LCARS

INFORMATION

活动信息

11 月 6 日至 11 月 12 日

售前赛

对于社群内的多数牌手来说，售前赛都是最受期待的赛事：这是你能亲手把玩新牌的首个机会。无论你是限制赛的老手，还是新接触这种赛制的牌手，都希望你能够享受这难得的快乐时光。

11月13日至次年1月28日

标准赛对决

标准赛对决是周常赛事，牌手使用标准套牌参赛，竞争每周唯一的冠军赠卡。

11月13日至次年1月28日的每个周五

周五认证赛

周五认证赛（FNM）是每周举办的店内赛事，它的理念很简单：在周五，各种水平的牌手都能在店里见好友，参加有趣的对战。奖励为赠卡包。

11 月 13 日至次年 1 月 28 日

万智牌呈献：勇敢前行

在持续整个赛季的现开联盟赛中一路提升军衔。牌手一开始获得六包常规补充包作为牌池，随时间可以加入额外补充包。奖励为黯色幻影赠卡。

11月13日至次年1月28日

双头巨人指挥官之夜

双头巨人指挥官之夜邀请牌手结伴参与休闲的二对二指挥官游戏

11 月 20-26 日至次年 1 月 15-21 日

指挥官欢庆会

指挥官欢庆会将游戏对局和背景故事结合到了精彩的指挥官赛事中。

更多赛事和奖品的信息，请咨询你的当地店家。

MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0001-0006

0001

离家 70000 光年
法术

放逐目标生物或太空船。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于其手上，然后洗牌。

「若这些传感器没有出错...我们在银河系的另一端。」
~ 哈里·金少尉



0002

仙女座自走机
神器生物 - 仿生人

当此生物进战场时，你可以从你牌库中搜寻任意数量名称为仙女座自走机的牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

自走机建好了一处处殖民地，却浑然不知创造者的家园已被新星爆发吞噬。



0003

纳敌个体
神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付 ❶。若你如此作，则派出一个 1/1 无色博格人衍生神器生物。」

没有死者。只有原料。



0004

组装专家
神器生物 - 博格人

当此生物进场时，派出一个 1/1 无色博格人衍生神器生物。

不存在所谓的单个博格。



0005

热切少尉布拉德·博米勒
传奇生物 - 人类 / 官员

系命
每当布拉德·博米勒成为横置时，直到回合结束，如果将在某个由你操控的永久物上放置一个或数个指示物，则改为对每种此类指示物而言，在该永久物上放置原数量加一的指示物。

「我们加入星际舰队就是为了一头冲进未知世界中。」



0006

本杰明·西斯科舰长
传奇生物 - 人类 / 官员

在你的结束步骤开始时，你本回合内每面临过一次两难，便派出一个 1/1 红色官员衍生生物。{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T}：放逐你牌库顶的五张牌。你可以从其中施放任意数量法术力值等于或小于由你操控之官员数量的咒语，且不需支付其法术力费用。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0007-0012

0007

让 - 卢克·皮卡德舰长
传奇生物 - 人类 / 官员

由你操控的其他生物得 +1/+1。每当你施放生物或太空船咒语时，派出一个 1/1 红色官员衍生生物。横置七个由你操控且未横置的官员：从你牌库中搜寻一张太空船牌，将之放进战场且上面有七个充电指示物，然后洗牌。

「起航！」



0008

指挥决策
法术

选择一项～
• 消灭目标力量等于或大于 4 的生物。
• 抓一张牌。

「就算我们会被诅咒，也要作为真正的自己来接受诅咒。」
～让 - 卢克·皮卡德舰长



0009

发令附属体
神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物具有警戒异能。

博格的精妙之处在于能轻易将其他物种之道融为己用。



0010

征服任务
结界

每当一个由你操控且非衍生物的神器进场时，在此结界上放置一个探索指示物。派出一个 1/1 无色博格人衍生神器生物。如果此结界上有六个或更多探索指示物，则改为派出两个此类衍生物。

仁慈的铁腕令悲恸、悔恨、失落与恐惧皆无关紧要。



0011

心灵顾问迪安娜·特洛伊
传奇生物
- 贝塔索人 / 人类 / 参谋

由你操控的其他生物进场时上面额外有一个 +1/+1 指示物。

「信心来源于自身。那是别人无法轻易给予的。」



0012

DOT-7 维修小队
神器生物 - 机器人

飞行
{1}{白}: 重置目标生物。只能于法术时机起动，且每回合限一次。

DOT-7 专为在任何对类人生物而言过于危险的环境中进行维修而设计。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0013-0018

0013

贝弗莉·克拉希尔医生
传奇生物 - 人类 / 医生

如果由你操控之永久物具有的触发式异能因你获得生命而触发，则该异能额外触发一次。
每当你获得生命时，在克拉希尔医生上放置一个 +1/+1 指示物。

「该死。『医生要超越自我情感』都听出老茧了。」



0014

暴躁医官麦考伊医生
传奇生物 - 人类 / 医生

当麦考伊医生进场时，在目标另一个由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。
如果另一个由你操控且其上有 +1/+1 指示物的生物将被消灭，则改为从其上移去所有 +1/+1 指示物且已对它造成的所有伤害均治愈。

「这是黑暗时代吗？！」



0015

紧急全息医疗程序
神器生物 - 虚影 / 医生

当此生物进场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。你获得 1 点生命。

紧急全息医疗程序 1 型将数千份医学文献与四十七位医疗官的经验浓缩于一身，不过其临床态度实在不敢恭维。



0016

艾斯卡比主持者
生物 - 艾斯卡比人

奇异新世界～当此生物进场时，派出 X 个 1/1 红色官员衍生生物，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。
每当此生物或另一个由你操控的生物死去时，在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。



0017

联邦战地医官
生物 - 人类 / 医生

警戒
当此生物进场时，选择一项～
• 在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得警戒异能直到回合结束。
• 如果你操控其上有指示物的永久物，则抓一张牌。

「别抱怒了。史多瓦克晚点再去。」



0018

联邦补给
法术

从你牌库中搜寻一张灵气、武具或太空船牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。光束传送 3（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 3 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0019-0024

0019

自由博格革命者
神器生物 - 博格人 / 反抗军

当此生物进场时，由你操控的生物得 +1/+1 直到回合结束。
循环基本地 ❷（❷，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

「反抗不是徒劳的。」



0020

伊勒利亚的鬼魂
生物 - 元素 / 精怪

飞行
当此生物进场时，放逐至多另一个目标由你操控的非地永久物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。

独特的电磁病毒将海特米特九号星的殖民者化为了活体等离子。



0021

全息投影珍妮薇
传奇神器生物 - 虚影 / 官员

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

「我是全息投影珍妮薇，是你们探索广阔银河系的训练顾问。我谨代表星际舰队，欢迎你们登舰。」



0022

故障的全息甲板
神器

守护 ❷（每当此神器成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付 ❷，否则反击之。）当此神器进场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到此神器离开战场为止。

「全息甲板的安全机制还在线，对吧？」
~ 凯少尉



0023

何以为人
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 放逐至多一个目标非衍生物的神器或生物。
II — 探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「❷，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
III — 将所放逐之牌在其拥有者的操控下移回战场。你获得 2 点生命。



0024

传送器操作员 迈尔斯·奥布莱恩
传奇生物 - 人类 / 神器师

当迈尔斯·奥布莱恩进场时，将至多另一个目标由你操控的生物或神器移回其拥有者手上。
在每个结束步骤开始时，若本回合中有永久物从战场移回你手上，则抓一张牌。

「限制光束子系统运行正常，相变线圈也正常。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0025-0030

0025

多数人的利益
瞬间

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。
由你操控的生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。你获得辟邪异能直到回合结束。于本回合中，防止将对你造成的所有伤害。放逐多数人的利益。



0026

奥伯特级星舰
神器 - 太空船

当此太空船进场时，从你牌库中搜寻一张基本的平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 6+ 后它便是神器生物。）

6+ | 飞行



0027

当世和平
结界

在每位牌手回合的战斗开始时，该牌手可以抓一张牌。若其如此作，则该牌手本回合不能攻击，且你在此结界上放置一个和平指示物。在你的维持开始时，若此结界上有十二个或更多和平指示物，则你赢得这盘游戏。

有时，希望是一种选择。



0028

宠物塞拉特
生物 - 熊

此生物不能单独进行攻击。

瓦肯星的塞拉特十分听话，是合乎逻辑的家庭宠物之选。有些人类则看着那六英寸长的獠牙心存疑问。



0029

以身作则的皮卡德
传奇生物 - 人类 / 官员

◑, ⟳: 另一个目标生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为皮卡德的力量。只能于法术时机起动。

「我对你们化不可能为可能充满了信心。」



0030

联合矩阵第一附属体
神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物具有连击异能。

每一个体都由其职责定义，但握有权柄也不等同独立的自我。大脑比脚趾更有用，但哪一个都算不得完整的身躯。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0031-0036

0031

纯粹能量
法术

将两个 +1/+1 指示物分配给一个或两个目标生物。
光束传送 2✱（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 2✱ 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

奥加尼亚人的心智与形态已臻超凡，无须再依托肉身。



0032

增强少尉卢瑟福
传奇生物
- 人类 / 神器师

当卢瑟福进场时，检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张神器牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。
每当你施放太空船咒语时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。



0033

寡欲学员莎维克
传奇生物 - 瓦肯人 / 参谋

闪现
星际联邦 ~ 当莎维克进场时，她对目标由对手操控且进行攻击或阻挡的生物造成 X 点伤害，X 为由你操控之非博格人生物中的生物类别种数。

「我不认为这是对我指挥能力的公平测试。」



0034

相位枪调至...
瞬间

选择一项 ~
• 击晕档 ~ 横置目标生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）
• 击杀档 ~ 此咒语对目标进行攻击的生物造成 3 点伤害。



0035

升起护盾!
瞬间

目标由你操控的神器或生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。如果它是生物，则在其上放置一个 +1/+1 指示物。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。伤害与注明「消灭」的效应也不会将它消灭。）

偏转护盾利用高强度的引力子场凭空造出一层「坚实」表面。



0036

穿梭机王牌
生物 - 凯尔宾人 / 驾手

于你的回合中，此生物具有飞行异能。
每当此生物成为横置时，你获得 2 点生命。

尽管她是被猎食种的凯尔宾人，但一旦坐在控制台前，她便不惧任何捕食者。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0037-0042

