

0001



风暴之眼乌金

传奇鹏洛客~乌金

当你施放此咒语时，放逐至多一个目标有色永久物。

每当你施放无色咒语时，放逐至多一个目标有色永久物。

+2：你获得3点生命且抓一张牌。

0：加◆◆◆。

-11：从你的牌库中搜寻任意数量的无色非地牌，放逐它们，然后洗牌。直到回合结束，你可以施放这些牌，且不需支付其法术力费用。

0002



刚毅缘祖阿娜芬札

传奇生物~精怪/士兵

闪现

先攻

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，阿娜芬札续战2。

（在其上放置两个+1/+1指示物或派出一个2/2白色精怪衍生物。）

0003



阿拉辛阳盾手

生物~人类/战士

当此生物进场时，将至多两张目标在同一坟墓场中的牌从该处放逐。

※，☉：横置目标生物。

0004



执耀旗手

生物~人类/士兵

于你的回合中，此生物具有先攻异能。

4※：由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0005



咆哮威龙

生物~龙

飞行

神器、生物和鹏洛客之起动式异能都不能起动。

0006



协同计略

瞬间

选择一项~

•协同计略对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

•消灭目标结界。

0007



岱克穹驮兽

生物~牛

警戒

动员3（每当此生物攻击时，派出三个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

0008



风暴后裔

生物~人类/士兵

每当此生物攻击时，你可以支付1*。若你如此作，则它续战1。（在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1白色精怪衍生生物。）

0009



龙背枪骑兵

生物~人类/士兵

飞行

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

0010



身后之责

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不灭异能直到回合结束。在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。（伤害与注明「消灭」的效应不会将这些生物消灭。）

0011



风暴克星艾紫培

传奇鹏洛客~艾紫培

如果将在你的操控下派出一个或数个衍生物，则改为派出两倍数量的该类衍生物。
+1：派出一个1/1白色士兵衍生生物。
0：在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。这些生物获得飞行异能直到你的下一个回合。
-3：消灭目标由对手操控且法术力值等于或大于3的生物。

0012



要塞族卫

生物~狗/士兵

当此生物进场时，它续战1。（在其上放置一个+1/+1指示物或派出一个1/1白色精怪衍生生物。）

0013



愤怒先人

生物~精怪/战士

每当一个由你操控的生物于此牌在你坟墓场中时死去，你可以支付1。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。

0014



轻灵跃

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物。它获得飞行与不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

0015



象族战斗僧侣

生物~象/僧侣

在你回合的战斗开始时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0016



玛尔都信徒

生物~人类/斥候

当此生物进场时，占卜2。（检视你牌库顶的两张牌，然后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。）

1：加，，*或。每回合只能起动一次。

0017



白骨吐息

瞬间

你可以请援龙，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

白骨吐息对目标进行攻击或阻挡的生物造成5点伤害。如果已请援龙，则你获得2点生命。

0018



自若僧徒

生物~人类/修行僧

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于牌库底。）

0019



集结寺院

瞬间

如果你本回合中施放过其他咒语，则此咒语减少 2 来施放。选择一项 ~

- 派出两个 1/1 白色，具灵技异能的修行僧衍生生物。
- 至多两个目标由你操控的生物各得 +2/+2 直到回合结束。
- 消灭目标力量等于或大于 4 的生物。

0020



反抗击

瞬间

目标生物得 +3/+0 直到回合结束。抓一张牌。

0021



易怒破晓龙

生物~龙

飞行，警戒
在你回合的战斗开始时，另一个目标由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。

示警怒吼 1 *

法术 ~ 预兆

派出一个 2/2 白色士兵衍生生物。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0022



苍穹智者

生物~人类/修行僧

当你施放此咒语时，若你本回合中施放过其他咒语，则复制此咒语。（所成之复制品会成为衍生生物。）

飞行，系命

0023



盐路驮兽

生物~野兽

你每操控一个生物，此咒语便减少 1 来施放。当此生物进场时，抓一张牌。

0024



蔑死轮回

结界

在你的维持开始时，将至多两张力量等于或小于 2 的生物牌从你坟墓场移回战场。在这些生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

0025



欣悦空骑士

生物~人类/斥候

飞行

每当此生物攻击时，另一个目标由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。

由你操控且进行攻击的衍生物具有飞行异能。

0026



静止圈套

结界

闪现

每有一个进行攻击的生物，此咒语便减少1来施放。

当此结界进场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到此结界离开战场为止。

0027



集霆刀

神器~武器

佩带此武器的生物得+3/+0。每当佩带此武器的生物攻击时，如果你操控三个或更多进行攻击的生物，则抓一张牌。

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。）

0028



风暴原拘留

结界

当此结界进场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到此结界离开战场为止。

0029



阳珠麒麟

生物~麒麟

闪现

飞行

当此生物进场时，将至多另一个目标由你操控的非地永久物移回其拥有者手上。若其是衍生物，则抓一张牌。

0030



盈溢龙袭暴

结界

当此结界进场时，派出两个2/2白色士兵衍生物。

当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

0031



暴风翔鹰

生物~鸟

飞行

每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以从你牌库中搜寻一张名称为暴风翔鹰的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

名称为暴风翔鹰的牌，在套牌中的数量不受限制。

0032



联合战线

法术

检视你牌库顶的七张牌。将其中至多两张法术力值等于或小于3、非生物且非地的永久物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0033



祈胜歌手

生物~人类/诗人

动员2（每当此生物攻击时，派出两个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

所有对手在你的回合中都不能施放咒语。

0034



传道者护卫

生物~半兽人/修行僧

当此生物进场时，将目标法术力值等于或小于2的非地永久物牌从你坟墓场移回你手上。

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，横置目标由对手操控的生物。

0035



塑盾师

生物~鸟/法术师

飞行

守护2（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2，否则反击之。）

在你的维持开始时，你可以从你坟墓场放逐两张牌。若你如此作，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0036



