

0001



七煞君父

生物~奥札奇

先攻，警戒
威慑，践踏
延势，系命
守护~支付7点生命。

0002



始牙阿拉博

传奇生物~猫/圣者

由你操控的其他猫得+1/+1。
每当阿拉博或另一个由你操控且
非衍生生物的猫进场时，派出一个
1/1白色的猫衍生生物。

0003



开路悍扫龙

生物~恐龙

警戒（此生物攻击时不需横置。）
每当你以三个或更多生物攻击
时，在目标由你操控的生物上
放置一个+1/+1指示物。

0004



养猫人

生物~人类/市民

当此生物进场时，派出一个食品
衍生物。（它是具「2，F，牺
牲此衍生物：你获得3点生命。」
的神器。）
每当你于你的每个回合首度获得
生命时，派出一个1/1白色的猫
衍生物。

0005



天界铠甲

神器~武器

闪现（你可以于你能够施放瞬
间的时机下施放此咒语。）
每当此武器进场时，将它贴附
在目标由你操控的生物上。该
生物获得辟邪与不灭异能直到
回合结束。
佩带此武器的生物得+2/+0
且具有飞行异能。
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。）

0006



利爪尽出

瞬间

你每操控一个猫，此咒语便
减少1来施放。
由你操控的生物得+2/+2直
到回合结束。

0007



水晶屏障

神器生物~墙

守军（此生物不能攻击。）
你具有辟邪异能。（你不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）
防止将对由你操控的其他生物造成之所有非战斗伤害。

0008



不屈老兵

生物~人类/士兵

每当此生物攻击时，由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0009



耀光天使

生物~天使

飞行
每当另一个由你操控的生物进场时，你获得1点生命。

0010



坚韧神恩

瞬间

增幅2★（你于施放此咒语时可以额外支付2★。）
目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。如果此咒语已增幅，则改为任意数量目标由你操控之生物获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它们消灭。）

0011



明光模范

生物~天使

飞行
每当你获得生命时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。
每当你在此生物上放置一个或数个+1/+1指示物时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。

0012



救护晶角兽

生物~猫/野兽

系命（此生物造成的伤害会让你获得等量的生命。）
当此生物进场时，在至多两个其他目标由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0013



飞逝羽翼

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物。它获得飞行异能直到回合结束。本回合中，防止将对它造成的所有战斗伤害。

0014



簇护传人

生物~人类/贵族

系命（此生物造成的伤害会让你获得等量的生命。）
当此生物进场，派出两个3/3白色骑士衍生生物。

0015



兔位继承者

生物~兔/贵族

当此生物进场时，派出若干1/1白色的兔衍生生物，其数量等同于其他由你操控且名称为兔位继承者的生物数量。名称为兔位继承者的牌，在套牌中的数量不受限制。

0016



有用捕手

生物~猫

当此生物进场时，抓一张牌。

0017



恒晓传令使

生物~天使

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）
飞行
你这盘游戏不会输，对手也不会赢。

0018



励志神圣武士

生物~人类/骑士

于你的回合中，此生物具有先攻异能。（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）
于你的回合中，由你操控且其上有+1/+1指示物的生物具有先攻异能。

0019



骑刺贯身

瞬间

骑刺贯身对目标进行攻击或阻挡的生物造成3点伤害。你获得1点生命。

0020



灿光拒斥

瞬间

如果此咒语以已横置的生物为目标，则它减少3来施放。消灭目标生物。

0021



傲群家长

生物~猫

警戒（此生物攻击时不需横置。）
当此生物进场时，派出一个1/1白色的猫衍生生物。

0022



召起过往

法术

将所有法术力值等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。

0023



空骑士扈从

生物~猫/斥候

每当另一个由你操控的生物进场时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。只要此生物上有三个或更多+1/+1指示物，它便具有飞行异能，且额外具有骑士此类别。

0024



小队召集人

生物~人类/斥候

2*：检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中的一张力量等于或小于2的生物牌，并将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0025



日佑治疗师

生物~人类/僧侣

增幅 1* (你于施放此咒语时可以额外支付 1*。)
 系命 (此生物造成的伤害会让你获得等量的生命。)
 当此生物进场时, 若它已增幅, 则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战场。

0026



双刃加持

结界~灵气

闪现 (你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。)
 结附于生物
 所结附的生物具有连击异能。
 (它能造成先攻与普通战斗伤害。)

0027



女武神呼唤

结界

每当一个由你操控且非衍生生物的非天使生物死去时, 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。它具有飞行异能, 且额外具有天使此类别。

