲之。

-----

## 卡尔札之盔/ Helm of Kaldra

{三}

### 传奇神器～武具

佩带此武具的生物具有先攻，践踏，及敏捷异能。

{一}：若你操控名称各为卡尔札之剑，卡尔札之盾，及卡尔札之盔的武具，将一个4/4无色，名称为卡尔札的传奇圣者衍生物放置进场，并将上述武具装备于其上。

佩带{二}

\* 当此异能结算时，你必须操控这三个武具，否则就无法将衍生物放置进场。

\* 卡尔札之盔是卡尔札套装的第三件。卡尔札之剑出自秘罗地系列。卡尔札之盾出自玄铁系列。

\* 该衍生物的名称为「卡尔札」，生物类别为「圣者」与「传奇」；而大多数的衍生物之名称都与生物类别相同。

-----

## 辉月复仇者/ Lunar Avenger

{七}

### 神器生物～魔像

2/2

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。）

从辉月复仇者上移去一个+1/+1指示物：选择飞行，先攻，或是敏捷，辉月复仇者获得该异能直到回合结束。

\* 当此起动式异能结算时，你选择辉月复仇者会获得飞行，先攻，或敏捷异能。

-----

## 构生菌魔像/ Mycosynth Golem

{十一}

### 神器生物～魔像

4/5

神器共鸣（你每操控一个神器，使用此咒语的费用便减少{一}来使用）

你使用的神器生物咒语具有神器共鸣异能。（你每操控一个神器，使用这类咒语的费用便减少{一}来使用）

\* 于这些咒语进入堆栈时，便获得了神器共鸣异能。当它们还是你手上的牌时，并不具此异能。

\* 若在使用某咒语的步骤中，为支付此咒语之费用而一并牺牲构生菌魔像，则由于减少费用的效应已经锁定，该咒语的费用便不会因此而增加。

\* 若在使用某咒语的步骤中使用了魔法力异能，且为支付此魔法力异能之费用而一并牺牲构生菌魔像，则由于减少费用的效应已经锁定，该咒语的费用便不会因此而增加。

\* 数个共鸣异能可以累加；即使所共鸣的特征是同一种亦同。

-----  
随侍秘耳/ Myr Servitor

{一}

神器生物～秘耳

1/1

在你的维持开始时，若随侍秘耳在场，则每位玩家将所有名称为随侍秘耳的牌从其坟墓场中移回场上。

\* 当随侍秘耳的异能结算时，此异能来源的随侍秘耳必须在场。若它不在场，则所有其它的随侍秘耳牌都会从所有坟墓场移回场上，并由其拥有者操控。若它不在场，则其它的随侍秘耳牌都不会因此移回场上。

-----  
锁颅槛/ Skullcage

{四}

神器

在每位对手的维持开始时，除非该玩家的手牌数量为正好三张或正好四张，否则锁颅槛对他造成2点伤害。

\* 锁颅槛的异能结算时，若该玩家的手牌是零张，一张，两张，五张，或是多于五张，便会受到锁颅槛的伤害。

\* 锁颅槛的异能在结算时才会检查手牌数量，在触发时并不会检查。

-----  
辉日霸/ Solarion

{七}

神器生物

0/0

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。）

{oT}: 将辉日霸上的+1/+1指示物数量加倍。

\* 「加倍」在此就是变成两倍的意思。

\* 若辉日霸上面有三个+1/+1指示物，结算后上面会有六个+1/+1指示物。

-----  
脊椎寄生虫/ Spinal Parasite

{五}

神器生物～昆虫

-1/-1

辉映（用过几种颜色的魔法力来支付其费用，它进场时上面便有几个+1/+1指示物。）

从脊椎寄生虫上移去两个+1/+1指示物：从目标永久物上移去一个指示物。

\* 没错，此牌的基本力量/防御力是-1/-1。若其上有五个+1/+1指示物，它便是个4/4生物。

\* 若目前为1/1的脊椎寄生虫上面有两个+1/+1指示物，你可以将这两个指示物移去，用以支付其起动式异能。

\* 脊椎寄生虫的异能可以指定任何永久物为目标，而不是仅限其上有指示物的永久物。脊椎寄生虫的操控者选择要从该目标永久物上面移去哪一个指示物。

-----

召唤师封卵/ Summoner's Egg

{四}

神器生物

0/4

压印~当召唤师封卵进场时，你可以将一张牌从你手上面朝下地移出游戏。

当召唤师封卵从场上进入坟墓场时，将所压印的牌面朝下之牌翻回正面。若该牌是生物牌，则将该牌在你的操控下放置进场。

\* 所压印的牌，其牌面朝下。也就是说，其它玩家不会知道该牌是什么，而你将它压印上去之后，也不能查看其内容（当然，直到你将它翻回正面为止）请注意，将牌移出游戏的效应（之前所有的压印牌也包括在内）除非特别声明，否则都是将牌面朝上地移出游戏。

\* 若该牌翻回正面时并不是生物牌，则它会持续被移出游戏。

\* 所压印之牌上面任何「当此生物翻回正面」的异能都不会因此触发，因为该牌翻回正面时并不是在场上。

-----

维多肯星像仪/ Vedalken Orrery

{四}

神器

你可以于你能够使用瞬间的时机下，使用不是地的牌。

\* 维多肯星像仪的操控者可以于他能够使用瞬间的时机下，使用不是地的神器、生物、结界、以及巫术牌。其时机包括了在其它玩家的回合中，以及在维持步骤，抽牌步骤，战斗阶段，以及回合结束步骤。

-----

维多肯枷锁/ Vedalken Shackles

{三}

神器

你可选择于你的重置步骤中不重置维多肯枷锁。

{二}，{横置}：选择目标力量小于或等于由你操控之海岛数量的生物。只要维多肯枷锁持续被横置，你便获得该生物的操控权。

\* 该生物的力量，以及你所操控的海岛数量，都只在此异能使用时与结算时才有意义。在其它时机下，仅「维多肯枷锁是否持续被横置」才有意义。

\* 若维多肯枷锁的异能结算前，它便被重置，则你并不会，也从未因此获得该生物的操控权。

\* 若维多肯枷锁离场，由于它不可能是横置状态，你便失去该生物的操控权。

-----

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。