

0001



驱逐明光

结界

当驱逐明光进场时，放逐目标由对手操控的非地永久物，直到驱逐明光离开战场为止。

0002



跃动新春贝萨

传奇生物～元素／麋鹿

当跃动新春贝萨进场时，如果某对手操控的地比你多，则你派出一个珍宝衍生物。如果某对手的总生命比你多，你获得4点生命。如果某对手操控的生物比你多，你派出两个1/1蓝色的鱼衍生物。如果某对手的手牌比你多，你抓一张牌。

0003



勇身搭档

生物～兔／家鼠

{1}, {T}: 目标生物得+1/+1直到回合结束。只能于法术时机起动。

0004



闪剑白鼬

生物～鼬鼠／士兵

先攻，系命

0005



建筑工才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；当建筑工才能进场时，派出一个0/4白色，具守军异能的墙衍生物。{W}: 等级2//每当一个或数个由你操控且既非生物也非地的永久物进场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。{4W}: 等级3//当此职业成为等级3时，将目标非生物且非地的永久物牌从你的坟墓场移回战场。

0006



照护者才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；每当由你操控的一个或数个衍生物进场时，抓一张牌。此异能每回合只会触发一次。{W}: 等级2//当此职业成为等级2时，派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的衍生物之复制品。{3W}: 等级3//由你操控的衍生物得+2/+2。

007



胡萝卜蛋糕

神器～食品

当胡萝卜蛋糕进场和当你牺牲它时，派出一个1/1白色的兔衍生物且占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）；{2}，{T}，牺牲胡萝卜蛋糕：你获得3点生命。

008



来吃面包

瞬间

礼赠食品（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个食品衍生物。它是具有「{2}，{T}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。如果已应诺礼赠，则该生物再获得不灭异能直到回合结束。

009



破晓休兵

瞬间

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；你和由你操控的永久物获得辟邪异能直到回合结束。如果已应诺礼赠，则由你操控的永久物再获得不灭异能直到回合结束。

010



露珠疗伤

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；将至多两张目标法术力值等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。如果已应诺礼赠，则改为将至多三张目标法术力值等于或小于2的生物牌从你的坟墓场移回战场。

011



曳冥郊狼

生物～元素／郊狼

当曳冥郊狼进场时，放逐目标由对手操控的生物，直到曳冥郊狼离开战场为止。若该生物的力量等于或小于2，则在曳冥郊狼上放置一个+1/+1指示物。

012



菁华通联师

生物～蝙蝠／僧侣

只要你本回合中失去过生命，菁华通联师便具有飞行与警戒异能。每当你获得生命时，在菁华通联师上放置一个+1/+1指示物。当菁华通联师死去时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

0013



翔空飞羽

结界～灵气

闪现
结附于生物
当翔空飞羽进场时，抓一张牌。所结附的生物得+1/+0且具有飞行异能。

0014



花丛勇剑师

生物～家鼠／士兵

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
英武;～每当此生物每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，由你操控的家鼠得+1/+0直到回合结束。

0015



收成祭东主

生物～兔／市民

每当收成祭东主或另一个由你操控的兔进场时，目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。然后如果这是此异能在本回合第二次的结算，则抓一张牌。

0016



纵身蹦跃

法术

派出三个1/1白色的兔衍生生物。

0017



无畏勇兔

生物～兔／士兵

繁生{1}（你施放此咒语时可以额外支付{1}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
当此生物进场时，目标由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0018



寒鸦救护僧

生物～鸟／僧侣

飞行
每当寒鸦救护僧或另一个由你操控且具飞行异能的生物死去时，将另一张目标法术力值比死去生物小的生物牌从你坟墓场移回战场。

0019



欢愉沙鼠

生物～仓鼠／市民

每当你送出礼赠时，抓一张牌。

0020



奉生搭档

生物～蝙蝠／鸟

飞行
每当另一个由你操控的生物进场时，你获得1点生命。

0021



玛贝尔之勇

瞬间

目标生物得+2/+2直到回合结束。至多另一个目标生物得+1/+1直到回合结束。

0022



设陷家鼠

生物～家鼠／士兵

闪现
英武;～每当设陷家鼠每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，横置目标由对手操控的生物。

0023



荨麻原守卫

生物～家鼠／士兵

英武;～每当荨麻原守卫每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，它得+0/+2直到回合结束。{1}，牺牲荨麻原守卫：消灭目标神器或结界。

0024



劲风吹散

瞬间

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个已横置的1/1蓝色鱼衍生生物。）；放逐目标非衍生物的生物。如果未应诺礼赠，则在下一个结束步骤开始时，将该生物在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1指示物。

0025



羽冠驰援者

生物～鸟／斥候

飞行
当羽冠驰援者进场时，在目标由你操控且不具飞行异能的生物上放置一个+1/+1指示物。

0026



迅兔反应

瞬间

由你操控的生物得+2/+1直到回合结束。如果你操控兔，则占卜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。）；

