



機制名詞解釋



繫命

如果某個由你操控且具繫命異能的生物造成傷害，則你會同時獲得等量的生命。



飛行

具飛行異能的生物，只能被具飛行或延勢異能的生物阻擋。



延勢

具延勢異能的生物可以阻擋具飛行異能的生物。



敏捷

具敏捷異能的生物不會受到召喚失調影響。它受你操控時便能攻擊或起動 Ⓞ 異能。



踐踏

踐踏異能會讓生物可以將過量的戰鬥傷害對其所攻擊的玩家或鵬洛客造成之，就算其已被阻擋也是一樣。



占卜

檢視你牌庫頂的若干牌，然後決定要將哪些置於牌庫底，哪些置於牌庫頂，且順序不限。





死觸

如果具死觸的生物向某生物造成傷害，後者就會被消滅。對玩家或鵬洛客沒有效果。



你的回合






1 開始階段

-  重置(將你的牌張轉正)
-  抽一張牌



2 第一個行動階段

-  使用(打出)一張地(每回合限 1 張)
-  施放生物和其他咒語



3 戰鬥

-  宣告攻擊者
-  對手宣告阻擋者
-  造成戰鬥傷害

4 第二個行動階段

-  使用一張地(若之前未使用)
-  施放生物和其他咒語

5 終結階段

-  生物療傷
-  讓過回合