0037

太空剑客苏鲁
传奇生物 - 人类 / 驾手

先攻
每当苏鲁成为横置时，若本回合中有武具或太空船在你操控下进过战场，则抓一张牌。

「天哪。」



0038

战术官
生物 - 人类 / 官员

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。将它重置。

「夸西呼叫舰桥。舰长，入侵者看起来像是星际舰队的人，但他们的通讯徽章不一样。那是…一把匕首刺穿一颗行星？」



0039

考验信念
法术

选择一项 ~
• 各就各位 ~ 在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。
• 开展谈判 ~ 目标对手抓一张牌。你抓两张牌。

「在我们的下一步行动里，我们不能冒船上任何一个人失算或误判的风险。」
~ 詹姆斯·T·柯克舰长



0040

那团星云里有咖啡
法术

检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张平原牌或一张法术力值等于或小于 3 的非地永久物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于牌库底。
光束传送 2❁（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 2❁ 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）



0041

恼人獾宝
生物 - 獾宝

此生物不能进行阻挡。
在你的维持开始时，派出一个为此生物复制品的衍生物。

「他们是些令人讨厌的生物。」
~ 沃尔夫少校



0042

「一号」乌娜·钦 - 莱利
传奇生物
- 伊勒利亚人 / 官员

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，直到回合结束，目标进行攻击的生物得 +2/+0 且获得先攻异能。

「星际舰队不是个完美的组织，但它力求完美。而我相信它能做到。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0043-0048

0043

自由精神
联邦星舰进取号 -A
传奇神器 - 太空船

守护 2 当进取号 -A 进场时，派出三个 1/1 红色官员衍生生物。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 6+ 后它便是神器生物。）

6+ | 飞行，系命



0044

尖锐刀锋
联邦星舰精进号
传奇神器 - 太空船

当精进号进场时，消灭目标由对手操控且已横置的生物。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 8+ 后它便是神器生物。）

8+ | 飞行



0045

烦扰个体
神器生物 - 博格人

当此生物进场时，横置目标由对手操控的生物。

「与自由自主无关。你必须服从。」



0046

人类学任务
结界

每当你施放非生物咒语时，在此结界上放置一个探索指示物。抓一张牌。然后除非此结界上有三个或更多探索指示物，否则弃一张牌。

最高指导原则不允许联邦干涉尚未掌握曲速技术的社会，却不妨碍联邦向它们学习。



0047

守护者
传奇生物 - 元素

警戒，守护 2
在每个结束步骤开始时，若你本回合中面临过两难，则目标对手从其牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）



0048

鲸族作业组
生物 - 鲸鱼 / 官员

守护 1（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付 1，否则反击之。）
每当你施放非生物咒语时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

多种具有智慧的鲸类在星际舰队服役，担任领航员、科学家与探索者。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0049-0054

0049

隐形与相位武器
法术

奇异新世界～此咒语减少 {X} 来施放，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。
派出两个 2/2 黑色罗慕伦人衍生生物。抓两张牌，然后弃一张牌。



0050

隐居的心灵感应者
生物 - 塔罗斯人 / 参谋

闪现
当此生物进场时，抓一张牌，然后弃一张牌。

「她拥有了一个幻象，而你拥有现实。希望你们旅途愉快。」
～塔罗斯四号星长官看守者



0051

慎思最高指导原则
瞬间

选择一项～
• 干涉～除非目标咒语的操控者支付 {3}，否则反击之。
• 观察～横置至多一个目标生物并在其上放置一个晕眩指示物。抓一张牌。
（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）



0052

新型生命数据
传奇神器生物 - 仿生人 / 科学家

每当你抓一张牌时，在数据上放置一个 +1/+1 指示物。

「数据究竟有没有灵魂？我不知道他有，我也不知道我有。但我必须给他自己探索这个问题的自由。」
～菲利帕·路瓦上校



0053

深空扫描
法术

奇异新世界～抓 X 张牌，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。直到你的下一个回合，你的手牌数量没有上限。

中微子谱测定与夸克共振扫描奠定了星际舰队传感技术的基础，而主动式子空间通量分析则带来了变革。



0054

自治同盟破坏者
生物 - 变形兽

你可以使此生物当成战场上任一神器或生物的复制品来进场，但它不是传奇。如果你如此作，则其进场时上面额外有指示物，其数量和种类等同于所复制之永久物上已有指示物的数量和种类。

「太迟了。我们已无所不在。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0055-0060

0055

紧急全息船员
神器生物 - 虚影 / 官员

当此生物进场时，选择一项～
• 将目标太空船牌从你坟墓场移回你手上。
• 刺探 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

「到岗报到，舰长。」



0056

启动传送
法术

将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。
光束传送 3（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 3 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

「把我们传送上去！快把我们传送上去！！！」



0057

帕维尔·契珂夫少尉
传奇生物 - 人类 / 驾手

奇异新世界～当契珂夫少尉进场时，每位对手各放逐其牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。对每位对手而言，你选择一张由该牌手拥有且以此法放逐的地牌。于所选之牌持续放逐的时段内，你可以使用它们。

「我天生就擅长领航，长官。毕竟，地图可是俄罗斯发明的。」



0058

NX-01 进取号
传奇神器 - 太空船

当 NX-01 进取号进场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 6+ 后它便是神器生物。）

6+ | 飞行，警戒



0059

联邦探测器
神器生物 - 组构体

飞行
当此生物进场时，选择一项～
• 目标生物得 +1/+1 直到回合结束。
• 刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）



0060

制导失灵
瞬间

如果此咒语以进行攻击的生物为目标，则它减少 1 来施放。
目标生物或太空船的拥有者依其选择将之置于其牌库顶或牌库底。

穆塔拉星云的电离气体严重破坏了传感器与护盾。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS

0061-0066

0061

后嗣格温达拉
传奇生物
- 瓦努卡特人 / 参谋

当格温达拉进场时，派出一个无色，名称为念控传家宝的武具衍生神器，且具有「佩带此武具的生物得+1/+1」与佩带 ❷。将它贴附至格温达拉上。
❷：每个由你操控的衍生武具均成为目标由你操控的武具之复制品直到回合结束。



0062

极不合逻辑
瞬间

增幅 ❶❶（你施放此咒语时可以额外支付 ❶❶。）
反击目标法术力值等于或小于 2 的咒语。如果此咒语已增幅，则改为反击目标咒语。

有那么一瞬，史波克感到了恐惧。并非畏惧那只兔子，而是畏惧宇宙竟能让它毫无逻辑缘由地存在。



0063

不期时舰
皇家海军邦蒂号
传奇神器 - 太空船

当邦蒂号进场时，你可以从你牌库中搜寻一张鲸鱼牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
蓄势

8+ | 飞行
每当邦蒂号对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。若你操控鲸鱼且本盘游戏中尚未开始过额外回合，则于本回合后进行额外的一个回合。



0064

异星语言学家
佐藤星
传奇生物
- 人类 / 科学家

星际联邦 ~ 当佐藤星进场时，检视你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之非博格人生物中的生物类别种数。将其中一张置于你手上，其余则以随机顺序置于你牌库底。

「无论他们说了什么，你必须用同样的言语还击。否则他们会生气的。」



0065

座头鲸群
生物 - 鲸鱼

警戒，守护 ❷（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付 ❷，否则反击之。）
循环基本地 ❷（❷，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

乔治和格蕾丝逃过了灭绝的命运，并在此过程中拯救了地球。



0066

星际拟像
神器生物 - 组构体

当此生物进场时，将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。

「另一个我，可以这么说。你必须承认，他很有效。你是不会被我的样子吓到的。」
~ 巴洛



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0067-0072

0067

解难专家杰特·利诺
传奇生物 - 人类 / 神器师

每当杰特·利诺成为已横置时，刺探 1。若她的力量等于或大于 4，则改为抓一张牌。
每当你面临两难时，在杰特·利诺上放置一个 +1/+1 指示物。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「太棒了。我知道。我造了他们。」



0068

小林丸号模拟演练
结界

在你的维持开始时，选择一项，且不得是此前选过的～
• 呼叫～将至多一个目标由对手操控且法术力值等于或小于 3 的生物移回其拥有者手上。
• 扫描～抓两张牌。
• 传送～派出两个 1/1 红色官员衍生生物。
• 弃舰～你输掉这盘游戏。



0069

数据少校
传奇神器生物
- 仿生人 / 科学家

每当任一牌手施放非生物咒语时，在数据少校上放置一个 +1/+1 指示物。❶，从由你操控的生物上移去总共三个指示物：抓一张牌。

「有道理，从整体到局部。那不就是推论的定义吗？不就是夏洛克·福尔摩斯工作的方法吗？」



0070

乔迪·拉·弗吉少校
传奇生物 - 人类 / 神器师

如果你将在某个由你操控的神器上放置一个或数个充电指示物，则改为在该神器上放置两倍数量的充电指示物。

「计算机不能代替人的…直觉与经验。」



0071

照此执行
法术

选择一项～
• 重置目标由你操控的永久物。目标牌手抓两张牌。
• 派出一个 1/1 红色官员衍生生物并抓两张牌。



0072

放逐孤星
结界 - 灵气

结附于神器或生物
当此灵气进场时，你可以支付 ❸。若你如此作，则横置所结附的永久物。所结附的永久物于其操控者的重置步骤中不能重置，也不能被光束传送。

「好吧，换个计划！」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0073-0078

0073

麦克特裁决者
生物 - 麦克特人 / 参谋

飞行，警戒
每当你面临两难时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

麦克特人以心灵为法庭，以往昔的幻影为辩士。



0074

科学官史波克先生
传奇生物
- 瓦肯人 / 人类 / 科学家

如果你将抓一张牌，则改为抓两张牌。

「不了解真相常常导致危险。」



0075

通讯官妮欧塔·乌乎拉
传奇生物 - 人类 / 官员

呼叫频率 ~ 于妮欧塔·乌乎拉进场时，选择一个 0 到 10 之间的数字。
开启频道 ~ 每当任一对手施放法术力值等同于所选数字的咒语时，你抓一张牌。

她通晓三十七种语言，洞察力更是通用翻译器远不能及。



0076

开启通讯
法术

抓一张牌。
光束传送 2（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 2 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