0027



逐退灾兽

瞬间

消灭目标力量或防御力等于或大于4的生物。

0028



济世天鹅

生物～鸟／僧侣

闪现
飞行
每当济世天鹅或另一个由你操控的鸟进场时，放逐至多一个目标由你操控且不具飞行异能的生物。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个飞行指示物。

0029



兴巢季节

法术

选择数量加总不超过五个{P}的模式。你可以多次选择同一项。
{P}～派出一个1/1白色的兔衍生生物。
{PP}～放逐目标非地永久物。其操控者抓一张牌。
{PPP}～将目标法术力值等于或小于3的永久物牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个不灭指示物。

0030



繁殖地菁卫

生物～兔／战士

每当繁殖地菁卫于你操控衍生物时攻击，繁殖地菁卫得+2/+0直到回合结束。

0031



啸击队

生物～鸟／骑士

飞行，连击，警戒

0032



声呐击

瞬间

声呐击对目标进行攻击，进行阻挡或已横置的生物造成4点伤害。如果你操控蝙蝠，则你获得3点生命。

0033



星图绘师

生物～蝙蝠／僧侣

飞行
在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得或失去过生命，则检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张力量等于或小于3的生物牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0034



星落祝愿

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
消灭所有生物。如果已应诺礼赠，则将一张以此法置入你坟墓场的生物牌在你的操控下移回战场。

0035



薊冠团演员

生物～家鼠／诗人

每当薊冠团演员攻击时，重置目标非地永久物。

0036



苍茂谷唤寻师

生物～兔／战士

每当一个或数个由你操控的其他兔，蝙蝠，鸟和／或家鼠进场时，占卜1。
由你操控的其他兔、蝙蝠、鸟和家鼠得+1/+1。

0037



繁殖地长老

生物～兔／僧侣

{3W}：由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0038



繁殖地战领

生物～兔／骑士

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
每当你攻击时，选择一项～
• 派出一个1/1白色的兔衍生生物，其为横置且正进行攻击。
• 由你操控且进行攻击的生物得+1/+1直到回合结束。

0039



朔望见证僧

生物～蝙蝠／僧侣

飞行，警戒
每当你于你的回合中获得或失去生命时，朔望见证僧得+1/+0直到回合结束。

0040



胡须谷前锋

生物～家鼠／诗人

英武；～每当胡须谷前锋每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张法术力值等于或小于3的生物牌。如果是在你的回合中，你可以将它放进战场。如果你未将它放进战场，则将它置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0041



碧蓝缚兽客

生物～老鼠／浪客

警戒
碧蓝缚兽客不能被力量等于或大于2的生物阻挡。
每当碧蓝缚兽客攻击时，至多一个目标由对手操控的神器，生物或鹏洛客失去所有异能直到你的下一个回合。若它是生物，则它的基础力量与防御力也为2/2直到你的下一个回合。

0042



呱呱报信员

生物～蛙／参谋

当呱呱报信员进战时，抓一张牌，然后弃一张牌。

0043



灾祸怒潮

法术

将至多两个目标生物移回其拥有者手上。抓两张牌，然后弃一张牌。

0044



大胆驭浪师

生物～水獭／魔法师

当大胆驭浪师进场时，你可以从你坟墓场施放目标法术力值等于或小于4的瞬间或法术牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。

0045



炫亮拒斥

瞬间

除非目标咒语的操控者支付{2}，否则反击之。如果你操控鸟，则改为除非该咒语的操控者支付{4}，否则反击之。

0046



猛烈恶风

瞬间

如果此咒语以进行攻击或已横置的生物为目标，则它减少{1}来施放。目标生物的拥有者将它置于其牌库顶或牌库底。

0047



寡言港法师

生物～蛙／魔法师

每当一个或数个由你操控的其他生物离开战场而未死去时，抓一张牌。{1U}，{T}：将另一个目标由你操控的生物移回其拥有者手上。

0048



黯涡蟹

生物～元素／蟹

闪现
你坟墓场中每有一张瞬间与法术牌，此咒语便减少{1}来施放。如果不是在你的回合中，则黯涡蟹须横置进场。
当黯涡蟹进场时，横置至多两个目标生物。

0049



无边瀚海艾鲁格

传奇生物～元素／鱼

艾鲁格的力量和防御力各等同于由你操控的海岛数量。
每当艾鲁格进场或攻击时，在目标地上放置一个洪水指示物。只要该地上有洪水指示物，它便额外具有海岛此类别。
对你每回合施放的第一个瞬间或法术咒语而言，你每操控一个其上有洪水指示物的地，该咒语便减少{U}（或{1}）;来施放。

0050



雀鸟巢群

生物～鸟／斥候

繁生{3}（你施放此咒语时可以额外支付{3}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
飞行
当此生物进场时，目标由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。