柯提斯的密探

生物~人类/浪客

复新~3，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置两个+1/+1指示物。只能于法术时机起动。

0037



徐行爬壳龟

生物~龟

守护 2

每当此生物攻击时，在其上放置三个晕眩指示物并抓三张牌。

（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。）

每当你施放龟咒语时，重置此生物。

0038



撼心暴雪

瞬间

抓三张牌。由对手操控的生物得 -3/-0直到回合结束。

0039



蛇身智者

生物~蛇/法师

当此生物进场时，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。）

复新~2蓝，从你坟墓场放逐此牌：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。只能于法术时机起动。

0040



敦古岛巨龙

生物~龙

飞行

守护 2（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 2，否则反击之。）

飞掠袭击 1蓝

瞬间~预兆

横置至多一个目标生物。抓一张牌。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0041



散咒吐息

瞬间

你可以请援龙，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

除非目标咒语的操控者支付 2，否则反击之。如果已请援龙，则改为除非该咒语的操控者支付 4，否则反击之。

0042



究龙学者

生物~人类/法师

当此生物进场时，检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张瞬间，法术或龙牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

由你操控且未横置的龙具有辟邪异能。

0043



龙袭暴预报员

生物~人类/斥候

2, ☞: 从你牌库中搜寻一张名称为龙袭暴球或石生巨龙的牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

0044



菁华定锚

神器

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。)

☞: 派出一个2/2黑色灵俑/德鲁伊衍生生物。只能于你的回合且本回合中有牌离开过你坟墓场时起动。

0045



集中精神

瞬间

如果你本回合中施放过其他咒语，则此咒语减少2来施放。抓三张牌，然后弃一张牌。

0046



面目一新

结界~灵气

闪现
结附于生物
所结附的生物得-5/-0且失去所有异能。

0047



峰顶司钟

生物~巨灵/修行僧

飞行
你每回合中施放的第二个咒语减少1来施放。

0048



苛严长老

生物~人类/修行僧

闪现
当此生物进场时，目标由对手操控的生物得-2/-0直到回合结束。

0049



冰脊巨蛇

生物~巨蛇

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。

0050



济奇拉渔客

生物~人类/市民

当此生物进场时，你可以从你坟墓场放逐一张生物牌。当你如此作时，将目标瞬间或法术牌从你坟墓场移回你手上。

0051



马兰河龙侯

生物~龙

飞行

当此生物进场时，将至多两个其他目标非地永久物移回其拥有者手上。

缠绕捕抓 3

瞬间~预兆

抓三张牌，然后弃一张牌。

(然后将此牌洗回其拥有者的牌库。)

0052



塑生那伽

生物~蛇/变形兽

你可以使此生物当成战场上任一生物的复制品来进场。

复新~2，从你坟墓场放逐此牌：在目标由你操控的非传奇生物上放置一个+1/+1指示物。每个由你操控的其他生物均成为该生物的复制品直到回合结束。只能于法术时机起动。

0053



鸣震指

结界~灵气

结界附于生物

当此灵气进场时，横置所结附的生物。

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

所结附的生物具有「5：重置此生物。」

0054



水上漂

瞬间

选择一项~

- 目标非地永久物的拥有者依其选择将之置于其牌库顶或牌库底。
- 反击目标非生物咒语。

0055



翻搅龙袭暴

结界

当此结界进场时，抓两张牌，然后弃一张牌。
当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

0056



鉴宝尸虎

生物~灵俑/参谋

当此生物进场时，检视你牌库顶的两张牌。将其中一张置于你手上，另一张则置入你的坟墓场。

0057



融雪雄鹿

生物~元素/麋鹿

警戒
于你的回合中，此生物的基础力量与防御力为5/2。
5蓝色：此生物本回合不能被阻挡。

0058



魂魅拒斥

瞬间

你每操控一个力量等于或大于4的生物，此咒语便减少1来施放。除非目标咒语的操控者支付3，否则反击之。

0059



动中有静

结界

在你的维持开始时，磨三张牌。然后如果你的牌库没有牌，则放逐此结界并将五张牌从你坟墓场以任意顺序置于你的牌库顶。

0060



临机高僧泰伽姆

传奇生物~人类/修行僧

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，将它复制，然后放逐所施放之咒语，且其上有四个计时指示物。如果它原本不具有延缓，则它获得延缓异能。
(在其拥有者的维持开始时，该牌手移去一个计时指示物。当移去最后一个时，该牌手使用它且不需支付其法术力费用。若它是生物，则它具有敏捷。)

0061



铁木尔信徒

生物~人类/德鲁伊

守军

1: 加♣, ♦或♠。每回合只能起动一次。

0062



无终低语

法术

抓一张牌。

谐颂5♦ (你可以从你坟墓场中施放此牌, 并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X, X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0063



乌列尼的拒斥

法术

将目标生物移回其拥有者手上。

谐颂5♦ (你可以从你坟墓场中施放此牌, 并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X, X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0064



攀冰老手

生物~人类/斥候

警戒

此生物不能被阻挡。
每当此生物攻击时, 至多一位目标牌手磨若干牌, 其数量等同于此生物的力量。(该牌手将其牌库顶等量的牌置入其坟墓场。)

0065



翼刃学徒

生物~人类/修行僧

飞行

连咒~ 每当你施放每回合中你的第二个咒语时, 派出一个1/1白色, 具飞行异能的鸟衍生物。

0066



展翼步

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+1且具有飞行异能。

2♦: 将此灵气移回其拥有者手上。

0067



冬夜故事

法术

抓三张牌。然后除非你弃一张生物牌，否则弃两张牌。谐颂4 (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0068



阿布赞信徒

生物~狗/僧侣

- ①：加*, ♠或♣。每回合只能起动一次。
②♠：将此牌从你坟墓场移回你手上。

0069



佩饰鳄鱼

生物~鳄鱼

当此生物死去时，派出一个2/2黑色灵俑 / 德鲁伊衍生物。
复新~♠，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个+1/+1指示物。只能于法术时机起动。