有些姿态全宇宙通用。



0077

罗慕伦猛禽舰
神器 - 太空船

隐形装置 ~ 只要此太空船不是生物，它便具有辟邪异能。
每当你施放非生物咒语时，若此太空船不是生物，则在其上放置两个充电指示物。
蓄势

8+ | 飞行



0078

获利准则
法术

选择一项 ~
• 遵循第三条准则 ~ 获得目标由对手操控的非地永久物之操控权。该对手抓三张牌。
• 遵循第九十八条准则 ~ 目标对手获得目标由你操控之非地永久物的操控权。若其如此作，则你抓三张牌。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0079-0084

0079

奇迹巧匠斯科提
传奇生物 - 人类 / 神器师

于你的行动阶段中，你坟墓场中的每张牌均具有光束传送。其光束传送费用等同于该咒语的法术力费用。不能光束传送斯科提来以此法施放咒语。（此法只能施放瞬间与法术咒语。你可以支付你坟墓场中某牌的光束传送费用来从该处施放之，但还须额外将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。然后放逐该咒语。）



0080

摆脱同化的九之七
传奇神器生物 - 人类 / 官员

在你的第一个行动阶段开始时，抓一张牌。然后除非由你操控之地中名称不同者的种数达五种或更多，否则弃一张牌。

6：九之七的基础力量与防御力成为 7/9。只能于由你操控之地中名称不同者的种数达七种或更多时起动。



0081

星际舰队轮机工
生物 - 人类 / 神器师

守军
只要你本回合中施放过非生物咒语，此生物便能视同不具守军异能地进行攻击。

一番苦干加二锂让足智多谋的船员能解决几乎一切难题。



0082

特珀准中校
传奇生物 - 瓦肯人 / 科学家

闪现
当特珀准中校进场时，选择一项 ~
• 反击目标起动式或触发式异能。
• 横置至多一个目标神器或生物。在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）



0083

苏洛克级科研船
神器 - 太空船

当此太空船进场时，抓一张牌。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 5+ 后它便是神器生物。）

5+ | 飞行



0084

苏斯玛纳修行者
生物 - 瓦肯人 / 官员

奇异新世界 ~ 4，：横置目标生物。此异能减少 X 来起动，X 为由你操控的地中名称不同者的种数。

瓦肯人为冥想修行而习武，不过拳脚功夫有时也能派上用场。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0085-0090

0085

考验取舍
瞬间

选择一项 ~
• 向引擎供能 ~ 刺探 2，然后抓一张牌。
• 向维生系统供能 ~ 放逐目标由你操控的生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场。



0086

那些老科学家
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 抓两张牌，然后弃两张牌。
II — 将至多一张目标神器，瞬间或法术牌从你坟墓场移回你手上。
III — 选择至多两张目标在坟墓场中的牌。这些牌的拥有者将其洗入各自的牌库。



0087

入侵者威者
传奇神器生物 - 组构体

飞行
每当威者进场或攻击时，选择一项 ~
• 检视目标对手的手牌，然后抓一张牌。
• 由对手操控的生物得 -1/-0 直到你的下一个回合。



0088

瓦肯心灵融合
法术

目标对手检视你的牌库顶牌，然后其将之牌面朝下地放逐。你检视该牌手牌库顶的两张牌，然后你将之牌面朝下地放逐。对每张以此法放逐的牌而言，只要该牌持续被放逐，放逐该牌的牌手便可以使用之。能用任意种类的法术力来以此法施放咒语。

「吾思即汝思，吾见即汝见。」



0089

星际舰队学员 卫斯理·克拉希尔
传奇生物 - 人类 / 官员

闪现
当卫斯理·克拉希尔进场时，选择两项 ~
• 除非目标非生物咒语的操控者支付 2，否则反击之。
• 将目标法术力值等于或小于 2 的生物移回其拥有者手上。
• 目标生物本回合不能被阻挡。
• 目标牌手抓两张牌，然后弃两张牌。



0090

曲速先驱 泽弗兰·科克伦
传奇生物 - 人类 / 驾手

你可以随时检视你的牌库顶牌。
仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你牌库顶施放神器咒语。
你操控的太空船进场时上面额外有两个充电指示物。

「而你们…你们都是某种星际迷航的宇航员吗？」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0091-0096

0091

恶之皮囊阿穆斯
传奇生物 - 流浆 / 惊惧兽

威慑
在你的结束步骤开始时，目标对手弃两张牌。
2黑，弃掉此牌：目标生物得 -4/-4 直到回合结束。

瓦格兰人褪去了他们的邪恶，而那邪恶凝聚成了一个独立的意志。



0092

突击个体
神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物得 +1/+0。

「分析结果表明你们的抵御能力无法抵抗我们。如果你们自我防卫，你们将受到惩罚。」
~ 博格



0093

自动化作战系统
神器生物 - 组构体

飞行
每当此生物攻击时，你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作，则抓一张牌。

更强的火力才有更久远的和平。
~ 米诺斯格言，灭绝前



0094

巴特莱赫
神器 - 武具

当此武具进场时，目标由对手操控的生物得 -2/-2 直到回合结束。
佩带此武具的生物得 +2/+0。
佩带 2黑（2黑：贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）

「你的嘴舌如战士般犀利！且让我们看看你的利刃是否亦是如此！」



0095

战疤求生者
生物 - 克林贡人 / 斥候

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
每当另一个生物死去时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。此异能每回合只会触发一次。

「待我的刀锋得偿复仇，我自会歇息。」



0096

飞空寄生虫
生物 - 水母 / 蛭

飞行
当此生物进场时，将目标法术力值等于或小于 3 的生物牌从你坟墓场放逐。派出一个为其复制品的衍生物。该衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。
每当一张或数张牌离开你坟墓场时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0097-0102

0097

代理勇士调查员

生物 - 克林贡人 / 战士

当此生物进场时，派出一个 2/1 红色，具敏捷异能的克林贡人 / 战士衍生生物。

向最高议会提出挑战的克林贡人无权亲自决斗。他们必须选出一名副手～代理勇士～代其出战。



0098

汇整三联矩阵

神器生物 - 博格人

横置三个由你操控且未横置的神器生物：你抓一张牌且失去 1 点生命。

博格遇到的每个新物种都有可能令整个集合体更为完善。其文化被分析，技术被研究，血肉被拆解。



0099

集合体个体

神器生物 - 博格人

集合体个体的力量等同于由你操控的神器生物数量。

「你们将被同化。」



0100

拉菲·慕斯克中校

传奇生物 - 人类 / 官员

当拉菲·慕斯克中校进场时，选择一项～
• 将至多一张目标牌从坟墓场放逐。你获得 2 点生命。
• 探查。你失去 2 点生命。（派出一个线索衍生物。它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）



0101

德高尔放血者

生物 - 克林贡人 / 杀手

当此生物进场时，选择一项～
• 所有其他生物得 -1/-1 直到回合结束。
• 每位牌手各依其选择牺牲一个生物。

「我倒想看看，他的血能不能流得像他的船逃得那么快。」



0102

死亡无关紧要

结界

由你操控的神器生物具有不灭异能。在你的结束步骤开始时，从坟墓场同化目标生物牌。（将它在你的操控下放进战场，且上面有一个 +1/+1 指示物。它是博格人神器生物，并失去所有其他生物类别。）

完美不是培育出来的。是创造出来的。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0103-0108

0103

普拉西斯的毁灭
法术

奇异新世界～所有生物得 -X/-X 直到回合结束，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。如果 X 等于或大于 6，则派出两个 2/1 红色，具敏捷异能的克林贡人／战士衍生生物。

数百年不受管制的二锂开采将克罗诺斯唯一的卫星变成了滴答作响的定时炸弹。



0104

退化
结界 - 灵气

结附于生物
所结附的生物得 -4/-0，不能进行阻挡，且是火蜥蜴。（它失去所有其他生物类别。）
门槛～在每个维持开始时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则放逐所结附的生物。



0105

弹射曲速核心
瞬间

增幅～牺牲一个神器或生物。（你施放此咒语时可以额外牺牲一个神器或生物，并支付任何其他费用。）
目标生物得 -2/-2 直到回合结束。
如果此咒语已增幅，则改为该生物得 -6/-6 直到回合结束。



0106

普通裁缝
伊利姆·盖瑞克
传奇生物 - 卡达西人／浪客

威慑
每当你面临两难时，每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「我从不说实话，因为我不相信有那种东西。那就是我会更喜欢做衣服的简单直接的原因。」



0107

逃亡聆听者
生物
- 艾尔奥瑞安人／斥候

当此生物进场时，每位对手各弃一张牌。

在博格入侵中幸存的艾尔 - 奥瑞安人寥寥无几，他们流散银河各处，再无星球可称为家园。



0108

镜像祸患
加布里埃尔·洛卡
传奇生物
- 人类／浪客／官员

威慑
每当你面临两难时，你可以支付 。若你如此作，则将此牌从你坟墓场移回你手上。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「联邦不过是个注定要失败的社会实验罢了。幼稚的理想主义。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0109-0114

0109

冷血勇士张将军
传奇生物
- 克林贡人 / 战士 / 官员

1，牺牲一个生物：在每个由你操控的克林贡人上各放置一个 +1/+1 指示物。

「说实话，舰长。勇士对勇士。你确实更喜欢这样，对吗？本应如此。我们的时代不应有和平。」



0110

地球帝国皇帝乔久
传奇生物
- 人类 / 浪客 / 贵族

你不因总生命为 0 或更少而输掉这盘游戏。
在你的结束步骤开始时，你失去 3 点生命且抓一张牌。然后若你的总生命为 0 或更少，则派出十个 1/1 红色官员衍生生物。

「你的选择已经决定了你的命运。」



0111

赴死的好日子
瞬间

目标生物得 +2/+0 直到回合结束。本回合中，当该生物死去时，你抓一张牌。

没有老迈的战士。
~ 克林贡谚语



0112

伟大的内格斯扎克
传奇生物
- 佛瑞吉人 / 贵族

你每操控一个珍宝，伟大的内格斯扎克便得 +1/+1。
每当另一个生物死去时，派出一个珍宝衍生物。此异能每回合只会触发一次。（它是具有「，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