0051



闲话者才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
每当一个由你操控的生物进场时，刺探1。
{1U}：等级2//每当你攻击时，目标进行攻击且力量等于或小于3的生物本回合不能被阻挡。
{3U}：等级3//当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以放逐它，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。

0052



没入洪口

瞬间

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个已横置的1/1蓝色鱼衍生物。）；
将目标由对手操控的生物移回其拥有者手上。如果已应诺礼赠，则改为将目标由对手操控的非地永久物移回其拥有者手上。

0053



诱拐幽梦

结界～灵气

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则当它进场时，该牌手抓一张牌。）；
结附于生物
当诱拐幽梦进场时，横置所结附的生物。如果未应诺礼赠，则在其上放置三个晕眩指示物。你操控所结附的生物。

0054



獭球名将奇特莎

传奇生物～水獭／魔法师

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。）；
{T}：抓一张牌，然后弃一张牌。
{2}，{T}：复制目标由你操控的瞬间或法术咒语。你可以为该复制品选择新的目标。只能于奇特莎的力量等于或大于3时起动。

0055



翠鸟骑士

生物～鸟／骑士

飞行
每当另一个由你操控且非衍生物的鸟进场时，派出一个1/1蓝色的鱼衍生生物。

0056



亮壳搭档

生物～老鼠／水獭

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。）；
当亮壳搭档进场时，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。）；

0057



长河伏客

生物～蛙／斥候

守护{1}
由你操控的其他蛙具有守护{1}。
当长河伏客进场时，目标由你操控的生物本回合不能被阻挡。本回合中，每当该生物造成战斗伤害时，你可以将它放逐。若你如此作，则将它在其拥有者的操控下移回战场。

0058



长河拉拽

瞬间

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
反击目标生物咒语。如果已应诺礼赠，则改为反击目标咒语。

0059



心灵涡旋

法术

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个1/1已横置的蓝色鱼衍生生物。）；
目标牌手抓三张牌。如果已应诺礼赠，则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。）；

0060



搅念师

生物～老鼠／魔法师

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。）；
门槛；～只要你坟墓场中有七张或更多牌，由对手操控的生物便得-1/-0。

0061



反舌鸟

生物～鸟／诗人

飞行
你可以使反舌鸟当成战场上任一法术力值等于或小于施放反舌鸟时所支付法术力数量的生物之复制品来进场，但它额外具有鸟此类别，且具有飞行异能。

0062



夜眠隐者

生物～老鼠／浪客

警戒
门槛;～只要你的坟墓场中有七张或更多的牌，夜眠隐者便得+1/+0且不能被阻挡。

0063



獭球技艺

法术

派出一个1/1，蓝红双色，具灵技异能的水獭衍生生物。如果此咒语是从你手牌以外的任何区域施放，则在该生物上放置一个+1/+1指示物。（每当你施放非生物咒语时，具灵技异能的生物得+1/+1直到回合结束。）；返照{3U}（你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）；

0064



智慧珍言

法术

如果你操控水獭，则此咒语减少{1}来施放。
抓两张牌。

0065



羽誓卫士

生物～鸟／斥候

闪现
飞行
当羽誓卫士进场时，目标由你操控的生物获得辟邪异能直到回合结束。

0066



灾祸征兆

法术

展示你牌库顶的X张牌。对每种牌张类别而言，你可以从其中放逐一张为该类别的牌。将其余的牌置入你坟墓场。如果你以此法放逐四张或更多牌，则你可以从所放逐的牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。然后将其余所放逐的牌置于你手上。

0067



携手奔逃

瞬间

选择两个目标由不同牌手操控的生物。将这些生物移回其拥有者手上。

0068



织咒季节

法术

选择数量加总不超过五个{P}的模式。你可以多次选择同一项。
{P}~抓一张牌。
{PP}~选择一个由你操控的神器或生物。派出一个为其复制品的衍生物。
{PPP}~将所有非地且非衍生物的永久物移回其拥有者手上。

0069



离水登岸

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+1且获得辟邪异能。将它重置。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）；

0070



河岸掠盗

生物~老鼠／浪客

河岸掠盗不能被阻挡。
门槛;~每当河岸掠盗对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。然后除非你坟墓场中有七张或更多牌，否则弃一张牌。

0071



掠空搭档

生物~鸟／蛙

飞行
当掠空搭档进场时，放逐至多另一个目标由你操控的生物。在下一个结束步骤开始时，将它在其拥有者的操控下移回战场。

0072



搅咒涡旋

瞬间

选择一项~
• 反击目标咒语。
• 刺探2，然后抓两张牌。（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。）；

0073



水流鞭手

生物～蛙／法术师

繁生{1U}（你施放此咒语时可以额外支付{1U}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
当此生物进场时，横置至多一个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。）；

