




# DUSKMOURN™

## HOUSE OF HORROR

© 2024 Wizards of the Coast LLC.  Jeff Carpenter



Arthur Yuan

# 娛樂房

由你操控的生物具有踐踏與敏捷異能。







Valera Lutfullina



## 藏寶庫

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，  
派出兩個珍寶衍生物。





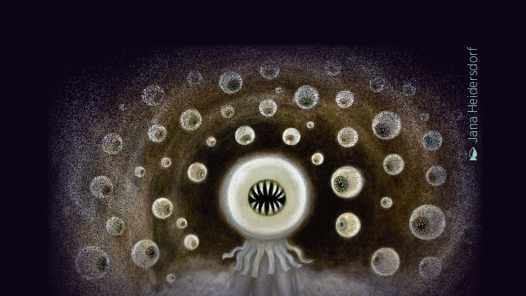
► Eli Minaya

# 時鐘塔

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，  
你可以棄掉你的手牌，然後抽等量的牌。



Jana Heidersdorf



# 觀察間

僅於你的每個回合中且限一次，  
你可以從你墳墓場中施放瞬間或巫術咒語。  
若你如此作，則於其結算時將之放逐。





Marco Gorfel



## 廢書閣

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，展示你的牌庫頂牌並置於你手上。  
你失去等同於其魔法力值的生命。





Pavel Kolomeyets

# 垃圾堆

當你翻開此圖塊時，每個生物各得 -2/-2 直到回合結束。  
每當一個由你操控且非衍生物的生物於你回合中  
死去時，目標對手失去 2 點生命。





Ivan Shavrin



# 主腦巢

當你翻開此圖塊時，將每位玩家各移至任意圖塊。  
在你的維持開始時，刺探 2。





Matteo Bassini



# 儀式堂

你施放的咒語具有召集異能。  
(你於施放咒語時每橫置一個生物，就能為該咒語支付 ① 或一點該生物顏色的魔法力。)



# 實驗室

每當你施放瞬間或巫術咒語時，增殖。  
(選擇任意數量的永久物和／或玩家，然後為其已有之  
每種指示物各多放置一個同類的指示物。)





Ralph Horsley

## 鍋爐房

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，  
煽惑目標由對手操控的生物。  
(直到你的下一個回合，該生物每次戰鬥若能攻擊，則必須攻擊，且若能攻擊除你以外的玩家，則必須如此作。)





Sam Burley

## 發現室

每當你施放魔法力值等於或大於 6 的咒語時，傾探 5。  
（從你的牌庫頂開始放逐牌，直到放逐一張魔法力值等於或小於 5 的非地牌為止。施放之且不需支付其魔法力費用，或將之置於你手上。將其餘的牌以隨機順序置於你牌庫底。）





Andrew Mar

## 崩塌間

當你翻開此圖塊時，將它蓋在其他任一圖塊上面，  
然後移至此處。被蓋住的圖塊不再具有效應。  
抽一張牌。



Helge C. Balzer

## 鏡像廊

如果由你操控之永久物具有的觸發式異能因永久物  
進戰場而觸發，則該異能額外觸發一次。



Néstor Ossandón Leal

# 螺旋梯

在你的結束步驟開始時，放逐至多一個目標由你操控的生物，然後將它在其擁有者的操控下移回戰場。





José Hemaiz



# 植物園

由你操控且非衍生物的生物進戰場時  
上面額外有一個 +1/+1 指示物。





Martin de Diego Sadaba

## 禽鳥舍

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，  
在目標由你操控的生物上放置一個飛行指示物。





Marco Gorfel



## 闇壁櫥

當你翻開此圖塊和在你第一個行動階段開始時，  
顯化懼象。

（檢視你牌庫頂的兩張牌。將其中一張牌面朝下地放進戰場，當成 2/2 生物，另一張則置入你的墳墓場。如果該牌是生物牌，則可隨時支付其魔法力費用使其翻回正面。）







Leonardo Borazio

# 築防窩

在你的結束步驟開始時，在目標由你操控且已橫置的生物上放置三個 +1/+1 指示物。



John Di Giovanni



# 觀景台

在你的結束步驟開始時，  
重置所有由你操控的非生物永久物。



The background image is a dark, atmospheric scene of a grand hall. A bright, glowing blue light source, possibly a chandelier or a large window, illuminates the center of the room. The light creates a strong contrast with the dark surroundings, highlighting architectural details like arches and columns. In the foreground, a grand piano is visible, its lid open. The overall mood is mysterious and elegant.

Marco Gorfel

# 聚客廳

開始遊戲時玩家都在此處。