0070



激进协商

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌，并放逐该牌。在至多一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0071



炼金术士助手

生物~猴

系命
复新~1♠，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个系命指示物。只能于法术时机起动。

0072



阿列莎遗威

瞬间

目标由你操控的生物获得死触与不灭异能直到回合结束。(伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。)

0073



亡魂复仇者

生物~人类/战士

死触

动员 X，X 为你坟墓场中的生物牌数量。（每当此生物攻击时，派出 X 个已横置且正进行攻击的 1/1 红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

0074



腐蚀吐息

瞬间

请援龙或支付 1，以作为施放此咒语的额外费用。（请援龙的流程是选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）目标生物得 -3/-3 直到回合结束。

0075



剥蚀龙袭暴

结界

当此结界进场时，每位对手各失去 2 点生命且你获得 2 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。）当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

0076



残酷真相

瞬间

刺探 2，然后抓两张牌。你失去 2 点生命。（刺探 2 的流程是检视你牌库顶的两张牌，然后将其中任意数量的牌置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

0077



三角洲血蝇

生物~昆虫

飞行
每当此生物攻击时，若你操控一个其上有指示物的生物，则每位对手各失去 1 点生命。

0078



绝命奋起

瞬间

目标生物得 +1/-1 直到回合结束。本回合中，当它在你的操控下死去时，抓两张牌。

0079



巨龙捕猎

瞬间

如果此咒语以龙为目标，则它增加 2 来施放。
消灭目标生物。

0080



野性噬尸龙

生物~龙

飞行，死触
当此生物进场时，将至多两张目标在同一坟墓场中的牌从该处放逐。

幽暗视觉 1

法术~预兆

在至多一个目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。抓一张牌。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0081



谷尔玛罗刹

生物~恶魔

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
当此生物进场时，目标由对手操控的生物得 -2/-2 直到回合结束，且目标由你操控的生物得 +2/+2 直到回合结束。

0082



百战老兵

生物~灵俑/战士

只要由你操控的生物上总共有三种或更多不同种类的指示物，此生物便得 +2/+4。
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。）

0083



族树滋养师

生物~人类/德鲁伊

系命
当此生物进场时，它续战 1。
（在其上放置一个 +1/+1 指示物或派出一个 1/1 白色精怪衍生生物。）

0084



新进子遗

生物~人类/僧侣

X, , 支付 X 点生命：此生物续战 X。只能于法术时机起动。
（在其上放置 X 个 +1/+1 指示物或派出一个 X/X 白色精怪衍生生物。）

0085



夜刃旅团

生物~鬼怪/士兵

死触

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正在进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

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。）

0086



卡尔西复灵

生物~吸血鬼

飞行，死触，系命

复新~2，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个飞行指示物、一个死触指示物和一个系命指示物。只能于法术时机起动。

0087



腐咒罗刹

生物~恶魔

践踏

败朽（此生物不能进行阻挡。当它攻击，在战斗结束时将它牺牲。）

复新~X，从你坟墓场放逐此牌：在X个目标生物上各放置一个败朽指示物。只能于法术时机起动。

0088



盐路冲突

法术

消灭目标生物。派出两个1/1红色战士衍生生物。它们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们牺牲。

0089



砂行前导兵

生物~鬼怪/士兵

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。当此生物进场时，它续战2。（在其上放置两个+1/+1指示物或派出一个2/2白色精怪衍生生物。）

0090



食腐龙侯

生物~龙

飞行
守护~弃一张牌。

毒气四溢

法术~预兆

每个非龙生物各得-X/-X直到回合结束。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0091



尸虜仪式

传奇结界

你施放的生物咒语减少 2 来施放。
每当一个由你操控的生物进场时，若它经你施放，则消灭该生物，然后派出一个 2/2 黑色灵俑 / 德鲁伊衍生生物。

0092



泥沼摄政谢迪西

传奇生物~灵俑 / 蛇 / 邪术师

●，牺牲一个谢迪西以外由你操控且法术力值为 X 的生物：将目标法术力值为 X+1 的生物牌从你坟墓场移回战场。只能于法术时机起动。

0093



地坑勘探员

生物~鸟 / 斥候

飞行
每当此生物攻击时，你失去 1 点生命且此生物续战 1。（在其上放置一个 +1/+1 指示物或派出一个 1/1 白色精怪衍生生物。）

0094



战略背叛

法术

目标对手放逐一个由其操控的生物和其坟墓场。

0095



扬土塑地客

生物~人类 / 战士

2，牺牲另一个生物：在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0096



无根先祖

生物~精怪 / 僧侣

闪现
1，牺牲另一个生物：此生物获得不灭异能直到回合结束。将它横置。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

0097



景仰咏霆师

生物~半兽人/僧侣

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正在进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

每当此生物或另一个由你操控的生物死去时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0098



战争厉嚎

瞬间

选择一项～

- 由目标对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。
- 将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

0099



死得其所

法术

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。
放逐目标生物或鹏洛客。

0100



雅善会墓穴守卫

生物~人类/战士

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

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，你抓一张牌且失去1点生命。

0101



裂空龙袭暴

结界

当此结界进场时，从你牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。如果所成咒语之法术力值等于或小于8，则你可以施放它，且不需支付其法术力费用。若你未如此作，则将该牌置于你手上。当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

0102



通贯龙炎

法术

通贯龙炎对任意一个目标造成2点伤害。

谐颂5 (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0103



科黎钢剑刀

神器~武器

佩带此武器的生物得+1/+1且具有践踏与敏捷异能。
连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，派出一个1/1白色，具灵技异能的修行僧衍生生物。你可以将此武器贴附到其上。（每当你施放非生物咒语时，该衍生生物得+1/+1直到回合结束。）

佩带 1

0104



虔诚斗僧

生物~鬼怪/修行僧

敏捷
连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物向每位对手各造成1点伤害。

0105



龙群创生

结界

你可以施放龙咒语，且不需支付其法术力费用。

0106



均衡专家

生物~野兽/贵族

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。
连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物获得连击异能直到回合结束。