0074



覆水通道

法术

放逐目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场。如果该生物是鸟，蛙，水獭或老鼠，则抓一张牌。

0075



逐风客才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
当逐风客才能进场时，派出一个1/1，蓝红双色，具灵技异能的水獭衍生生物。
{3U}：等级2//当此职业成为等级2时，将目标瞬间或法术牌从你的坟墓场移回你手上。
{5U}：等级3//每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个1/1，蓝红双色，具灵技异能的水獭衍生生物。

0076



糖衣加身

结界～灵气

闪现
结附于生物或食品
所结附的永久物是无色食品神器，且具有「{2}, {T}, 牺牲此神器：你获得3点生命」，并失去所有其他牌张类别和异能。

0077



剥念客

生物～老鼠／浪客

门槛;～{1U}：在剥念客上放置一个+1/+1指示物并抓一张牌。只能于你坟墓场中有七张或更多牌时起动，且仅限一次。

0078



封雷训练师

生物～水獭／法术师

繁生{4}（你施放此咒语时可以额外支付{4}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
当此生物进场时，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。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0079



苍茂谷唤洪师

生物～水獭／法术师

闪现
你可以将非生物咒语视同具有闪现异能地来施放。
每当你施放非生物咒语时，由你操控的鸟，蛙，水獭和老鼠得+1/+1直到回合结束。将它们重置。

0080



水龙卷护卫

生物～蛙／士兵

每当水龙卷护卫攻击时，若本回合中有其他生物在你操控下进战场，则水龙卷护卫获得飞行异能直到回合结束。

0081



许愿井

神器

{T}：在许愿井上放置一个钱币指示物。当你如此作时，你可以从你的坟墓场施放目标法术力值等同于许愿井上钱币指示物数量的瞬间或魔法牌，且不需支付其法术力费用。如果该咒语将进入你的坟墓场，则改为将它放逐。只能于法术时机起动。