0028



炽天使先锋

生物~天使/战士

飞行
 每当于你每回合中首度获得生命时, 刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

0029



秘法顿悟

瞬间

如果你操控法术师, 则此咒语减少 1 来施放。
 抓三张牌。

0030



符文大法师

生物~巨人/法术师

你施放的瞬间与法术咒语减少 1 来施放。
 每当你施放瞬间或法术咒语时, 抓一张牌。

0031



巨鳍守船鲨

生物~鲨鱼/海盜

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。

0032



章人墨法师

生物~章鱼/法术师

当此生物进场时，刺探3。（检视你牌库顶的三张牌，然后将其中任意数量的牌置入你坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。）

门槛~只要你坟墓场中有七张或更多牌，此生物便不能被阻挡。

0033



金闪空法师

生物~鸟/法术师

飞行

每当你抓一张牌时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0034



监命史芬斯

生物~史芬斯

此咒语不能被反击。

飞行

当此生物进场时，检视你牌库顶的五张牌，并将它们分成牌面朝下和牌面朝上各一堆。任一对手选择其中一堆。将该堆牌置于你手上，另一堆则置入你的坟墓场。

0035



龙兽护幼师

生物~人类/法术师

警戒，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。）

每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，在其上放置等量的护育指示物。

从此生物上移去三个护育指示物：派出一个2/2蓝色，具飞行异能的龙兽衍生物。

0036



元素师专家

生物~人类/法术师

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）

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。）

0037



博学法师

生物~人类/法师

每当你抓每回合中你的第二张牌时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0038



仙华恶戏

瞬间

派出两个1/1蓝色，具飞行异能的仙灵衍生物。当你如此作时，横置目标由对手操控的生物。

0039



攫物巨海兽

生物~巨海兽

地落~每当一个由你操控的地进场时，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。）

0040



至高仙诈术师

生物~仙灵/法师

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）
飞行
你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。

0041



造妖大群

生物~造妖

每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个为此生物复制品的衍生物。

0042



冰风元素

生物~元素

飞行
当此生物进场时，抓一张牌，然后弃一张牌。

0043



他界启示

法术

磨三张牌，然后将一张瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。

返照 5 (你可以从你坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

0044



巧忍魁渡

传奇鹏洛客~魁渡

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在魁渡上放置一个忠诚指示物。

+1：至多一个目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。抓一张牌，然后弃一张牌。

-2：派出一个1/1蓝色忍者衍生生物。

-9：你获得具有以下异能的徽记~「每当任一牌手施放咒语时，你派出一个2/1蓝色忍者衍生生物。」

0045



扬潮奇奥拉

传奇生物~人鱼/贵族

当奇奥拉进场时，抓两张牌，然后弃两张牌。

门槛~每当奇奥拉攻击时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则你可以派出传奇衍生生物深洋后裔，其为8/8蓝色章鱼。

0046



辉月洞察

法术

由你操控的非地永久物间每一种法术力值，便抓一张牌。

0047



恼人秘教徒

生物~人类/法师

飞行

每当抓每回合中你的第二张牌时，派出一个1/1蓝色，具飞行异能的仙灵衍生生物。

0048



批驳

瞬间

反击目标咒语。抓一张牌，然后弃一张牌。

0049



符文镇墙

神器生物~墙

守军

☞: 刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

0050



飞船空贼

生物~人类/海盗

飞行

突击~每当此生物进场时，若你本回合中攻击过，则抓一张牌。

0051



佚学史芬斯

生物~史芬斯

闪现(你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。)

飞行

每当此生物攻击时，目标在你坟墓场中的瞬间或法术牌获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。(你可以从你坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

0052



警醒枭

生物~鸟

飞行，警戒(此生物攻击时不需横置。)

1, ☞: 抓一张牌，然后弃一张牌。

0053



航向未知

瞬间

目标生物的操控者依其选择将之置于其牌库顶或牌库底。

刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

0054



深渊索命魔

生物~恶魔/邪术师

☞: 将目标生物从坟墓场放逐，且须为本回合中进入该处者。派出一个为其复制品的衍生物，但其额外具有梦魇此类别。然后放逐所有由你操控的其他梦魇衍生物。

0055



灾祸裁定魔

生物~恶魔

牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用。

飞行

当此生物进场时，每位对手各弃一张牌并失去2点生命。你抓一张牌并获得2点生命。

0056



滚滚啸魂

生物~精怪

飞行

当此生物进场时，磨三张牌。

(将你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。)

门槛~只要你坟墓场中有七张或更多牌，此生物便得+2/+1。

0057



读神勒令

法术

如果战场上有十三个或更多生物，则你可以支付1生命，而不支付此咒语的魔法力费用。每位牌手各牺牲十三个依其选择的生物。

0058



嗜血征服者

生物~吸血鬼/骑士

飞行，死触

每当任一对手失去生命时，你获得等量的生命。(伤害会导致失去生命。)