0107



圆焰形体

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。

0108



迅逝肖像

生物~元素

敏捷
在你的结束步骤开始时，将此生物移回其拥有者手上。（若它在战场上，才须将它移回。）
2: 此生物得+2/+0直到回合结束。

0109



虹彩虎

生物~猫

当此生物进场时，若它经你施放，则加* * * * *。

0110



杰斯凯信徒

生物~半兽人/修行僧

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。

①：加*，*，或*。每回合只能起动一次。

0111



岩浆残虐者

生物~龙

飞行

当此生物进场时，消灭目标由对手操控的非基本地。其操控者从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场且其上有一个晕眩指示物，然后洗牌。（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。）

0112



不苟工匠

生物~巨灵/神器师

灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

当此生物进场时，派出一个珍宝衍生物。（它是具有「*，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

0113



熔铁吐息

法术

如果你施放此咒语时多支付了「请援龙」此费用，则你可以将它视同具有闪现异能地来施放。（请援龙的流程是选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）熔铁吐息对目标生物或鹏洛客造成4点伤害。

0114



娜尔施的拒斥

瞬间

娜尔施的拒斥对目标生物造成5点伤害。加* * *。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

0115



超幅电涌

瞬间

选择一项或都选～

- 超幅电涌对目标生物造成3点伤害。
- 消灭目标非生物神器。

0116



救援猎豹

生物～猫

每当此生物成为横置时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0117



传响召唤

结界

在每次战斗开始时，若你本回合中施放过两个或更多咒语，则此结界成为具敏捷异能的3/3修行僧生物直到回合结束，且仍具有原本类别。

1，弃掉你的手牌，牺牲此结界：抓两张牌。

0118



龙裔萨坎

传奇生物～人类/德鲁伊

当萨坎进场时，你可以请援龙。若你如此作，则派出一个珍宝生物。（请援龙的流程是选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

每当一个由你操控的龙进场时，在萨坎上放置一个+1/+1指示物。直到回合结束，萨坎额外具有龙此类别，且获得飞行异能。

0119



抓住机遇

瞬间

选择一项～

- 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。
- 至多两个目标生物各得+2/+1直到回合结束。

0120



震撼旅团

生物～鬼怪/士兵

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

0121



撼击神射手

生物~人类/弓箭手

延势

每当另一个由你操控的生物进场时，此生物向目标对手造成1点伤害。

0122



赛场头牌

生物~鬼怪/战士

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）
1, 牺牲此生物：它对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

0123



雷鳞后裔

生物~龙

飞行

由你操控的其他龙得+1/+1。
风暴（当施放此咒语时，本回合于它之前每施放过一个咒语，便将此咒语复制一次。复制品会成为衍生物。）

0124



雷霆狂野龙

生物~龙

飞行，敏捷

1: 此生物得+1/+0直到回合结束。

暗中冲出1

法术~预兆

弃一张牌。如果你如此作，则抓两张牌。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0125



尖顶威吓者

生物~雪怪

延势

当此生物进场时，目标生物本回合不能进行阻挡。

0126



余晖耀击师

生物~人类/修行僧

: 加。

2, , 牺牲此生物：它对目标具飞行异能的生物造成6点伤害。

0127



折雳缇莎

传奇生物~半兽人/法师

敏捷

当折雳缇莎进场时，弃至多两张牌，然后抓等量的牌。每当折雳缇莎攻击时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则从你坟墓场中随机放逐一张牌。本回合中，你可以使用该牌。

0128



双矢击

瞬间

双矢击对一个或两个目标造成共2点伤害，你可以任意分配。

0129



下风反胜鬼

生物~鬼怪/战士

当此生物进场时，派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。
1, ♣: 目标由你操控且力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

0130



严厉电击法师

生物~半兽人/法师

当此生物进战场时，选择目标由对手操控的生物，且须为本回合中受过伤害者。此生物对后者造成5点伤害。

0131



动员备战

结界

由你操控的生物得+1/+0。每当你攻击时，派出一个1/1红色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时将它牺牲。

0132



乘势突袭

法术

直到回合结束，目标生物得+3/+0且获得敏捷异能。
谐颂4 (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0133



珠高的先锋

生物~狗/士兵

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正在进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）

此生物的力量等同于由你操控的生物数量。

0134



犬人旅者

生物~狗/斥候

当此生物进场时，磨三张牌。你可以将其中一张地牌置于你手上。若你未如此作，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。（磨三张牌的流程是将你牌库顶的三张牌置入你坟墓场。）

0135



同调猎人

生物~人类/游侠

践踏

每当一张或数张牌于你的回合中离开你坟墓场时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0136



繁蔓龙侯

生物~龙

飞行

每当此生物或另一个由你操控的龙进场时，你获得3点生命。

占据领地2

法术~预兆

从你牌库中搜寻至多两张基本的树林牌，展示这些牌，将一张横置放进战场，另一张则置于你手上，然后洗牌。（同时也将此牌洗回。）

0137



独缮赛斗士

生物~人类/战士

践踏

复新~1，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个+1/+1指示物和一个践踏指示物。只能于法术时机起动。

0138



陨落贝西摩斯

生物~野兽

敏捷

当此生物进场时，直到回合结束，由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

0139



狙龙射手

生物~人类/弓箭手

警戒，延势，死触

0140



龙族遗宝

神器

☞，横置一个由你操控且未横置的生物：加一点任意颜色的法术力。

3 * ☞ ☞ ☞ ☞，牺牲此神器，派出一个4/4五色，名称为圣物龙的龙衍生物。它具有飞行、系命与「当此衍生物进场时，它对任意一个目标造成3点伤害。」只能于法术时机起动。

0141



杜修特雕地师

生物~象/德鲁伊

延势

当此生物进场时，它续战3。
(在其上放置三个+1/+1指示物或派出一个3/3白色精怪衍生物。)