「当你和佛瑞吉人做生意时，你应该知道能指望什么。」



0113

殖民总督杜卡特上校
传奇生物
- 卡达西人 / 浪客

威慑
在每个结束步骤开始时，每位对手各失去等同于该牌手本回合中曾失去之数量的生命。你获得若干生命，其数量等同于以此法失去的生命数量。（伤害会导致失去生命。）

「我很清楚，你们当中有一种…看法…认为我们很残忍。」



0114

他死了，吉姆
瞬间

消灭目标生物。剥探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

「我们怎会既强大到足以毁灭一颗星球，却又如此无助？」
~ 伦纳德·麦考伊医生



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0115-0120

0115

蜂群思维协处理器
神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物具有「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付 1 点生命。若你如此作，则抓一张牌。」

「达成共识。正在传播。」



0116

两难抉择
瞬间

选择一项～
• 手术分离～消灭目标生物。其操控者派出两个 1/1 红色官员衍生生物。
• 保持融合～你抓两张牌且每位牌手各失去 2 点生命。

救回尼利斯与杜沃克意味着抹杀他们融合成的那个人。



0117

在苍白的月光下
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 每位对手各依其选择牺牲一个非衍生物的生物。
II — 探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「❷，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
III — 你可以牺牲一个神器或生物。若你如此作，则派出两个 2/2 黑色罗慕伦人衍生生物。



0118

无信领袖温教长
传奇生物 - 贝久人／僧侣

于温教长进场时，选择一个非地牌的名称。
每当任一对手施放具所选名称的咒语或起动具所选名称之来源的异能时，该牌手失去 3 点生命。

用先知自己的话来撒谎可得有过人的悟性。



0119

复仇之心可汗
传奇生物 - 人类／战士

当可汗进场时，你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作，则抓两张牌。你可以从放逐区施放此牌。

「我觉得我的意图已经相当明显。我要报仇雪恨，少将。」



0120

黑曜石组织特工
生物
- 卡达西人／官员／密探

每当你面临两难时，每位对手各失去 1 点生命且你获得 1 点生命。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「你的反抗只是在白费力气，迟早你会为此后悔。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0121-0126

0121

有机组织剥离单元
神器生物 - 博格人

❷：由你操控的神器生物获得威慑异能直到回合结束。（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）

「从现在开始，你会服务于我们的。」
~ 博格个体洛丘塔



0122

溢出子矩阵
神器生物 - 博格人

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从你坟墓场施放神器生物咒语。如果你以此法施放咒语，则该神器生物进场时上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

「当他们进攻时，他们会大规模进攻。他们不做零碎的事情。」
~ 盖南



0123

封存于模式缓存器
法术

检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置入你坟墓场。光束传送 ❶❽（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 ❶❽ 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）



0124

无情拽诺克
神器生物 - 机器人

系命
❷❽，从你坟墓场放逐此牌：你抓一张牌且失去 1 点生命。

瓦努 ' 卡特人创造了监视者们以窥察，拽诺克们以执法。



0125

反抗是徒劳的
法术

选择一项 ~
• 消灭目标非神器的生物。
• 将目标法术力值等于或小于 3 的神器生物牌从你坟墓场移回战场。



0126

叛变人工智能
神器生物 - 组构体

当此生物进场时，选择一项 ~
• 你获得 3 点生命。
• 刺探 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）
循环基本地 ❷（❷，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0127-0132

0127

盐吸血鬼
生物 - 吸血鬼 / 变形兽

系命
当此生物进场时，检视目标对手的手牌。你可以选择其中一张非地牌。若你如此作，则该牌手放逐该牌，然后抓一张牌。

M-113 文明崩溃之后，其人民沦为只知捕猎的掠食者，但却从未舍弃对爱的渴望。



0128

塔剎悖论塞拉
传奇生物
- 罗慕伦人 / 人类 / 浪客

每当塞拉攻击时，将至多一张目标牌从坟墓场放逐。
每当一张或数张牌离开你的坟墓场时，派出一个已横置的 2/2 黑色罗慕伦人衍生生物。

她的母亲本不该存在，而年少的塞拉确保了她不复存在。



0129

历战老兵
生物 - 克林贡人 / 参谋

此生物不能进行阻挡。
你可以从你坟墓场施放此牌。如果你如此作，则它进场时上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

「那会儿，我们就在 K-7 的酒馆里。柯克那群野蛮的船员紧逼着我们不放。他们的雅宝长着獠牙，锋利得跟梅克莱赫一样。」



0130

偏离历史
法术

选择一项～
• 改写过去～将一张或两张目标生物和 / 或太空船牌从你坟墓场移回你手上。
• 修复时间～目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。放逐该牌。



0131

塔剎特工
生物
- 罗慕伦人 / 官员 / 密探

每当此生物攻击时，选择一项～
• 目标由你操控的生物获得死触异能直到回合结束。
• 刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

「是什么让我露了马脚？我的情绪，还是裂解枪？」



0132

逼问汝见
结界

当此结界进场时，目标对手可以令你抓一张牌。若其未如此作，则其失去 4 点生命且你刺探 1。
每当你面临两难时，你可以将此结界移回其拥有者手上。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「我不懂为什么你总是犯错。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0133-0138

0133

顽强个体
神器生物 - 博格人

当此生物死去时，派出一个 1/1 无色博格人衍生神器生物。

「他们重生并继续跟来。最终你会被削弱。你会消耗所有的能量。他们是不屈不挠的。」
~ Q



0134

考验忠诚
法术

选择一项～
• 平凡朴实的盖瑞克～将目标牌从坟墓场放逐。抓一张牌。
• 黑曜石组织的一员～将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。

「最近我注意到大家好像都信任我了。这让我很紧张。」



0135

来自地狱之心的联邦星舰信望号
传奇神器 - 太空船

每当信望号进场或对任一牌手造成战斗伤害时，将目标法术力值等于或小于 4 的生物牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 10+ 后它便是神器生物。）

10+ | 飞行



0136

复仇任务
结界

每当一个生物死去时，在此结界上放置一个探索指示物。目标对手失去 1 点生命。若此结界上有七个或更多探索指示物，则改为该牌手失去 2 点生命。

「当我拿下这艘船的时候，我会把柯克的脑袋做成标本挂在墙上。」
~ 康中校



0137

学院教官
生物 - 波利安人 / 官员

你每操控一个官员衍生物，此生物便得 +1/+0。
每当你施放非生物咒语时，派出一个 1/1 红色官员衍生生物。

良师的影响远不止于课堂。



0138

急切少尉 贝克特·马林纳
传奇生物 - 人类 / 官员

先攻
鲁莽举动～每当贝克特·马林纳成为横置时，在她上面放置一个阶衔指示物。然后如果她上面有三个或更多阶衔指示物，则移去这些指示物且贝克特·马林纳向每位对手造成 2 点伤害。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0139-0144

0139

登舰作战
法术

派出一个 2/1，具敏捷异能的红色克林贡人／战士衍生生物。
光束传送 2（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 2 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

火焰尚未炽烈，战士之血已沸。
~ 克林贡谚语



0140

大胆诈唬
瞬间

选择目标由对手操控的非生物咒语。该牌手可以将它放逐。如果其未如此作，你可以从你手上施放一个非生物咒语，且不需支付其法术力费用。

有些星际舰队舰长下国际象棋。柯克更喜欢打扑克。



0141

易动怒的舰长
生物 - 泰拉人／官员

在你回合的战斗开始时，目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。然后如果由你操控之生物的力量总和等于或大于 8，则该目标生物获得威慑异能直到回合结束。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

「你们到底是不是舰队里最出色的船员？！」



0142

詹姆斯·T·柯克舰长
传奇生物 - 人类／官员

每当柯克舰长进场或攻击时，选择一项。如果你没有手牌，则改为选择一项或多项。
- 弃一张牌，然后抓一张牌。
- 派出一个 1/1 红色官员衍生生物。
- 由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。



0143

迈克尔·伯纳姆舰长
传奇生物 - 人类／官员

践踏
地落 ~ 每当一个由你操控的地进场时，伯纳姆舰长向每位对手各造成 1 点伤害。如果这是此异能在本回合第二次的结算，则在伯纳姆舰长上放置一个 +1/+1 指示物。

「什么都怕就什么都学不到。」



0144

舰长的训导
结界 - 灵气

闪现
结附于生物
当此灵气进场时，所结附的生物获得先攻异能直到回合结束。
所结附的生物得 +2/+0。

星际舰队的战术训练要求学员学会应对任何状况 ~ 甚至包括失败。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0145-0150

0145

D-7 战列巡洋舰
神器 - 太空船

蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 8+ 后它便是神器生物。）

3+ | 在你回合的战斗开始时，派出一个 2/1 红色，具敏捷异能的克林贡人／战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。

8+ | 飞行



0146

噶阿尔大师
生物 - 克林贡人／战士

当此生物进场时，你可以牺牲另一个非地永久物。当你如此作时，此生物对任意一个目标造成 2 点伤害。

「达克塔克固然锋利，但将它刺入敌人心脏的是你的信念。」



0147

自治同盟渗透
法术

选择 X 个目标由对手操控的生物。对每个此类生物而言，派出一个衍生物，此衍生物为该生物的复制品，但它具有化形异能。这些衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时放逐这些衍生物。（它们是所有生物类别。）

地球上只有四名变形人，但对他们的恐惧将天堂变成了警察国家。



0148

遭遇未知
瞬间

选择一项～
• 为和平而来～放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。
• 开火射杀～遭遇未知对每个生物和每位牌手各造成 2 点伤害。



0149

果敢驾手 艾丽卡·奥特加斯
传奇生物 - 人类／驾手

敏捷
每当艾丽卡·奥特加斯成为横置时，你可以将一张地牌从你手上放进战场。若你如此作，则在下一个结束步骤开始时，将一个由你操控的地移回其拥有者手上。

「驾驶需要过人的本领～而我就有。」



0150

探索任务
结界

地落～每当一个由你操控的地进场时，在此结界上放置一个探索指示物。然后从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。本回合中，你可以使用该牌。若此结界上有五个或更多探索指示物，则加 。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0151-0156

0151

创世效应
瞬间

创世效应对目标生物造成 6 点伤害。消灭目标由你操控的地。派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

创世装置是终极的行星改造工具，能以任何物质造出一颗生机勃勃的新行星，哪怕原料是个已有生命的世界。



0152

霍塔
生物 - 元素

践踏
循环基本地 {2}（{2}，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

在采矿工人于杰纳斯六星上发现霍塔之前，硅基生命还只是科幻中的概念。



0153

无限多元
法术

星际联邦～将目标瞬间或法术牌从你坟墓场放逐。将该牌复制 X 次，X 为由你操控之非博格人生物中的生物类别种数。你可以施放这些复制品，且不需支付其法术力费用。放逐无限多元。