0082

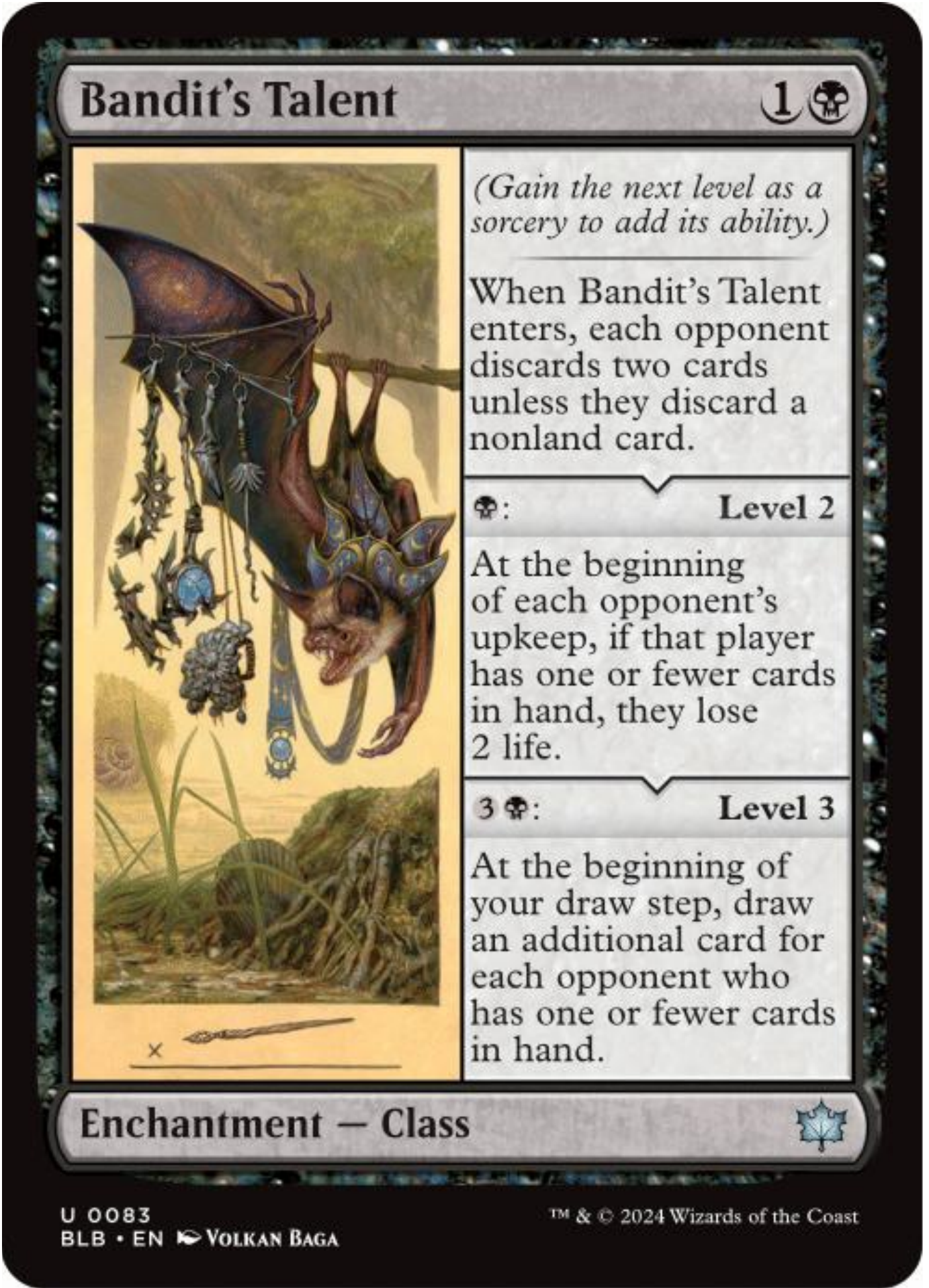


玛瑙刃杀手

生物～蜥蜴／杀手

每当玛瑙刃杀手攻击时，防御牌手失去1点生命且你获得1点生命。

0083



拦路匪才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
当拦路匪才能进场时，每位对手除非弃一张非地牌，否则便弃两张牌。
{B}：等级2//在每位对手的维持开始时，若该牌手的手牌为一张或更少，则其失去2点生命。
{3B}：等级3//在你的抓牌阶段开始时，每有一位手牌为一张或更少的对手，你便额外抓一张牌。

0084



缚骨雄辩家

生物～松鼠／邪术师／诗人

{3B}，从你的坟墓场放逐缚骨雄辩家：将另一张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

0085



储骨督军

生物～松鼠／邪术师

{T}，支付1点生命：抓一张牌。只能于有三张或更多牌离开你坟墓场的回合或你牺牲过食品的回合中起动。

0086



盘卷重生

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。然后如果已应诺礼赠且该生物不是传奇，则派出一个为该生物复制品的衍生物，但它是1/1。

0087



贪欲反噬

瞬间

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
目标对手牺牲一个生物，且须是由其操控的生物中力量最大者。如果已应诺礼赠，则将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。

0088



虐爪劫案

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。放逐该牌。如果已应诺礼赠，则于该牌持续放逐的时段内，你可以施放该牌，且能用任意种类的法术力来施放。

0089



匕牙搭档

生物～老鼠／松鼠

死触
当匕牙搭档进场时，你可以磨两张牌。（你可以将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

0090



暗星卜算师

生物～蝙蝠／邪术师

繁生{B}（你施放此咒语时可以额外支付{B}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
飞行
在你的维持开始时，展示你的牌库顶牌并置于你手上。你失去等同于其法术力值的生命。

0091



灾祸预视

法术

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。）；

0092



顺风伏击客

生物～臭鼬／杀手

闪现
当顺风伏击客进场时，选择一项～
• 目标由对手操控的生物得-1/-1直到回合结束。
• 消灭目标由对手操控的生物，且须为本回合中受过伤害者。

0093



早冬降临

瞬间

选择一项～
• 放逐目标生物。
• 目标对手放逐一个由其操控的结界。

0094



喂食循环

瞬间

觅粮或支付{B}，以作为施放此咒语的额外费用。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；
消灭目标生物或鹏洛客。

0095



挥落

法术

消灭目标生物。

0096



滑降搭档

生物～蝙蝠／蜥蜴

飞行
当滑降搭档进场时，每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

0097



哈珠儿的夜曲

瞬间

将至多两张目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。

0098



爆膨躯大群

生物～元素／昆虫

放逐区和你坟墓场中每有一张由你拥有的生物牌，此咒语便减少{1}来施放。
威慑，死触

0099



虹彩藤鞭客

生物～蜥蜴／杀手

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
地落;～每当一个由你操控的地进场时，此生物向目标对手造成1点伤害。

0100



蔽夜飞羽玛哈

传奇生物～元素／鸟

飞行，践踏
守护～弃一张牌。
由对手操控的生物之基础防御力为1。

0101



月石先兆师

生物～蝙蝠／战士

飞行，死触
每当你于你的回合中获得或失去生命时，直到回合结束，由你操控的蝙蝠得+1/+0且获得死触异能。此异能每回合只会触发一次。

0102



夜行饥渴

瞬间

礼赠食品（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个食品衍生物。它是具有「{2}, {T}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；
消灭目标生物。如果未应诺礼赠，则你失去2点生命。

0103



活骨术专家

生物～松鼠／邪术师

死触
{T}：直到回合结束，你可以从你的坟墓场施放生物咒语，但在其他费用以外，还须觅粮。如果你以此法施放咒语，则该生物进场时上面有一个终命指示物。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）；

0104



顽强沼行客

生物～老鼠／狂战士

你每操控一个其他老鼠，顽强沼行客便得+1/+0。
门槛；～每当你以一个或数个老鼠攻击时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则你可以支付{2B}。若你如此作，则将顽强沼行客从你的坟墓场横置移回战场且正进行攻击。