0142



侵地龙袭暴

结界

当此结界进场时，从你牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。
当一个由你操控的龙进场时，将此结界移回其拥有者手上。

0143



破阵野兽

生物~野兽

力量小于此生物的生物都不能阻挡它。
只要你操控其上有指示物的生物，此生物便得+1/+2。

0144



族群传家宝

神器

☞：加一点任意颜色的法术力。
此法术力只能用来施放生物咒语。
☞：直到回合结束，目标由你操控且力量等于或大于4的生物获得践踏与「每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。」

0145



复还原貌

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标神器。
- 消灭目标结界。
- 将至多一张目标牌从坟墓场放逐。抓一张牌。

0146



激扬先锋

生物~人类/士兵

每当此生物进场时或攻击时，它续战2。（在其上放置两个+1/+1指示物或派出一个2/2白色精怪衍生生物。）

0147



击倒计略

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物，然后它向目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。

0148



库提虫巢卫

生物~昆虫

守军

2: 此生物于本回合中能视同不具守军异能地进行攻击。

0149



莱希游掠者

生物~蛇/游侠

当此生物进场时，你可以磨等同于由你操控之地数量的牌。

复新~1: 从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置X个+1/+1指示物，X为你坟墓场中的地牌数量。只能于法术时机起动。

0150



大自然的韵律

法术

从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于X的生物牌，将之放进战场，然后洗牌。

谐颂X: (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物，来依其力量减少该费用所需的一般法术力。然后放逐此咒语。)

0151



穿刺吐息

瞬间

你可以请援龙，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以选择一个由你操控的龙或从手上展示一张龙牌。）

目标由你操控的生物对目标生物或鹏洛客造成伤害，其数量等同于前者的力量。如果已请援龙，则刺探2。

0152



雨幕回春师

生物~象/德鲁伊

当此生物进场时，你可以磨三张牌。（你可以将你牌库顶的三张牌置入你坟墓场。）

☹：加若干♣其数量等同于此生物的力量。

0153



复新仪式

法术

将至多两张目标永久物牌从你坟墓场移回你手上。目标牌手将至多四张目标牌从其坟墓场洗入其牌库。放逐复新仪式。

0154



漂牧者例巡

法术

从你牌库中搜寻一张基本牌，将之横置放进战场，然后洗牌。谐颂4♣（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

0155



龙牙智者

生物~人类/德鲁伊

当此生物进场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。复新~3♣，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置一个+1/+1指示物，然后将该生物上的+1/+1指示物数量加倍。只能于法术时机起动。

0156



萨谷猛击兽

生物~野兽

延势
复新~4♣，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置两个+1/+1指示物和一个延势指示物。只能于法术时机起动。

0157



萨谷野生龙

生物~龙

飞行

当此生物进场时，你获得3点生命。

寻找栖所

法术~预兆

从你牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。（同时也将此牌洗回。）

0158



萨坎的决心

瞬间

选择一项~

- 目标生物得+3/+3直到回合结束。
- 消灭目标具飞行异能的生物。

0159



蛇皮帘幕

瞬间

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。它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。）

0160



苏勒台信徒

生物~灵俑/蛇/德鲁伊

死触

1：加♣，♠或♦。每回合只能起动一次。

0161



匿迹猎人苏拉克

传奇生物~人类/战士

此咒语不能被反击。

践踏

每当一个由你操控的生物或由你操控的生物咒语成为由对手操控之咒语或异能的目标时，你抓一张牌。

0162



同步冲锋

法术

将两个+1/+1指示物分配给一个或两个目标由你操控的生物。由你操控且其上有指示物的生物获得警戒与践踏直到回合结束。谐颂4（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。）

0163



商路特使

生物~狗/士兵

当此生物进场时，如果你操控其上有指示物的生物，抓一张牌。若你未以此法抓牌，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0164



游历植物学家

生物~狗/斥候

每当此生物成为横置时，检视你的牌库顶牌。如果其是地牌，你可以展示该牌并置于你手上。若你未将该牌置于你手上，则你可以将它置入你的坟墓场。

0165



矮丛猎豹

生物~猫

警戒

①，牺牲此生物：消灭目标神器或结界。

0166



护林多头龙

生物~多头龙

在你的结束步骤开始时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。每当另一个由你操控且非衍生物的生物进场时，它续战X，X为此生物上的指示物数量。（在进场的生物上放置X个+1/+1指示物或派出一个X/X白色精怪衍生物。）

0167



全军突袭

结界

由你操控的生物得+1/+1且具有死触异能。当此结界进场时，若当前是你的行动阶段，则在此阶段后，额外多出一个战斗阶段，以及接于其后之一个额外的行动阶段。当你本回合中下一次攻击时，重置所有由你操控的生物。

0168



军备巨龙

生物~龙

飞行

当此生物进场时，将三个+1/+1指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。

0169



极光行列

瞬间

将目标牌从你坟墓场移回你手上。

0170



唤醒荣耀亡者

结界～传记

(于此传记进战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 — 消灭目标非地永久物。

II — 磨三张牌。

III — 你可以弃一张牌。当你如此作时，将目标生物或地牌从你坟墓场移回你手上。

0171



围攻漠原

结界

于此结界进场时，选择阿布赞或玛尔都。

• 阿布赞～在你的结束步骤开始时，在每个由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

• 玛尔都～在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物在你的操控下死去，则每个对手各依其选择牺牲一个生物。

0172



族缘灵龙贝托

传奇生物～精怪/龙

飞行

在你的结束步骤开始时，若由你操控之生物的防御力总和等于或大于10，则抓一张牌。然后如果由你操控之生物的防御力总和等于或大于20，则重置每个由你操控的生物。然后如果由你操控之生物的防御力总和等于或大于40，则每位对手各失去其一半数量的生命，小数点后进位。