0059



墓穴食客

生物~灵俑

威慑(此生物只能被两个或更多生物阻挡。)

门槛~每当此生物攻击时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则此生物得+2/+0直到回合结束。

0060



无胆劫掠客

生物~骷髅妖/海盗

死触(它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。)

突击~当此生物进场时，若你本回合中攻击过，则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。

0061



上流猎手

生物~吸血鬼/贵族

飞行

每当此生物攻击时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。

每当另一个非衍生物的生物死去时，抓一张牌。

0062



饥饿食尸鬼

生物~灵俑

①，牺牲另一个生物：在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0063



炼狱纳躯

生物~人类/僧侣

当此生物死去时，若其不是恶魔，则将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有两个+1/+1指示物。它额外具有恶魔此类别。

0064



群袭智者

生物~妖精/邪术师

当此生物死去时，派出一个1/1，黑绿双色，具飞行异能的昆虫衍生物。

0065



午夜茶点

结界

突击~在你的结束步骤开始时，若你本回合中攻击过，则派出一个食品衍生物。（它是具「2，牺牲此衍生物：你获得3点生命」的神器。）
②，牺牲此结界：目标对手失去X点生命，X为你本回合中获得过的生命数量。

0066



九命佣兽

生物~猫

如果此生物经你施放，则它进场时上面有八个复生指示物。当此生物死去时，若其上有复生指示物，则在下一个结束步骤开始时将它移回战场，且上面少一个复生指示物。

0067



鼠群复仇

法术

你坟墓场中每有一张生物牌，便派出一个已横置的1/1黑色老鼠衍生生物。

返照 2 (你可以从你坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

0068



汲血鬼

生物~吸血鬼/邪术师

每当此生物攻击时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0069



寻物愚行

法术

选择一项 ~

- 目标对手弃两张牌。
- 由对手操控的生物得 -1/-1 直到回合结束。

0070



魂枷灵俑

生物~灵俑

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。若以此法放逐至少一张生物牌，则每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

0071



刺创

瞬间

选择目标生物。该生物得 -2/-2 直到回合结束。

0072



饰品妙盗细骨

传奇生物~骷髅妖/浪客

每当任一对手弃一张牌时，将它从其坟墓场放逐，且上面有一个匿物指示物。

于你的回合中，你可以从放逐区施放不由你拥有且其上有匿物指示物的牌，且能用任意种类的法术力来施放此类咒语。

3, 3, 3：每位对手各弃一张牌。只能于法术时机起动。

0073



悲剧女妖

生物~精怪

丧心~当此生物进场时，目标由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。若本回合中有生物死去，则改为该生物得-13/-13。

0074



饕家吸血鬼

生物~吸血鬼

每此生物攻击时，你可以牺牲另一个生物。若你如此作，则抓一张牌且此生物本回合不能被阻挡。

0075



唤魂吸血鬼

生物~吸血鬼/邪术师

飞行
此生物不能进行阻挡。
当此生物进场时，将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

0076



复仇血祭师

生物~吸血鬼/邪术师

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

0077



巫妖领主祝亚许

传奇生物~灵俑/邪术师

守护~支付2点生命。（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点生命，否则反击之。）
Ⓢ：本回合中，你可以从你的坟墓场施放目标灵俑生物牌。

0078



战曲狂战士

生物~人类/狂战士

每当你攻击时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+0且获得威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

0079



闪电波

法术

闪电波向每位对手各造成3点伤害。

0080



力量突长

瞬间

将目标生物的力量加倍直到回合结束。

返照4 (你可以从你坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

0081



塑焰茜卓

传奇鹏洛客~茜卓

+2：加2。放逐你牌库顶的三张牌。选择一张。本回合中，你可以使用该牌。

+1：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，但它具有敏捷与「在结束步骤开始时，牺牲此衍生物。」

-4：茜卓对任意数量的目标生物和/或鹏洛客造成共8点伤害，你可以任意分配。

0082



勇气鬼怪

生物~鬼怪

每当此生物于你操控力量等于或大于4的生物攻击时，直到回合结束，此生物得+1/+0且获得威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

0083



裂响独眼巨人

生物~独眼巨人/魔法师

每当你施放非生物咒语时，此生物得+3/+0直到回合结束。

0084



驯龙师

生物~人类

当此生物进场时，派出一个4/4红色，具飞行异能的龙衍生物。

0085



电光拟形

法术

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。但它具有敏捷与「在结束步骤开始时，牺牲此衍生物。」
返照 2 (你可以从你坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。)