0105



心灵眠圈

法术

目标对手弃两张牌。然后如果你操控老鼠，则刺探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。）；

0106



深峡劫掠客

生物～蜥蜴／浪客

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）；
{1B}：深峡劫掠客得+1/+1直到回合结束。

0107



腐臭口毒蛇

生物～元素／蛇

你可以牺牲任意数量的非地永久物，以作为施放此咒语的额外费用。每以此法牺牲一个永久物，此咒语便减少{1}来施放。
每当腐臭口毒蛇进场或攻击时，在其上放置一个枯萎指示物。然后对其上的每个枯萎指示物而言，每位对手除非牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则便失去4点生命。

0108



无情协商

法术

目标对手从其手上放逐一张牌。如果此咒语是从坟墓场施放，则你抓一张牌。
返照{4B}（你可以从你坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

0109



细细品味

瞬间

目标生物得-2/-2直到回合结束。派出一个食品衍生物。（它是具有「{2}, {T}, 牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；

0110



页岩披身

瞬间

你每操控一个蜥蜴，此咒语便减少{1}来施放。直到回合结束，目标生物得+2/+0且获得系命与不灭异能。

0111



拾荒客才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
每当由你操控的一个或数个生物死去时，派出一个食品衍生物。此异能每回合只会触发一次。
{1B}：等级2//每当你牺牲一个永久物时，目标牌手磨两张牌。
{2B}：等级3//在你的结束步骤开始时，你可以牺牲三个其他非地永久物。若你如此作，则将一张生物牌从你的坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。

0112



遭难季节

法术

选择数量加总不超过五个{P}的模式。你可以多次选择同一项。
{P}～每位牌手各牺牲一个生物。
{PP}～本回合中每有一个由你操控的生物死去，便抓一张牌。
{PPP}～每位对手各失去X点生命，X为你坟墓场中的生物牌数量。

0113



不祥巨石

神器

在你回合的战斗开始时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。
{T}，支付2点生命，牺牲不祥巨石：抓两张牌。只能于法术时机起动。

0114



瞪视星空

法术

检视你牌库顶两倍于X数量的牌。将其中X张牌置于你手上，其余则置入你的坟墓场。你失去X点生命。

0115



星光预言家

生物～蝙蝠／僧侣

飞行
在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得或失去过生命，则刺探1。
（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）；

0116



星景僧侣

生物～蝙蝠／僧侣

繁生{2B}（你施放此咒语时可以额外支付{2B}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
飞行
此生物不能进行阻挡。每当你获得生命时，每位对手各失去1点生命。

0117



棘甲凶汉

生物～老鼠／浪客

繁生{3}（你施放此咒语时可以额外支付{3}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
当此生物进场时，除非目标对手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则其失去3点生命。

0118



缠思巫士

生物～蜥蜴／邪术师

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）；
当缠思巫士进场时，选择目标对手。
如果该牌手本回合中失去过生命，则其展示其手牌，你选择其中一张非地牌，该牌手弃掉该牌。若否，则其弃一张牌。

0119



苍茂谷唤腐师

生物～松鼠／邪术师

威慑
每当苍茂谷唤腐师攻击时，每位对手各失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控之其他松鼠、蝙蝠、蜥蜴和老鼠的数量。

0120



迷眠心灵威克

传奇生物～老鼠／邪术师

每当威克或另一个由你操控的老鼠进场时，如果你未操控蜗牛，则派出一个1/1黑色蜗牛衍生物。若有，则在一个由你操控的蜗牛上放置一个+1/+1指示物。
{UBR}，牺牲一个蜗牛：威克向每位对手各造成伤害，其数量等同于所牺牲之生物的力量。然后你抓等同于所牺牲生物之力量的牌。

0121



威克的巡卫

生物～老鼠／邪术师

当威克的巡卫进场时，磨三张牌。当你如此作时，目标由对手操控的生物得-X/-X直到回合结束，X为你坟墓场内各牌中的最大法术力值。

0122



玛瑙石突袭

法术

选择一项～
• 玛瑙石突袭对目标生物造成4点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。
• 放逐目标神器。

0123



艾岚妮开道师

生物～水獭／法术师

当艾岚妮开道师进场时，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。

0124



艺术家才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
每当你施放非生物咒语时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。
{2R}：等级2//你施放的非生物咒语减少{1}来施放。
{2R}：等级3//如果某个由你操控的来源将向任一对手或任一由对手操控的永久物造成非战斗伤害，则改为它造成原数量加2点伤害。

0125



打铁匠才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
当打铁匠才能进场时，派出一个无色，名称为利剑的武具衍生神器，且具有「佩带此武具的生物得+1/+1」与佩带{2}。
{2R}：等级2//在你回合的战斗开始时，将目标由你操控的武具贴附到至多一个目标由你操控的生物上。
{3R}：等级3//于你的回合中，由你操控且佩带武具的生物具有连击与敏捷异能。

