



## 机制解释



系命

如果某个由你操控且具有系命异能的生物造成伤害，则你会同时获得等量的生命。



飞行

具飞行异能的生物，只能被具飞行或延势异能的生物阻挡。



延势

具延势异能的生物可以阻挡具飞行异能的生物。



敏捷

具敏捷异能的生物不会受到召唤失调影响。它受你操控时便能攻击或起动 Ⓢ 异能。



践踏

就算生物被阻挡，践踏异能也能让它将过量的战斗伤害对其所攻击的牌手或鹏洛客造成之。



占卜

检视你牌库顶的一张或多张牌，然后将那些牌以任意顺序置于你的牌库底或牌库顶。



死触



如果具有死触异能的生物向某生物造成伤害，后者就会被消灭。对牌手或鹏洛客没有效果。

# MAGIC ACADEMY™



## 在你的回合






### 1 开始阶段

-  重置(将你的牌转正)
-  抓一张牌



### 2 第一个行动阶段

-  使用(打出)一个地(每回合限 1 次)
-  施放生物和其他咒语



### 3 战斗

-  宣告攻击者
-  对手宣告阻挡者
-  造成战斗伤害

### 4 第二个行动阶段

-  使用(打出)一个地(如果你还未使用过)
-  施放生物和其他咒语

### 5 结束阶段

-  生物疗伤
-  让过回合