0086



暴烈陨灭

瞬间

暴烈陨灭对目标生物造成5点伤害。放逐至多一个目标贴附在该生物上的武具。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

0087



登舰鬼怪

生物~鬼怪/海盗

突击~如果你本回合中攻击过，则此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。

0088



鬼怪式谈判

法术

鬼怪式谈判对目标生物造成X点伤害。派出若干1/1红色鬼怪衍生物，其数量等同于以此法对该生物造成的过量伤害数量。

0089



牛角劫盗

生物~牛头怪/海盗

突击~当此生物进场时，若你本回合中攻击过，则此生物对任意一个目标造成2点伤害。

0090



焚焰冲击

法术

焚焰冲击对目标生物造成6点伤害。
你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0091



时空行客凯澜

传奇生物~人类/仙灵/斥候

1 2: 如果凯澜是斥候，则它成为人类 / 仙灵 / 侦探且获得「每当凯澜对任一牌手造成战斗伤害时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。」
2 2: 如果凯澜是侦探，则它成为3/2人类 / 仙灵 / 浪客且获得连击异能。

0092



召龙仪式

结界

每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个5/5红色，具飞行异能的龙衍生生物。

0093



灼势鬼怪

生物~鬼怪/战士

突击~在你的结束步骤开始时，若你本回合中攻击过，则派出一个1/1红色鬼怪衍生生物。

0094



静眠狱犬

生物~狗

此生物于你的重置步骤中不能重置。
丧心~在每个结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则重置此生物。

0095



传乱魔

生物~魔鬼

2 2: 目标生物本回合不能进行阻挡。

0096



密箱劫盗

生物~半兽人/海盗

突击~当此生物进场时，若你本回合中攻击过，则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。

0097



双焰暴君

生物～龙

飞行

如果某个由你操控的来源将任一对手或任一由对手操控的永久物造成伤害，则改为它造成两倍的伤害。

0098



伏击狼

生物～狼

闪现（你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此咒语。）
当此生物进场时，将至多一张目标牌从坟墓场放逐。

0099



踩地驮药象

生物～象

警戒（此生物攻击时不需横置。）

当此生物进场时，选择一项～
•在目标由你操控的生物上放置两个+1/+1指示物。
•你获得4点生命。

0100



兽缘巡林客

生物～妖精／游侠

践踏（此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）
每当另一个由你操控的生物进场时，此生物得+1/+0直到回合结束。

0101



嘲笑游掠者

生物～鬣狗／浪客

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。）
丧心～在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0102



热切掘菌猪

生物～猪

践踏（此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）
每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，派出一个食品衍生物。（它是具「2, ♣, 牺牲此衍生物：你获得3点生命」的神器。）

0103



妖精誓巨人

生物~巨人

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

地落~每当一个由你操控的地进场时，派出一个1/1绿色妖精 / 战士衍生生物。

0104



妖精护生师

生物~妖精 / 德鲁伊

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。

0105



崩倒重击

法术

在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后该生物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。

0106



兴奋探险家烂宝

传奇生物~野兽 / 贵族

你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

4, ♣, ♣: 检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张法术力值等于或小于由你操控之地数量的生物牌，并将之放进战场。将其余的牌以随机顺序置于牌库底。

0107



苔生多头龙

生物~元素 / 多头龙

践踏（此生物造成之过量战斗伤害能对所攻击的牌手或鹏洛客造成之。）

此生物进场时上面有一个+1/+1指示物。
 地落~每当一个由你操控的地进场时，将此生物上的+1/+1指示物数量加倍。

0108



锐齿龙群

生物~恐龙

丧心~在你的结束步骤开始时，若本回合中由生物死去，则在目标由你操控的生物上放置两个+1/+1指示物。

0109



浩大无比

法术

直到回合结束，由你操控的生物得+10/+10且获得警戒异能。

0110



撼行犄角龙

生物~恐龙

0111



刺毛高大亚龙

生物~亚龙

践踏

每当一个由你操控的生物于你的回合中造成战斗伤害时，在其上放置等量的+1/+1指示物。（它要活下来才能得到指示物。）

你可以从你的坟墓场施放此牌，但在其他费用以外，还须从由你操控的生物上移去总共六个指示物。

0112



织魂蛛

蜘蛛/精怪

延势

每当另一个由你操控且非衍生物的生物死去时，你可以从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张生物牌为止。将该牌置于你手上，其余则以随机顺序置于你牌库底。

0113



森林清还

结界

在你的结束步骤开始时，选择一项～

- 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。
- 如果你操控力量等于或大于4的生物，则派出一个3/3绿色浣熊衍生物。