0173



骨冢屠夫

生物～恶魔

动员2（每当此生物攻击时，派出两个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

由你操控且进行攻击的衍生生物具有死触异能。

0174



召集灵龙

结界

由你操控的龙具有不灭异能。在你的维持开始时，为每种颜色各进行以下流程～在一个由你操控且为该色的龙上放置一个 +1/+1 指示物。若你以此法在五个龙上放置了 +1/+1 指示物，则你赢得这盘游戏。

0175



科黎山脉坚僧

生物~人类/修行僧

连咒~每当你施放每回合中你的第二个咒语时，此生物向每位对手各造成2点伤害且你获得2点生命。

0176



命道轮回

法术

消灭所有生物和结界。每以此法消灭一个永久物，便抓一张牌。

0177



震颤电流

法术

震颤电流对目标生物或鹏洛客造成4点伤害且你获得2点生命。

0178



搅生袭暴龙

生物~龙

飞行
当此生物进场时，消灭至多一个目标神器或结界。

小小复仇 1♣

法术~预兆
消灭目标力量等于或小于3的生物。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0179



龙背突袭

结界

当此结界进场时，它对每个生物和每个鹏洛客各造成3点伤害。
地落~每当一个由你操控的地进场时，派出一个4/4红色，具飞行异能的龙衍生生物。

0180



龙爪击

法术

将目标由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。然后它与至多一个目标由对手操控的生物互斗。（它们各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

0181



愜然高僧

生物~半兽人/修行僧

警戒

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

如果你本回合中施放过两个或更多咒语，则此生物进场时上面有两个+1/+1指示物。

0182



龙爪艾丝琦

传奇生物~人类/战士

警戒，践踏，守护1

在你回合的战斗开始时，若你本回合中生物咒语和非生物咒语都施放过，则抓一张牌并在龙爪艾丝琦上放置两个+1/+1指示物。

0183



龙牙卫佣兵

生物~蛇

闪现

当此生物进场时，选择一项~

- 你获得3点生命且刺探3。（检视你牌库顶的三张牌，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。）
- 消灭目标结界。
- 反击目标生物咒语。

0184



阿布赞旭旦蒂洛塔

传奇生物~人类/战士

践踏

每当蒂洛塔进场或攻击时，你可以牺牲一个非地永久物。当你如此作时，则在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0185



焰爪斗僧

生物~人类/修行僧

先攻

当此生物进场，在你施放本回合中你的下一个咒语时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

0186



前线冲袭

瞬间

选择一项~

- 派出两个1/1红色鬼怪衍生物。
- 目标生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的生物数量。

0187



围攻霜崖

结界

于此结界进场时，选择洁斯凯或铁木尔。

- 洁斯凯 ~ 每当由你操控的一个或数个生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。
- 铁木尔 ~ 由你操控的生物得 +1/+0 且具有践踏与敏捷异能。

0188



冰川猎龙

法术

抓一张牌，然后你可以弃一张牌。当你以此法弃掉一张非地牌时，冰川猎龙对目标生物造成3点伤害。
谐颂 4 (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0189



围攻晶林

结界

于此结界进场时，选择铁木尔或苏勒台。

- 铁木尔 ~ 每当你施放瞬间或法术咒语时，目标牌手磨四张牌。
- 苏勒台 ~ 你可以从你坟墓场中使用地。

0190



谷尔玛夜巡卫

生物~人类/游侠

当此生物进场时，检视你牌库顶的三张牌。你可以将其中一张放回你的牌库顶。将其余的牌置入你坟墓场。

0191



坚毅策士

生物~人类/战士

- 1, 牺牲一个衍生物：抓一张牌。

0192



围攻鞠谷

结界

于此结界进场时，选择苏勒台或阿布赞。

- 苏勒台 ~ 每当在一个由你操控的生物上放置指示物时，你抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。
- 阿布赞 ~ 每当你攻击时，在目标进行攻击的生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得威慑异能直到回合结束。

0193



来生灵东主

生物~灵俑/邪术师

此生物进场时上面有两个+1/+1指示物。每当此生物或另一个由你操控的生物死去时，若其上有指示物，则将其指示物放置在至多一个目标由你操控的生物上。

0194



注定失败

瞬间

此咒语不能被反击。放逐目标非地永久物。其操控者失去3点生命且你获得3点生命。

0195



洁斯凯笔锋师

生物~半兽人/修行僧

连击
灵技（每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1直到回合结束。）

0196



洁斯凯启示

瞬间

将目标咒语或永久物移回其拥有者手上。洁斯凯启示对任意一个目标造成4点伤害。派出两个1/1白色，具灵技异能的修行僧衍生生物。抓两张牌。你获得4点生命。

0197



洁斯凯护殿龙

生物~龙

飞行，敏捷
每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你获得1点生命且抓一张牌。

0198



凯拉奇守护龙

生物~龙

飞行，警戒，践踏
如果此生物还未造成过伤害，则它具有辟邪异能。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

0199



赫鲁护宝龙

生物~龙

飞行
每当一张或数张牌于你的回合中离开你坟墓场时，派出一个珍宝衍生物。（它是具有「e」，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）
复新~ 2 g b g，从你坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置两个+1/+1指示物和一个飞行指示物。只能于法术时机起动作。

0200



族树逐亲

瞬间

放逐目标法术力值等于或大于3的永久物。

0201



济奇拉掠空鸟

生物~鸟/斥候

飞行
每当一张牌于你的回合中离开你的坟墓场时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

0202



龙牙卫柯提斯

传奇生物~灵俑/战士

不灭
每当柯提斯对任一牌手造成战斗伤害时，放逐其牌库顶的X张牌，X为所造成的伤害数量。你可以从其中施放任意数量法术力值等于或小于X的咒语，且不需支付其法术力费用。

0203



待机而动

法术

将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。待机而动对目标生物造成伤害，其数量等同于该牌的力量。