我们的差异让我们更强大。



0154

可汗！！！！！！
瞬间

可汗！！！！！！对目标生物造成两倍于 X 数量的伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

「这比杀了你更好。我伤害了你，而我要继续伤害你。」
～可汗·努尼恩·辛格



0155

人造暴君可汗
传奇生物 - 人类／浪客

践踏
当可汗进场时，他向每位对手和每个由对手操控的生物各造成 1 点伤害。

「省口气吧。这些人在你出生前两百年就发誓生死都效忠于我。」



0156

安全官 拉安·努尼恩 - 辛格
传奇生物 - 人类／士兵

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，目标生物本回合不能进行阻挡。

「安全官教育第六课：知道什么时候学会通融一下。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0157-0162

0157

迷人来客
罗珊娜·特洛伊
传奇生物
- 贝塔索人 / 参谋

你可以选择于你的重置步骤中不重置罗珊娜·特洛伊。
{2}，{T}：选择另一个目标由你操控的生物。于罗珊娜·特洛伊持续横置期间，如果该生物的某个触发式异能将触发，则该异能额外触发一次。

「你好啊，让 - 卢克。」



0158

军火爱好者
生物 - 克林贡人 / 战士

践踏
当此生物死去时，它对任意一个目标造成 1 点伤害。

「你的尖刺有什么用？」波克拉特问，「你又不能用它们发动攻击。」
「或许不能，」塔戈笑道，「但它们让我很快乐！」



0159

赤裸时刻
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 从你牌库中搜寻一张基本的山脉牌，将之横置放进战场，然后洗牌。
II — 本回合中，每当一个由你操控的生物进场时，在其上放置一个 +1/+1 指示物且它获得敏捷异能直到回合结束。
III — 牺牲一个地。



0160

火恶灵
生物 - 鬼魂

先攻，敏捷
奇异新世界 ~ 每当此生物攻击时，由你操控的生物得 +X/+0 直到回合结束，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。

拥有力量。受人膜拜。你只需接受他们的爱。



0161

往昔之险
瞬间

选择一项 ~
• 使用遗宝 ~ 目标生物得 +3/+2 直到回合结束。
• 摧毁遗宝 ~ 消灭目标神器。

有些知识失传了。另一些知识被埋没了。



0162

行星轰炸
法术

行星轰炸对目标生物造成 2 点伤害。如果本回合中有生物死去，则改为行星轰炸对该生物造成 4 点伤害。

基度玛协定签订前的二十三世纪，是克林贡帝国扩张与动荡的年代。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0163-0168

0163

行星巡逻队
生物 - 斥候

地落～每当一个由你操控的地进场时，此生物得 +1/+1 直到回合结束。

「外勤队呼叫进取号。到处都没有生命迹象。就好像是整个殖民地都一走了之。」



0164

等离子级联
瞬间

等离子级联对任意一个目标造成 3 点伤害。你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

「工程部起火！应急小组，行动！」



0165

暗中做牌的 Q
传奇生物 -Q

当 Q 进场时，将你的牌库洗牌，然后从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。该非地牌获得「从你手上放逐一张牌：派出一个此牌的复制品。你可以施放该复制品。只能于你回合中且此牌被放逐时起动。」

「牌局？有人要来一局？」



0166

谦逊店主夸克
传奇生物 - 佛瑞吉人／浪客

你不能牺牲珍宝衍生物。
在每个维持开始时，派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{T}，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

「全象限最好的杆式螺栓。自密封的！」



0167

贪食星兽
生物 - 鱼

你坟墓场中每有一张既非生物也非地的牌，此咒语便减少 {1} 来施放。
飞行，敏捷

对已演化得能吸饮太阳风并啃食小行星的物种来说，星舰引擎里浓郁的等离子体就如同母乳。



0168

鲁莽冲动
法术

放逐你牌库顶的两张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

命运眷顾勇者。
～人类谚语



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0169-0174

0169

红色警戒！
瞬间

如果有生物正向你进行攻击，则此咒语减少 {2} 来施放。
由你操控的生物得 +2/+0 直到回合结束。

太阳耀斑、量子丝线、逆分子场…还没遇上一艘敌舰，太空便已危机四伏。



0170

死亡之船石棺舰
传奇神器 - 太空船

由你操控的其他生物得 +1/+0。
每当一个生物死去时，若石棺舰不是生物，则在其上放置一个充电指示物。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 10+ 后它便是神器生物。）

10+ | 飞行



0171

精明牟利客
生物 - 佛瑞吉人 / 浪客

{T}：加 {C}。
{3}，{T}：派出一个珍宝衍生物。（它是具有「{T}，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

你一旦拿到了别人的钱，就别再还回去。
~第一条获利准则



0172

硅基勘探员
生物 - 索利安人 / 斥候

延势
当此生物进场时，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

索利安议会绝不轻饶擅闯者。



0173

星际舰队安保员
生物 - 人类 / 官员

敏捷
当此生物于你的回合中死去时，探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{2}，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

星际舰队无畏的安保军官，俗称「红衫」，面对着银河系中的头等风险。



0174

塔剎分析员
生物 - 罗慕伦人 / 科学家

{T}：此生物向每位对手各造成 1 点伤害。
每当你施放非生物咒语时，重置此生物。

「如果能改装扫描设备，让它通过罗慕伦的加密频率发送信号，它就可能成为完美的窃听器。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0175-0180

0175

塔戈驯养人
生物 - 克林贡人 / 战士

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
在你的结束步骤开始时，若此生物本回合中攻击过，则牺牲一个非地永久物。

「你只顾抱怨这里的条件，却不懂得感激我把它们拴了起来。」



0176

时外之人塔莎·叶
传奇生物 - 人类 / 官员

敏捷
当塔莎·叶死去时，放逐你的牌库顶牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。
2，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个为此牌复制品的衍生物。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。只能于法术时机起动。



0177

考验身份
瞬间

选择一项～
• 我是克林贡人～直到回合结束，目标克林贡人得 +1/+1 且获得连击异能。
• 我是星际舰队～弃一张牌。如果你如此作，则抓两张牌。

「我是沃尔夫，莫格之子，马托克家族的一员，谢尔盖之子，罗森科家族的一员。」



0178

传送器故障
法术

传送器故障对任意一个目标造成 3 点伤害。
光束传送 3（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 3 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

「看来是海森堡补偿器烧坏了。」



0179

身先士卒威尔·瑞克
传奇生物 - 人类 / 官员

在你回合的战斗开始时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出两张地牌为止。将这些地牌放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。在你的下一个结束步骤开始时牺牲这些地。

「命运庇护傻瓜、小孩子，还有所有名叫进取号的舰船。」



0180

外聘情报员沃尔夫
传奇生物
- 克林贡人 / 战士 / 密探

当沃尔夫进场时，为每位对手各进行以下流程～获得至多一个目标由该牌手操控且法术力值等于或小于 3 的生物之操控权直到回合结束。重置这些生物。直到回合结束，它们额外具有战士此类别，且获得敏捷异能。

「一有背叛的迹象，我就杀了他。但是我保证把尸体完整地带回来。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0181-0186

0181

可汗之怒
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 此传纪向目标由对手操控的生物造成 4 点伤害。在本回合下一次战斗开始时，获得该生物的操控权直到回合结束。将它重置。它获得敏捷异能直到回合结束。
II — 你可以从你手上放逐一张牌。若你如此作，则抓一张牌。
III — 每位对手各依其选择牺牲一个非衍生物的永久物。



0182

算法造敌
法术

派出一个 3/3 无色虚影衍生神器生物。
光束传送 3（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 3 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）

一个小小的故障，赋予了全息莫里亚蒂教授自由意志～既是祝福，也是诅咒。



0183

狂躁时刻
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 目标由你操控的生物与至多一个目标由对手操控的生物互斗。
II — 你获得 3 点生命。
III — 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。



0184

睿智造境师
生物 - 瓦肯人／科学家

奇异新世界～ 6：此生物得 +2/+2 直到回合结束。此异能减少 X 来起动，X 为由你操控的地中名称不同者的种数。每回合只能起动一次。

「人类认为，将生命归纳为一系列可预测的科学反应会失去其壮美。我认为这种态度贬低了科学的壮美。」



0185

分岔时间线
法术

奇异新世界～展示你牌库顶的 X 张牌，X 为由你操控之地中名称不同者的种数。将以此法展示的所有永久物牌横置放进战场，其余则以随机顺序置于你牌库底。

本可成真的过往是未来可能性之视界。



0186

乔纳森·亚契舰长
传奇生物 - 人类／官员

当亚契舰长进场时，派出传奇衍生生物波尔多斯，其为 1/1 绿色的狗。
星际联邦～，：目标由你操控的生物得 +X/+X 直到回合结束，X 为由你操控之非博格人生物中的生物类别种数。只能于法术时机起动。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0187-0192

0187

凯瑟琳·珍妮薇舰长
传奇生物 - 人类 / 官员

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。
每当珍妮薇舰长或另一个由你操控的生物进场时，令该生物勘察。（展示你的牌库顶牌。如果该牌是地，则置于你手上。若否，则在该生物上放置一个 +1/+1 指示物，然后将所展示的牌放回原位或置入你的坟墓场。）



0188

终有其时派克舰长
传奇生物
- 人类 / 官员 / 斥候

奇异新世界～派克舰长的力量与防御力各等同于由你操控之地中名称不同者的种数。
你可以随时检视你的牌库顶牌。
你可以从你的牌库顶使用地。



0189

冷血船员
生物 - 高恩人 / 战士

当此生物进场时，在目标生物上放置两个 +1/+1 指示物。
此生物不能被力量等于或小于 2 的生物阻挡。
循环基本地 ❷（❷，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）



0190

共同目的
法术

一个或两个目标由你操控的生物各依其力量对目标由对手操控的生物造成伤害。

「那就这样吧，人类。我们会携手合作，哪怕只是为了让我能亲手杀了你。」



0191

多舛恋侣
库伯与史塔曼兹
传奇生物
- 人类 / 医生 / 神器师

当库伯与史塔曼兹进场时，选择一项～
• 在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。
• 加两点任意颜色的单色法术力。