0126



盛放爆击

瞬间

礼赠珍宝（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个珍宝衍生物。它是具有「{T}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力」的神器。）；
盛放爆击对目标生物造成2点伤害。如果已应诺礼赠，则盛放爆击再对该生物的操控者造成3点伤害。

0127



刺棘卫队长

生物～家鼠／士兵

在你回合的战斗开始时，目标由你操控的生物得+X/+0直到回合结束，X为刺棘卫队长的力量。

0128



厚颜集物客

生物～浣熊／浪客

先攻
每当厚颜集物客攻击时，加{R}。直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去这份法力。

0129



旁道贩商

生物～浣熊／浪客

威慑
每当你花销4时，你可以弃掉你的手牌。若你如此作，则抓两张牌。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0130



通导电流

瞬间

通导电流对目标生物造成6点伤害，并对至多一个目标衍生生物造成2点伤害。

0131



闪光法师

生物～水獭／魔法师

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生生物。）；
每当你施放非生物咒语时，此生物向每位对手各造成1点伤害。

0132



命运风暴龙头鹰

传奇生物～鸟／龙

飞行
每当龙头鹰进场或攻击时，放逐你牌库顶的X张牌，X为由你操控且力量等于或大于4的生物数量。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。在你的下一个结束步骤开始时，这些牌中每有一张仍被放逐者，龙头鹰便向每位对手各造成2点伤害。

0133



烬心挑战者

生物～家鼠／战士

敏捷
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。）；
英武;~每当烬心挑战者每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。

0134



烬焰节庆

结界

于你的回合中，你可以从你的坟墓场施放瞬间和法术咒语，但在其他费用以外，还须支付1点生命。
如果某牌或衍生物将从任何区域进入你的坟墓场，则改为将它放逐。
{1R}：牺牲烬焰节庆。

0135



储焰壁虎

生物～蜥蜴／邪术师

当储焰壁虎进场时，若本回合中有对手失去过生命，则加{BR}。
{1R}，弃一张牌：抓一张牌。

0136



褶领火花射手

生物～蜥蜴／弓箭手

威慑，延势
如果本回合中有对手失去过生命，则褶领火花射手进场时上面有一个+1/+1指示物。

0137



驭风师

生物～水獭／魔法师

每当你施放非生物咒语或水獭咒语时，你可以放逐你的牌库顶牌。直到回合结束，你可以使用该牌。此异能每回合只会触发一次。

0138



心火勇士

生物～家鼠／士兵

英武;~每当心火勇士每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，在其上放置一个+1/+1指示物。
当心火勇士死去时，它向每位对手各造成等同于其力量的伤害。

0139



炉生战员

生物～蜥蜴／邪术师

敏捷
每当任一牌手施放每回合中其第二个咒语时，炉生战员向目标对手造成2点伤害。

0140



受雇利爪

生物～蜥蜴／佣兵

每当你以一个或数个蜥蜴攻击时，受雇利爪向目标对手造成1点伤害。
{1R}：在受雇利爪上放置一个+1/+1指示物。只能于有对手失去过生命的回合中起动，且每回合限一次。

0141



囤物满溢

结界

当囤物满溢进场和每当你花销4时，在其上放置一个囤物指示物。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；
{1R}，牺牲囤物满溢：弃掉你的手牌，然后抓等同于囤物满溢上囤物指示物数量的牌。

0142



激燃搭档

生物～蜥蜴／水獭

{T}：激燃搭档向目标对手造成1点伤害。
每当你施放非生物咒语时，重置激燃搭档。

0143



多面家鼠

生物～家鼠／士兵

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
在你回合的战斗开始时，目标由你操控之家鼠依你的选择获得连击或践踏异能直到回合结束。

0144



驯良者之威

瞬间

目标生物获得践踏异能直到回合结束。如果你操控家鼠，则它再得+1/+0直到回合结束。
抓一张牌。

0145



玩笑一推

法术

玩笑一推对任意一个目标造成1点伤害。
抓一张牌。

0146



地震牙野猪

生物～元素／野猪

延势，践踏，敏捷

0147



狂疾啮咬

瞬间

目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。然后它对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



浣熊鼓舞员

生物～浣熊／诗人

{T}：目标由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。只能于法术时机起动。

0149



爬虫征召员

生物～蜥蜴／战士

践踏
当爬虫征召员进场时，选择目标生物。若该生物的力量等于或小于2或若你操控另一个蜥蜴，则获得该生物的操控权直到回合结束，将它重置，且它获得敏捷异能直到回合结束。

0150



踏险搭档

生物～家鼠／浣熊

践踏
每当你花销4时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+1且获得践踏异能。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）

0151



撒札卡的秘酿

瞬间

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个已横置的1/1蓝色鱼衍生生物。）；
弃一张牌，以作为施放此咒语的额外费用。
目标牌手抓两张牌。如果已应诺礼赠，则目标由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。