0204



莲光舞者

生物~灵俑/诗人

系命
当此生物进场时，从你牌库中搜寻一张黑色牌、一张绿色牌和一张蓝色牌。将这些牌置入你的坟墓场，然后洗牌。

0205



长毛象嚎吼

法术

派出一个5/5绿色的象衍生生物。

谐颂 5 (你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐此咒语。)

0206



玛尔都破阵兵

生物~人类/战士

死触，敏捷

当此生物进场时，放逐至多另一个目标由你操控的生物，直到此生物离开战场为止。

每当此生物攻击时，对每位对手而言，你派出一个已横置的衍生物，其为所放逐之牌的复制品且正向该牌手进行攻击。在你的结束步骤开始时，牺牲这些衍生物。

0207



逝者元帅

生物~半兽人/战士

死触

每当你攻击时，目标生物得+X/+X直到回合结束，X为进行攻击的生物数量。

0208



寺院信使

生物~鸟/斥候

飞行，警戒

当此生物进场时，将至多一张目标非生物且非地的牌从你坟墓场置于你牌库顶。

0209



杰斯凯道宗娜尔施

传奇生物~人类/修行僧

在你的结束步骤开始时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则抓若干牌，其数量等同于你本回合中施放过的咒语数量。

0210



霆心灵龙涅槃伏

传奇生物~精怪/龙

飞行

如果某个本回合中进场之由你操控的生物将造成伤害，则改为它造成两倍该数量的伤害。

0211



灵道辟路

瞬间

选择一个来源。于本回合中，防止该来源下一次将对你造成的伤害。当以此法防止伤害时，灵道辟路对该来源的操控者造成等量的伤害且你抓等量的牌。

0212



经年轮回

法术

将目标永久物牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个辟邪指示物和一个不灭指示物。

0213



涂生袭暴龙

生物~龙

飞行

守护~支付2点生命。
当此生物进场时，从至多一个目标生物上移去所有指示物。

吸收菁华 1 *

瞬间~预兆

直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得系命与辟邪异能。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0214



罗刹交易

瞬间

检视你牌库顶的四张牌。将其中两张置于你手上，其余则置入你坟墓场。

0215



重悟灵道

结界~传纪

（于此传纪进战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 — 检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余则以任意顺序置于你牌库底。
III — 本回合中，每当你施放非生物咒语时，目标由你操控的生物获得连击异能直到回合结束。

0216



卫冕胜者

生物~半兽人/战士

动员1（每当此生物攻击时，派出一个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时，将它牺牲。）
当此生物进场时，直到回合结束，目标生物得+1/+0且获得不灭异能。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

0217



佳誉商人

生物~人类/市民

当此生物进场或死去时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0218



复活先祖

结界~传记

(于此传记进战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 — 派出三个1/1白色精怪衍生物。
- II — 将三个+1/+1指示物分配给一个，两个或三个目标由你操控的生物。
- III — 由你操控的生物获得践踏与系命异能直到回合结束。

0219



河轮扫

法术

横置目标生物。在其上放置三个晕眩指示物。(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。)放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

0220



连绵颂曲之吼

结界~传记

(于此传记进战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 — 派出一个5/5绿色的象衍生物。
- III — 将每个由你操控之生物的力量和防御力均加倍直到回合结束。

0221



符鳞袭暴龙

生物~龙

飞行

每当你施放非生物咒语或龙咒语时，此生物得+2/+0直到回合结束。

冰寒尖啸 1 1

瞬间~预兆

反击目标法术力值等于或小于2的咒语。(然后将此牌洗回其拥有者的牌库。)

0222



逐亲僧侣

生物~巨灵/僧侣

死触

当此生物进场时，目标对手展示其手牌。你可以选择其中一张非地牌。若你如此作，则放逐该牌。

当此生物离开战场时，所放逐之牌的拥有者派出一个X/X白色精怪衍生物，X为所放逐之牌的法术力值。

0223



道范灵龙席科

传奇生物~精怪/龙

飞行，警戒

当席科进场时，将目标法术力值等于或小于3的非地牌从你坟墓场放逐。将它复制，然后你可以施放该复制品，且不需支付其法术力费用。（永久物咒语的复制品会成为衍生物。）

0224



冲击犀牛

生物~犀牛

践踏

当此生物进场时，每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

0225



竖曲法师

生物~人类/诗人

闪现

当此生物进场时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得谐颂异能直到回合结束。其谐颂费用等同于其法术力费用。（你可以从你坟墓场施放该牌，并支付其谐颂费用。你可以横置一个由你操控的生物来将该费用减少X，X为该生物的力量。然后放逐该咒语。）

0226



音爆鸣龙

生物~龙

飞行

当此生物进场时，它向任意一个目标造成2点伤害且你获得2点生命。若以此法对某牌手造成伤害，则该牌手弃一张牌。

0227



坚卫后人

生物~人类/战士

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）每当在一个由你操控的生物上放置一个或数个指示物时，若此次是本回合中首度在该生物上放置指示物，则在该生物上放置一个+1/+1指示物。

0228



铁木尔战呼人

生物~半兽人/游侠

于你的回合中，你每操控一个力量等于或大于4的生物，由你施放的咒语便减少1来施放。

0229



铁木尔褐毛兽

生物~野兽

当此生物进场时，抓一张牌，然后弃一张牌。

0230



定德灵龙特瓦尔

传奇生物~精怪/龙

飞行，系命
由你施放的咒语具有掘穴异能。（你于施放咒语时每从你坟墓场中放逐一张牌，就能为该咒语支付1。）
每当你施放咒语时，你失去等同于其法术力值的生命。

0231



团结霆声

结界~传纪

（于此传纪进战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 — 你抓两张牌且失去2点生命。
II, III — 本回合中，每当一个由你操控的生物进场时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0232