「当你爱上一个会为了荣誉豁出性命莽撞乱来的天才，你总会担心的。」
～休·库伯医生



0192

达松与皮卡德
在埃尔阿德雷尔
瞬间

选择一项～
• 坦巴，他张开双臂～直到回合结束，目标生物得 +3/+3 且获得践踏异能。
• 沙卡，当城墙倒塌～每位对手各依其选择牺牲一个非衍生物的神器或结界。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0193-0198

0193

造世者戴维·马库斯与卡萝尔·马库斯

传奇生物 - 人类 / 科学家

当戴维马库斯与卡萝尔马库斯进场时，派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

创世计划负责人卡萝尔·马库斯博士与儿子戴维，革新了行星改造学。当柯克远航去发现奇异新世界时，与他疏远的家人却从无到有地造出了新世界。



0194

自治同盟突击队

生物 - 詹哈达人 / 战士

警戒
当此生物进场时，选择一项 ~
• 将目标牌从坟墓场放逐。
• 刺探 1（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

「此时此刻，我们都算死人。我们要投入战斗夺回自己的生命。」~ 第一代欧迈伊克兰



0195

自治同盟督导员

生物 - 沃塔人 / 医生

当此生物进场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。
由你操控且其上有指示物的生物均具有践踏异能。

忠诚的沃塔人负责分发凯崔守白药 ~ 自治同盟以麻醉剂与赋生酶调制而成的强效混合物。



0196

约瑟夫·姆本加医生

传奇生物 - 人类 / 医生

由你操控且其上有指示物的其他生物均具有辟邪异能。
如果你将在某个由你操控的生物上放置一个或数个指示物，则改为在该生物上放置同样每种两倍数量的指示物。

「我更愿意救人，而不是杀人。」



0197

「老骨头」伦纳德·麦考伊医生

传奇生物 - 人类 / 医生

闪现
当麦考伊医生进场时，选择一项 ~
• 将目标非医生永久物牌从你坟墓场移回你手上。
• 选择至多另一个目标生物。本回合中，当它死去时，在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个 +1/+1 指示物。



0198

终极边疆

法术

从你牌库中搜寻一张基本地牌或行星牌，将之横置放进战场，然后洗牌。光束传送 {1}{U}（如果你额外将一个由你操控的生物移回其拥有者手上，则可以支付 {1}{U} 来从你坟墓场施放此牌，然后放逐此咒语。）



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0199-0204

0199

第一次接触
瞬间

磨四张牌。你可以将其中一张永久物牌置于你手上。如果此咒语是你本盘游戏中施放的第一个咒语，则你获得 2 点生命。（磨四张牌的流程是将你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。）

跨物种外交绝非胆小之辈的使命。



0200

创世装置
传奇神器

当创世装置进战场时，从你牌库中搜寻一张基本地牌或行星牌，将之横置放进战场，然后洗牌。
3，，牺牲创世装置：牺牲任意数量由你操控的地，然后从你牌库中搜寻至多等量的地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。只能于法术时机起动。



0201

全息工程师
生物 - 人类／神器师

当此生物进场时，派出一个 3/3 无色虚影衍生神器生物。
如果将在你操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出等量的 3/3 无色虚影衍生神器生物。

「这只是个测试。我可以保证，最终成品将会…充满热情。」
～路易斯·齐默曼博士



0202

全息追猎者
生物 - 希罗珍人／战士

当此生物进场时，将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。
每当一张牌离开你的坟墓场时，派出一个 3/3 无色虚影衍生神器生物。此异能每回合只会触发一次。



0203

我是医生，不是…
瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。将它重置。直到回合结束，它得 +1/+1 且成为医生。（它失去所有其他生物类别。）

「该死的，吉姆。我们都说过这事了！」
～伦纳德·麦考伊医生



0204

传承化身 婕琪娅·戴克斯
传奇生物 - 楚尔人／科学家

在你的第一个行动阶段开始时，在婕琪娅·戴克斯上放置一个 +1/+1 指示物，然后加若干 ，其数量等同于她上面的指示物数量。
转移共生体～2，弃掉此牌：在目标生物上放置两个 +1/+1 指示物。

「如果你想知道你是谁，知道你曾经是谁是很重要的。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0205-0210

0205

战地记者
杰克·西斯科
传奇生物 - 人类 / 市民

地落～每当一个由你操控的地进场时，你获得 1 点生命。若这是此异能在本回合第二次的结算，则探查。（派出一个线索衍生物。它是具有「{2}，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

「勇敢和胆小间的那根线，比大多数人所相信的更细。」



0206

MACO 突击队
生物 - 人类 / 士兵

每当一个由你操控的生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，派出一个已横置的 1/1 红色官员衍生生物。

星际舰队代表人类张开的双臂。军事突击司令部作战部队则代表攥紧的双拳。



0207

哞哞呀
生物 - 野兽

死触
{2}：此生物获得延势异能直到回合结束。

「哞哞呀是一种以可爱外表闻名的小型哺乳动物。该生物以活体骨骼组织为食，会将其液化后饮用，目击者将这一过程描述为『令人不安地迅捷且触目惊心』。」
～《劳麦银河百科》



0208

多角猿
生物 - 猿猴 / 野兽

延势，警戒，死触

尽管外表骇人，多角猿却是一种充满爱意、重视群体的生物，它们不仅能建立牢固的家族纽带，甚至会为逝去的家族成员哀悼。



0209

精神支柱尼利斯
传奇生物
- 特拉锡安人 / 参谋

当尼利斯进场时，派出一个食品衍生物。（它是具「{2}，{T}，牺牲此衍生物：你获得 3 点生命」的神器。）
每当你获得生命时，在尼利斯上放置一个 +1/+1 指示物。

「我只是个偶尔也会把自己想成外交官的厨子。」



0210

光合医师
生物 - 植物 / 医生

延势
{T}，从你坟墓场放逐此牌：派出一个 1/1 红色官员衍生生物。只能于法术时机起动。

尽管菲罗斯的医学知识十分先进，一种外来细菌却险些毁灭其母星上的所有生命。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0211-0216

0211

科学新秀罗克托克
传奇生物
- 布里卡人 / 科学家

由你操控的生物具有「{T}：加 {C}{C}。」
当罗克托克进场时，派出传奇衍生生物莫夫，其为 0/1 绿色，具不灭异能的流浆 / 蛞蝓。

「在我的领域必须时刻准备好应对意外。因为找到正确答案之前，我们往往先找到错误的答案。但错误的答案也可能引领我们做出全新的发现。」



0212

无惧者萨鲁
传奇生物
- 凯尔宾人 / 官员

闪现
当萨鲁进场时，另一个目标由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

「我们都有自己的来处。无论走到哪里，来处都与我们相随。」



0213

苏利安探险家
生物 - 恐龙 / 斥候

地落～每当一个由你操控的地进场时，此生物得 +2/+2 直到回合结束。{6}：派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」只能于法术时机起动。

沃斯人是银河系中最古老的星际种族之一。



0214

8472 种族
生物 - 昆虫 / 野兽

奇异新世界～当此生物进场时，你获得若干生命，其数量等同于由你操控之地中名称不同者的种数。
此生物不能被神器生物阻挡。
此生物不能成为由对手操控之神器来源的异能之目标。



0215

稳定虫洞
结界

每当你攻击时，派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

人工佛特隆节点使贝久虫洞保持稳定，形成通往伽玛象限的可靠子空间通道，为原本长达数十年的旅程开辟了捷径。



0216

支援任务
结界

每当一个由你操控的生物进场时，在此结界上放置一个探索指示物。在该生物上放置一个 +1/+1 指示物。若此结界上有五个或更多探索指示物，则改为在该生物上放置两个 +1/+1 指示物。

在卡达西占领时期前，贝久曾是文化与学术的中心。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0217-0222

0217

发现之乐
西尔维娅·提利
传奇生物
- 人类 / 科学家 / 神器师

当西尔维娅·提利进场时，剥探 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）
在你回合的战斗开始时，你可以支付 ❶ 并从你坟墓场放逐一张牌。当你如此作时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。



0218

辛迪加清算人
生物 - 猎户座人 / 海盗

践踏
地落～每当一个由你操控的地进场时，在目标由你操控的生物上放置两个 +1/+1 指示物。

「猎户座辛迪加。汇聚了所有最恶劣的走私犯、海盗以及各色不法之徒的联盟，任何人见了都会绕开两条街避之不及。」
～治安官欧多



0219

时空征服者
生物 - 纳库人 / 战士

当此生物进场时，磨三张牌。然后将一张地牌从你坟墓场移回你手上。若你无法如此作，则派出一个珍宝衍生物。（磨三张牌的流程是将你牌库顶的三张牌置入你坟墓场。）

纳库人立国之本是在四维战线上与敌人交锋的独特战略。



0220

考验勇气
瞬间

选择一项～
• 改变过去～将目标牌从坟墓场放逐。你获得 2 点生命。
• 摧毁超曲速网络～消灭目标法术力值等于或小于 3 的神器或结界。

「抱歉吓到你了。下次我们会提前通知。」
～凯瑟琳·珍妮薇舰长



0221

黑色警戒下的联邦星舰发现号
传奇神器 - 太空船

每当发现号进场时或攻击时，倾探 5。（从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张法术力值等于或小于 5 的非地牌为止。施放之且不需支付其法术力费用，或将之置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。）
蓄势

6+ | 飞行



0222

孤独旅者联邦星舰航海家号
传奇神器 - 太空船

当航海家号进场时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出两张地牌为止。将这些地牌横置放进战场，其余则以随机顺序置于你的牌库底。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 8+ 后它便是神器生物。）

8+ | 飞行，警戒



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0223-0228

0223

曲速航行
结界

由你操控的地都未横置地进场。
当此结界进场时，从你牌库中搜寻一张基本地牌或行星牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
奇异新世界 ~ 7，牺牲此结界：抓两张牌。此异能减少 X 来起动，X 为由你操控的地中名称不同者的种数。