0114



树顶织陷蛛

生物~蜘蛛

延势（此生物能阻挡具飞行异能的生物。）

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

2: 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。只能于法术时机起动。

0115



嘲命者阿列莎

传奇生物~人类/战士

先攻

每当阿列莎攻击时，在其上放置一个+1/+1指示物。

突击~在你的结束步骤开始时，若你本回合中攻击过，则将目标法术力值等于或小于阿列莎力量的生物牌从你坟墓场移回战场。

0116



斗士赞美诗

结界

由你操控的生物得+1/+1。

0117



烬根物灵师

生物~蜥蜴/德鲁伊

践踏

当此生物攻击时，直到回合结束，另一个目标由你操控的生物获得践踏异能且得+X/+X，X为此生物的力量。

0118



惧翼食腐鸟

生物~梦魇/鸟

飞行

每当此生物进场或攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。

门槛~只要你坟墓场中有七张或更多牌，此生物便得+1/+1且具有死触异能。

0119



暮影圣徒依莲达

传奇生物~吸血鬼/骑士

系命，反瞬间辟邪

只要你的总生命大于你的起始总生命，依莲达便得+1/+1且具有威慑异能。只要你的总生命大于你的起始总生命至少10点，依莲达便再得+5/+5。

0120



入魔熊猫

生物~熊/恶魔

每当你获得生命时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

当此生物死去时，将另一张目标法术力值等于或小于此生物力量的非熊生物牌从你坟墓场移回战场。

0121



吞世巨蛇寇玛

传奇生物~巨蛇

此咒语不能被反击。

践踏，守护 4

每当寇玛对任一牌手造成战斗伤害时，派出四个3/3蓝色，名称为寇玛盘蛇的巨蛇衍生生物。

0122



兴风凯卡

传奇生物~鸟/法术师

飞行

每当你施放非生物咒语时，选择一项~

•放逐另一个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。

•派出一个1/1白色，具飞行异能的精怪衍生生物。

0123



远见尼米捷

传奇生物~龙/法术师

飞行

你的手牌数量没有上限。

每当一个由你操控的来源对任一对手造成非战斗伤害时，你抓等量的牌。

0124



穿孔艺人

生物~魔鬼

死触（它对生物造成的任何数量伤害都足以消灭后者。）

突击~在你的结束步骤开始时，若你本回合中攻击过，则对每位对手而言，除非该牌手牺牲一个依其选择的非地永久物或弃一张牌，否则其便失去3点生命。

0125



循环护卫

生物~妖精/邪术师

丧心~在你的结束步骤开始时，若本回合中有生物死去，则选择一项~

•你获得2点生命。
•你抓一张牌且失去1点生命。

0126



悖论塑师琦梦

传奇生物~人类/法术师

在你回合的战斗开始时，在至多两个目标由你操控的生物各上放置一个+1/+1指示物。

♠, ♦, ♣: 选择至多两个目标由你操控的生物和/或神器，将其上每种指示物的数量都加倍。

0127



亲缘旗

神器

于此神器进场时，选择一种生物类别。此神器进场时上面有若干情谊指示物，其数量等同于你操控且为所选类别的生物数量。此神器上每有一个情谊指示物，由你操控且为所选类别的生物便得 +1/+1。

0128



钓鱼竿

神器~武器

佩带此武器的生物具有「1, ☞：横置钓鱼竿：在钓鱼竿上放置一个钓饵指示物。」

每当佩带此武器的生物成为未横置时，从此武器上移去一个钓饵指示物。若你如此作，则派出一个1/1蓝色的鱼衍生物。

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。)

0129



地脉斧

神器~武器

如果你的起手牌中包含了地脉斧，则你可以让它在战场上来开始游戏。

佩带此武器的生物得 +1/+1 且具有连击与践踏异能。

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。)

0130



居合刀

神器~武器

于你的回合中，佩带此武器的生物得 +2/+0 且具有先攻异能。（它会比不具先攻异能的生物提前造成战斗伤害。）

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。)

0131



贪婪护身符

神器

1, ☞：牺牲一个生物：抓一张牌并在此神器上放置一个灵魂指示物。只能于法术时机起动。

4, ☞，牺牲此神器：每位对手各失去等同于此神器上灵魂指示物数量的生命。

0132



乱涂爬体

神器生物~非瑞人/组构体

在你的维持开始时，每位牌手各抓一张牌。

每当任一对手抓一张牌时，该牌手失去1点生命。



魂石庇护地

地

- ☞：加♦。
- 4：此地成为3/3，具警戒异能和所有生物类别的生物。它仍然是地。