双喉袭暴龙

生物~龙

飞行
当此生物进场时，你获得5点生命。

焦热撕咬 1

法术~预兆

焦热撕咬对目标不具飞行异能的生物造成5点伤害。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0233



绵颂灵龙乌列尼

传奇生物~精怪/龙

飞行，反白保护，反黑保护
当乌列尼进场时，它对任意数量目标由对手操控之生物和/或鹏洛客造成共X点伤害，你可以任意分配，X为由你操控的地数量。

0234



旋风袭暴龙

生物~龙

闪现
飞行
你可以将传奇咒语和龙咒语视同具有闪现异能地来施放。

活力高涨 2

法术~预兆

在目标由你操控的生物上放置三个+1/+1指示物。（然后将此牌洗回其拥有者的牌库。）

0235



围攻风壁

结界

于此结界进场时，选择玛尔都或杰斯凯。

- 玛尔都 ~ 如果你操控之永久物具有的触发式异能因生物攻击而触发，则该异能额外触发一次。

- 杰斯凯 ~ 在你的维持开始时，派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。它获得系命与敏捷异能直到回合结束。

0236



雅善会守路人

生物~人类/斥候

当此生物进场时，若它经你施放，则磨四张牌。当你如此作时，将目标法术力值等于或小于3的生物牌从你坟墓场移回战场。

0237



雷霆之裁珠高

传奇生物~半兽人/战士

动员2（每当此生物攻击时，派出两个已横置且正进行攻击的1/1红色战士衍生生物。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。）

于你的结束步骤中，由你操控的战士衍生生物具有「不能牺牲此衍生生物。」

0238



阿布赞纪念碑

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的平原，沼泽或树林牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

1, 牺牲此神器：派出一个X/X白色精怪衍生生物，X为由你操控之生物中的最大防御力。只能于法术时机起动。

0239



石生巨龙

神器生物~龙

飞行，警戒

每此生物攻击时，刺探1。

（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

0240



龙火剑

神器~武器

佩带此武器的生物得+2/+2且具有反单色辟邪异能。

佩带4。此异能的目标每一种颜色，它便减少1来起动。

0241



龙袭暴示球

神器

每个由你操控的龙进场时上面均额外有一个 +1/+1 指示物。

☞: 加一点任意颜色的法术力。

0242



烬口哨卫

神器生物~盖美拉

当此生物进场时，你可以从你牌库中搜寻一张基本地牌，展示该牌，然后洗牌，并将该牌置于牌库顶。若你操控龙，则改为将该牌横置放进战场。

0243



玉铸哨卫

神器生物~猿猴/蛇

延势

2, ☞: 将目标牌从坟墓场置于其拥有者的牌库底。

0244



洁斯凯纪念碑

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的海岛，山脉或平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

1 ☙☙*, ☞, 牺牲此神器：派出两个 1/1 白色，具飞行异能的鸟衍生物。只能于法术时机起动。

0245



玛尔都纪念碑

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的山脉，平原或沼泽牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

2 ☙☙*, ☞, 牺牲此神器：派出三个 1/1 红色战士衍生生物。它们获得威慑与敏捷异能直到回合结束。只能于法术时机起动。（具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。）

0246



碧玉玛珂

传奇神器

☞: 加一点任意颜色的法术力。只能于你操控龙时起动。

0247



苏勒台纪念碑

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的沼泽，树林或海岛牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

2 ♣♠, ☞, 牺牲此神器：派出两个2/2黑色灵俑 / 德鲁伊衍生生物。只能于法术时机起动。

0248



铁木尔纪念碑

神器

当此神器进场时，从你牌库中搜寻一张基本的树林，海岛或山脉牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

3 ♣♠, ☞, 牺牲此神器：派出一个5/5绿色的象衍生生物。只能于法术时机起动。

0249



路旁看守人

神器生物~魔像

当此生物进场时，目标牌手磨两张牌。你获得2点生命。（磨两张牌的流程是牌手将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。）

0250



染血洞窟

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加♣或♠。

0251



繁花沙洲

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加♣或*。

0252



科黎山脉寺院

地

除非你操控平原或海岛，否则此地须横置进场。
☞：加♠。
3 ♠, ☞：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。

0253



岱克垮营地

地

除非你操控沼泽或山脉，否则此地须横置进场。

☞：*。

2*，☞：本回合中，每当你攻击时，派出两个1/1红色战士衍生生物，其为横置且正进行攻击。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。

0254



阴沉死水

地

此地须横置进场。

当此地进场时，你获得1点生命。

☞：加♠或♣。

0255



成形野地

地

☞，牺牲此地：从你牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

0256



边疆营地

地

此地须横置进场。

☞：加♠，♠或♣。

0257



阿拉辛伟城

地

除非你操控树林或平原，否则此地须横置进场。

☞：加♠。

1♠，☞，从你坟墓场放逐一张生物牌：派出一个1/1白色精怪衍生生物。

0258



丛林幽谷

地

此地须横置进场。

当此地进场时，你获得1点生命。

☞：加♠或♣。

0259



济奇拉村庄

地

除非你操控海岛或沼泽，否则此地须横置进场。

☞：加♣。

3♣，☞：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。）

0260



灵龙涡心

地

☞：加♦。

☞：加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放龙咒语或预兆咒语。

4，☞，牺牲此地：从你牌库中搜寻一张龙牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

0261



迷雾村庄

地

除非你操控山脉或树林，否则此地须横置进场。

☞：加♠。

♠，☞：你本回合中施放的一个咒语不能被反击。

0262



神秘寺院

地

此地须横置进场。

☞：加♠，♣或*。

0263



游牧人哨站

地

此地须横置进场。

☞：加♣，*或♠。

0264



奢华宫殿

生物~地

此地须横置进场。

☞：加♣，♠或♠。

0265



崎岖高地

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加♠或♣。

0266



沙原殿堂

地

此地须横置进场。
☞：加*, ♠或♣。

0267



侵蚀荒漠

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加*或♣。

0268



急流山崖

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加♠或♡。

0269



棘林瀑布

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加♠或♠。

0270



静谧海湾

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
☞：加*或♠。

0271



风蚀峭壁

地

此地须横置进场。
当此地进场时，你获得1点生命。
c：加 2 或 *。