0224

异星植物学家
生物 - 瓦肯人 / 科学家

：加一点任意颜色的法术力。

「电磁刺激会触发生物萤光，并使其美学吸引力提升 22%。但这究竟有何意义？」



0225

新地勘探员
生物 - 新地人 / 科学家

地落 ~ 每当一个由你操控的地进场时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

六个智慧物种在新地上并行演化。他们学会了将彼此的分歧化为力量…但那是在一场内战将其物种数量削减至五个之后。



0226

一切美好之事…
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 IV 后牺牲之。）

I, II, III — 抓两张牌，然后从你手上放逐一张牌。
IV — 如果以此传纪放逐的所有牌都有共通的牌张类别，则你获得 10 点生命。



0227

博格方块
神器 - 太空船

神器生物共鸣
每当此太空船进场或攻击时，同化一张以此放逐的生物牌。若你无法如此作，则放逐至多一个目标生物。（同化一张牌的流程，是将该牌在你操控下放进战场，且上面有一个 +1/+1 指示物。它是博格人神器生物，并失去所有其他生物类别。）
蓄势

12+ | 由你操控的神器生物具有飞行异能。



0228

永恒边界之城
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 所有神器和生物跃离。派出一个 0/1 白色人类衍生生物，且具有「永久物不能跃回。」（跃离的永久物及贴附于其上的所有东西都视作不存在。）
II — 你抓两张牌且每位牌手各失去 2 点生命。
III — 牺牲一个衍生生物。如果你如此作，则你获得 5 点生命。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0229-0234

0229

共感者 克利夫兰·布克尔
传奇生物
- 奎江人 / 浪客

地落～每当一个由你操控的地进场时，派出一个 2/2，红绿双色的蠕虫衍生生物，且具有「此衍生物不能进行阻挡。」
{8}：由你操控的生物得 +2/+0 直到回合结束。

布克能感受到与他人视为理所当然的生命存在之联结。



0230

欧多治安官
传奇生物
- 变形兽 / 侦探

当欧多治安官进场时，选择一项～
• 横置目标由对手操控的生物。在其上放置两个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）
• 探查两次。（探查的流程，是派出一个线索衍生物。它是具有「{2}，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）



0231

改造人孤儿 达尔阿埃尔
传奇生物
- 人类 / 突变体 / 浪客

地落～每当一个由你操控的地进场时，加 {B} 或 {G}。
{3}，牺牲一个地：抓一张牌。

「也许家并不总是一个地方。而是你最信任的那些人。」



0232

时空特工丹尼尔斯
传奇生物 - 人类 / 参谋

当丹尼尔斯进场时，将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。
{2}，将此牌从你坟墓场置于你牌库底：你获得 2 点生命。

「你可能以为时空旅行就像 H.G. 威尔斯的小说中描绘的那么容易。绝非如此。要复杂得多。」



0233

心扉敞开的达松
传奇生物
- 塔玛利安人 / 官员

每当你施放结界咒语时，抓一张牌。若其是传纪咒语，则达松向每位对手各造成 2 点伤害。
{2}：选择一个在目标由你操控之结界上的指示物。在该结界上放置另一个同种类的指示物。只能于法术时机起动。

「达摩克与加拉德在坦加拉。」



0234

EMH 医生
传奇神器生物 - 虚影 / 医生

当 EMH 医生进场时，在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。然后在每个由你操控且其上有指示物的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

「请说明紧急医疗的情况。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0235-0240

0235

杜拉斯姐妹
传奇生物 - 克林贡人／战士

当杜拉斯姐妹死去时，派出一个 2/1 红色，具敏捷异能的克林贡人／战士衍生生物。

蓓托怒视着她性急的姐妹。「露萨，你这个蠢货！你该等我们拿到酬金之后再杀他！」



0236

乐天少尉蒂凡娜·腾迪
传奇生物
- 猎户座人／科学家

：重置另一个目标永久物。
：刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

「我有机会捧了颗心脏诶！」



0237

渴战者高岚
传奇生物
- 克林贡人／战士

每当另一个生物死去时，在高岚上放置一个 +1/+1 指示物。
牺牲另一个生物：高岚获得践踏异能直到回合结束。如果你以此法牺牲的是克林贡人，则你抓一张牌且失去 1 点生命。

「如果你没有勇气去打一场艰苦的战斗，那么也许你应该退到你的床上。」



0238

永世相连
格雷与阿蒂拉
传奇生物
- 楚尔人／人类／官员

在你回合的战斗开始时，若你本回合中施放过非生物咒语，则派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的生物之复制品，但它不是传奇。它获得敏捷异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。

「塔尔接纳了我们。虽然与人类结合并不常见，塔尔还是接纳你。」
～塞纳·塔尔



0239

修补残缺的海默
传奇生物
- 伊那尔人／神器师

于你的回合中，由你操控的太空船具有辟邪异能。（它们不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）
每当海默成为横置时，抓一张牌，然后弃一张牌。

「我不会为星际舰队而战，但我会捍卫它的理念。和平主义不是消极主义。」



0240

出发！
结界

由你操控的生物具有敏捷异能。
当此结界进场时，检视你牌库顶的五张牌。将其中一张地牌横置放进战场，其余则置入你的坟墓场。

「我学到了面对困境的最佳方法，就是单刀直入。」
～克里斯多弗·派克舰长



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0241-0246

0241

内心之光
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I — 将目标绿色或白色生物牌从你坟墓场移回战场。
II — 选择目标生物。本回合中，每当它对任一牌手造成战斗伤害时，你抓等量的牌。
III — 你获得若干生命，其数量等同于由你操控之生物中的最大力量。派出一个珍宝衍生物。



0242

烈性斗士 琪拉·奈瑞斯
传奇生物 - 贝久人 / 士兵

践踏
如果某个由你操控的生物将于你操控进行攻击的生物时进场，则改为该生物以已横置且正进行攻击之状态进场。
每当另一个由你操控的生物进场时，它得 +1/+1 直到回合结束。



0243

指挥官柯克
传奇生物 - 人类 / 官员

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。
2，牺牲柯克：消灭目标神器或结界。

「我不相信必败死局。」



0244

生生不息，繁荣昌盛
法术

此咒语不能被反击。
将你的总生命加倍。抓等同于你手牌数量的牌。直到你的下一个回合，你的手牌数量没有上限。

「逻辑是智慧的起点，而非终点。」
~ 史波克先生



0245

发言者洛丘塔
传奇神器生物 - 博格人

由你操控的神器生物得 +1/+1。
，弃掉此牌：它对目标生物造成 2 点伤害。你获得 2 点生命。

「人类皮卡德的知识和经验，现在属于我们了。」



0246

正子煽动者洛尔
传奇神器生物 - 仿生人 / 浪客

当洛尔进场时，选择一项 ~
• 目标生物得 +1/+0 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。
• 刺探 2。（检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0247-0252

0247

强悍远见者拉瑞尔
传奇生物
- 克林贡人 / 战士

在你回合的战斗开始时，派出一个 2/1 红色，具敏捷异能的克林贡人 / 战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。
2，牺牲另一个生物或神器：刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

「征服我们，否则我们绝不罢休。」



0248

镜像宇宙入侵
法术

增幅 3（你施放此咒语时可以额外支付 3。）
派出一个衍生生物，此衍生物为目标由对手操控的生物之复制品，但它具有威慑异能。如果此咒语已增幅，则改为对每个由目标对手操控的生物而言，派出一个为该生物之复制品的衍生物，但它具有威慑异能。



0249

壮志学员诺格
传奇生物
- 佛瑞吉人 / 浪客

威慑
❶：如果诺格是浪客，则他成为基础力量与防御力为 3/4 的佛瑞吉人 / 斥候，且具有「每当诺格成为横置时，刺探 2。」
❷：如果诺格是斥候，则他成为佛瑞吉人 / 官员并获得「你可以从你坟墓场中使用地」与「你在自己的每个回合中可以额外使用一个地」。



0250

不拘医师伏拉士
传奇生物
- 德诺布拉人 / 医生

践踏
每当一个由你操控且其上有指示物的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

「如果你准备接受新的世界，就必须试着接受新的观念。」



0251

联邦大使沙瑞克
传奇生物
- 瓦肯人 / 参谋

星际联邦～在你回合的战斗开始时，由你操控的非博格人生物中每有五种生物类别，便抓一张牌。若你以此法抓了三张或更多牌，则在每个由你操控的生物上各放置两个 +1/+1 指示物。

「威胁不合逻辑。」



0252

九之七
传奇神器生物
- 人类 / 科学家

每当你面临两难时，抓一张牌。（你为咒语或异能选择一项或多项模式时，便面临两难。）

「我不再是博格，但是成为人类的前景…令我不安。我不知道我属于哪里。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0253-0258

0253

永远的朋友史波克
传奇生物
- 瓦肯人 / 人类 / 科学家

当史波克进场时，检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张非生物且非地的牌并置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

「多数人的利益胜于少数人的利益。」



0254

旅者
传奇生物 - 斥候

延势，警戒
奇异新世界～旅者的力量等同于由你操控之地中名称不同者的种数。

「你明白的，对吧？思想是一切现实的根基。用你们的话说，思想的能量极其强大。」



0255

自由考古学家瓦什
传奇生物
- 人类 / 浪客 / 科学家

在你的维持开始时，刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）
每当一张牌离开你的坟墓场时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

「还觉得我是个麻烦吗？」



0256

恪守荣誉的战士 沃尔夫
传奇生物
- 克林贡人 / 战士 / 官员

每当你于由你操控之生物的力量总和等于或大于 8 时攻击，将沃尔夫的力量加倍直到回合结束。
横置两个由你操控且未横置的神器和／或生物：在沃尔夫上放置一个 +1/+1 指示物。只能于法术时机起动。

「四个打一个有失公平。你们要再找些帮手，我也可以等。」



0257

地狱之年
结界 - 传纪

（于此传纪进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到 III 后牺牲之。）

I, II, III — 每位牌手各抓一张牌。此传纪对每位牌手各造成 2 点伤害。



0258

无躯感知者零
传奇神器生物
- 梅杜萨人 / 科学家

系命
当零进场时，检视目标对手的手牌。你可以放逐其中一张非地牌。于该牌持续放逐的时段内，其拥有者可以使用之。以此法施放的咒语增加 ❷ 来施放。

「这要么会精彩绝伦，要么就会让我们的冒险惨淡收场。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0259-0264

0259

F 级穿梭机
神器 - 太空船

{C}：加一点任意颜色的法术力。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 6+ 后它便是神器生物。）

6+ | 飞行，警戒



0260

通讯徽章
神器 - 通讯器／武具

当你施放此咒语时，将它复制。（所成之复制品会成为衍生物。）
佩带此武具的生物具有「每当此生物于你操控另一个其上贴附有通讯器的生物时攻击，则它本回合不能被阻挡。」
佩带 {2}（{2}：贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）



0261

晶体实体
神器生物 - 元素

飞行
当此生物进场时，若它经你施放，则消灭所有非神器生物。

「真讽刺，不是吗？如此独特的造物竟对生命的多样性漠不关心。」
~ 让 - 卢克·皮卡德舰长



0262

控制论专家
神器生物 - 人类／科学家

当此生物进场时，刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）
{1}，{C}：将目标牌从你坟墓场置于你牌库底。

爱瑞恩所失去的一切，让她所保留的事物显得愈发珍贵。



0263

深空九号
传奇神器 - 太空船

当深空九号进场和在你的维持开始时，放逐你牌库顶的四张牌。将以此法放逐的所有永久物牌放进战场。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。）

9+ | 由你操控的生物得 +3/+3。



0264

密设爆裂物
神器

辉映（用过几种颜色的法术力来施放此神器，它进场时上面便有几个充电指示物。）
{2}，牺牲此神器：消灭所有法术力值等同于此神器上充电指示物数量的非地永久物。

在命中目标的一刻，光子鱼雷将物质与反物质混合而释放出强大威力。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0265-0270

0265

全息甲板
传奇神器

仅于你的每个回合中且限一次，你可以从游戏外或你坟墓场中使用由你拥有的永久物牌。

早期的全息甲板利用全息影像与力场模拟简单环境，而在 24 世纪 60 年代引入复制技术后，使用者便能以全部五感沉浸于虚构世界。



0266

等线性处理器
神器

{T}：加 {C}。此法术力只能用来施放神器咒语或起动神器来源的异能。
{2}，{T}：抓一张牌，然后弃一张牌。

单枚等线性光学芯片便可储存 2.15 千量位元的数据，并内置纳米处理器负责与主计算机连接。



0267

复制器
神器

当此神器进场时，派出一个食品衍生物。（它是具「{2}，{T}，牺牲此衍生物：你获得 3 点生命」的神器。）
{2}，{T}：派出一个已横置的衍生物，此衍生物为目标由你操控的衍生物之复制品。

少尉们通常只需六周左右就会吃腻无限供应的甜点。



0268

医疗舱
神器

每当一个由你操控的生物进场时，你获得 1 点生命。
在你回合的战斗开始时，在目标由你操控的生物上放置 X 个 +1/+1 指示物，X 为你本回合中获得过的生命数量加一。

星际舰队的少尉们不断挑战极限，让受伤的花样推陈出新。



0269

伯爵茶，热的
神器 - 食品

当此神器进场时，抓一张牌。
{2}，{T}，牺牲此神器：选择一项 ~
• 此神器向目标对手造成 2 点伤害。
• 你获得 3 点生命。

正山小种带来醇厚烟香。添上清冽柠檬气息。明察秋毫的舰长挚爱。



0270

三录仪
神器 - 武具

佩带此武具的生物得 +1/+1。
每当佩带此武具的生物攻击时，刺探 1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）
佩带 {1}（{1}：贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0271-0276

0271

2 型相位枪
神器 - 武具

当此武具进场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）
佩带此武具的生物得 +3/+0。
佩带 {3}（{3}：贴附在目标由你操控的生物上。只能于法术时机佩带。）



0272

后至探客
联邦星舰塞里托斯号
传奇神器 - 太空船

当塞里托斯号进场时，派出两个 1/1 红色官员衍生生物。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 6+ 后它便是神器生物。）

6+ | 飞行



0273

银河级
联邦星舰进取号 -D
传奇神器 - 太空船

每当每回合首度在进取号 -D 上放置一个或数个充电指示物时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。
蓄势（横置另一个由你操控的生物：依其力量在此太空船上放置等量的充电指示物。蓄势的时机视同法术。达到 7+ 后它便是神器生物。）

7+ | 飞行，警戒



0274

曲速核心
神器

当此神器进场时，你可以从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
{1}，{T}：在目标太空船上放置两个充电指示物。只能于法术时机起动。

每个曲速核心都有自己的光芒与低鸣，如人的心跳一般各不相同。



0275

安多利亚星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {U} 或 {R}。

「帝国指挥官日志：又见到安多利亚的皑皑积雪真是神清气爽。联邦舰船里的温暖让我变得软弱，而我更喜欢强悍。」



0276

人造异象
地

{T}：加 {C}。
{3}{C}，{T}，牺牲此地：每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 点生命。派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

「这物体的巨大质量引发了严重的引力干扰。」
～数据少校



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0277-0282

0277

贝久星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {C} 或 {W}。

「指挥官日志：我要带杰克游览拉坎沙省。若不到他们生活的地方去见见，我们能提供的帮助终究有限。」



0278

血腥墓穴
地 - 沼泽 / 山脉

（{T}：加 {B} 或 {R}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

雷穆斯如炼狱般的矿井曾为罗慕伦星际帝国的战事提供给养，直到雷曼人寻得了一位英雄。



0279

滋生之池
地 - 树林 / 海岛

（{T}：加 {G} 或 {U}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

在遍布玛卡拉洞穴的乳白色池塘中，楚尔共生体静候着它们的新生。



0280

卡达西主星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {C} 或 {W}。

「上校日志：我归来才发现整座拉卡特城已被夷为平地，我们的自治同盟盟友还在舔舐伤口，那该死的联邦却来提供援助。这场战争里我吞下过不少馊饭，却没有什么比咽下自己的骄傲更苦。」



0281

001 星区地球
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {G} 或 {U}。

「副指挥官日志：我们正在接近人类母星。我很想亲眼一看。也许能借此了解他们不合逻辑却成就斐然的文化。」



0282

联邦前哨
地

除非你操控两个或更多其他地，否则此地须横置进场。
当此地未横置地进场时，选择一项 ~
• 你获得 2 点生命。
• 刺探 1。
{T}：加 {C}。



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0283-0288

0283

佛瑞吉纳星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {C} 或 {U}。

「作业主管日志：正返回佛瑞吉母星运些回收物资。又在下雨。管虫味道倒不坏，可我只想再来一口脆的。」



0284

气态异象
地

{T}：加 {C}。
{5}{U}，{T}，牺牲此地：抓两张牌。派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

「曲速引擎像在喂养它！」
~ 苏鲁光上尉



0285

无神祭祠
地 - 平原 / 沼泽

（{T}：加 {W} 或 {B}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。如果你未如此作，则它须横置进场。

在杜卡特上校使卡达西联盟加入自治同盟阵线后，奠基者将军事总部迁至卡达西主星，以便更有效地监督战争行动。



0286

崇圣喷泉
地 - 平原 / 海岛

（{T}：加 {W} 或 {U}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。如果你未如此作，则它须横置进场。

只要能悄无声息地将当地居民迁离，巴库星的超相位辐射就有望带来医学奇迹。



0287

尼瓦科学院
地

除非你操控两个或更多其他地，否则此地须横置进场。
当此地未横置地进场时，选择一项 ~
• 目标生物获得飞行异能直到回合结束。
• 刺探 1。
{T}：加 {U}。



0288

猎户星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {G} 或 {U}。

「少尉日志：哦哇哇哇！我还从没被禁止踏足一颗星球呢！我得多跟海盗结几回梁子！」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0289-0294

0289

蔓生墓园
地 - 沼泽 / 树林

（{T}：加 {B} 或 {G}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

扎克多恩人负责打理 Z-15 物资基地，拆解退役星舰为后续联邦工程供给物资。



0290

Q 连续体
地

除非你操控两个或更多其他地，否则此地须横置进场。
当此地未横置地进场时，选择一项 ~
• 直到回合结束，目标生物得 +1/+1 且获得警戒异能。
• 刺探 1。
{T}：加 {G}。



0291

克罗诺斯星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {B} 或 {R}。

「将军日志：我们凯旋而归！让克罗诺斯的大街小巷颤抖吧，她的战士们正渴望新的战斗而归来！」



0292

夸克酒吧
地

除非你操控两个或更多其他地，否则此地须横置进场。
当此地未横置地进场时，选择一项 ~
• 此地向每位对手各造成 1 点伤害。
• 刺探 1。
{T}：加 {R}。



0293

瑞萨星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {G} 或 {C}。

「中尉日志：我们正驶近瑞萨上岸休个早该休的假。我刚发现这本陶德·马修写的旧侦探小说。肯定好看！」



0294

罗慕路斯星
地 - 行星

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得 1 点生命。
{T}：加 {U} 或 {B}。

「百夫长日志：指挥官落入了塔剐监牢中。看来我回去多半能晋升。可惜她没能把叛国阴谋藏得更深。」



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK

LCARS 0295-0300

0295

圣洁锻炉
地 - 山脉 / 平原

（{T}：加 {R} 或 {W}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

每一艘星际舰队的舰船迟早都会在太空船坞停泊，无论是为了补给、维修，还是全面的改装。



0296

空间异象
地

{T}：加 {C}。
{4}{R}，{T}，牺牲此地：它对目标生物造成 2 点伤害。派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

「四维侵入？不可思议。」
~ 史波克先生



0297

星际舰队学院
传奇地

{T}：加 {C}。
星际联邦 ~ {5}，{T}：选择一种颜色。加若干该色法术力，其数量等同于由你操控之非博格人生物中的生物类别种数。

从艾玛人到扎兰人，学院训练着来自数十个物种的新学员。



0298

蒸气喷发口
地 - 海岛 / 山脉

（{T}：加 {U} 或 {R}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

作为银河系中少数的变温智慧物种之一，卡达西人偏好高温。许多人会在与其他物种接触前利用闷热的桑拿房为自己「充电」。



0299

晃动大地
地 - 山脉 / 树林

（{T}：加 {R} 或 {G}。）
于此地进场时，你可以支付 2 点生命。
如果你未如此作，则它须横置进场。

「纽拉尔星的活性地幔与充满能量的水循环共创出惊人的壮美岩层以及多种热带微气候。请勿喂食野生动物。」
~《劳麦银河百科》



0300

子空间异象
地

{T}：加 {C}。
{4}{W}，{T}，牺牲此地：派出两个 1/1 红色官员衍生生物。派出一个已横置，名称为新行星的行星衍生地，且具有「{T}：加一点任意颜色的法术力。」

「说不上来为什么，长官，可那氩气让我心里直发毛。」
~ 航控官弗雷德里克



MAGIC THE GATHERING | STAR TREK