0152



勇武季节

法术

选择数量加总不超过五个{P}的模式。你可以多次选择同一项。
{P}～派出一个已横置的珍宝衍生生物。
{PP}～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。
{PPP}～直到你下一个回合的回合结束，每当你施放咒语时，勇武季节对至多一个目标生物造成2点伤害。

0153



蒸气径领战师

生物～蜥蜴／邪术师

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生生物。）；
当此生物死去时，它对目标牌手造成1点伤害。

0154



劈风师

生物～水獭／法术师

敏捷
每当你施放瞬间或法术咒语时，派出一个衍生物，此衍生物为劈风师的复制品。在下一个结束步骤开始时，放逐该衍生物。

0155



旭日脊山猫

生物～元素／猫

牌手不能获得生命。
伤害不能被防止。
当旭日脊山猫进场时，它向每位牌手各造成等同于由该牌手操控之非基本本地数量的伤害。

0156



垃圾尽出

瞬间

垃圾尽出对目标生物或鹏洛客造成3点伤害。如果你操控浣熊，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0157



茶壶掷手

生物～浣熊／战士

威慑
每当你花销4时，茶壶掷手向每位对手各造成2点伤害。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0158



苍茂谷唤焰师

生物～蜥蜴／邪术师

如果某个由你操控的蜥蜴，家鼠，水獭或浣熊将向任一永久物或牌手造成伤害，则改为它造成原数量加1点伤害。

0159



全谷动员

瞬间

礼赠食品（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个食品衍生物。它是具有「{2}, {T}, 牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；
由你操控的生物得+2/+0直到回合结束。如果已应诺礼赠，则目标由你操控的生物获得先攻异能直到回合结束。

0160



临战尖叫

结界～灵气

结附于生物
当临战尖叫进场时，目标由对手操控的生物本回合不能进行阻挡。
所结附的生物得+1/+1且具有敏捷异能。

0161



胡须笔书士

生物～家鼠／市民

英武;~每当胡须笔书士每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0162



野火之嚎

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
野火之嚎对每个生物各造成2点伤害。如果已应诺礼赠，则改为野火之嚎对任意一个目标造成1点伤害，并对每个生物各造成2点伤害。

0163



扰炉搭档

生物～松鼠／浣熊

当扰炉搭档进场时，派出一个食品衍生物。
每当你花销4时，扰炉搭档得+1/+1直到回合结束。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0164



树结拳手

生物～浣熊／狂战士

每当你花销4时，树结拳手获得不灭异能直到回合结束。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0165



刺棘卫老兵

生物～浣熊／战士

每当你花销4时，直到回合结束，由你操控的浣熊得+1/+1且获得警戒异能。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0166



茂叶保镖

生物～松鼠／战士

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
当此生物进场时，你可以觅粮。若你如此作，则在其上放置两个+1/+1指示物。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；

0167



贪婪备储

瞬间

磨四张牌。你可以从以此法磨掉的牌中将一张永久物牌置于你手上。如果你操控松鼠或以此法将一张松鼠牌移回你手上，则派出一个食品衍生物。
（磨四张牌的流程是把你牌库顶的四张牌置入你的坟墓场。食品衍生物是具有「{2}, {T}, 牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；

0168



崖顶警戒员

生物～蛙／斥候

延势
当崖顶警戒员进场时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出一张地牌为止。将该牌横置放进战场，其余则以随机顺序置于你牌库底。

0169



好奇搜粮客

生物～松鼠／德鲁伊

当好奇搜粮客进场时，你可以觅粮。当你如此作时，将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；

0170



崇铲德鲁伊

生物～兔／德鲁伊

只要你操控衍生物，崇铲德鲁伊便得+2/+0且具有践踏异能。

0171



生机翠壳龟

生物～元素／龟

延势
只要你操控十个或更多地，由你操控的生物便得+2/+2。
每当生机翠壳龟或另一个由你操控且防御力比力量大的生物进场时，检视你的牌库顶牌。如果它是地牌，你可以将之横置放进战场。若否，则将它置于你手上。

0172



公益至上

法术

选择目标由你操控的衍生物。派出X个为其复制品的衍生物。然后由你操控的衍生物获得不灭异能直到你的下一个回合。你每操控一个衍生物，便获得1点生命。

0173



烈风驼鹿

生物～元素／麋鹿

闪现
警戒，延势，践踏

0174



害根草药师

生物～兔／德鲁伊

每当你攻击时，目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。若该生物是衍生物，则它再获得死触异能直到回合结束。

0175



成堆收成

神器～食品

当成堆收成进场和当你牺牲它时，你可以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。
{2}，{T}，牺牲成堆收成：你获得3点生命。

0176



高跷健步

瞬间

直到回合结束，目标生物得+1/+3且获得延势异能。将它重置。

0177



蜂巢脊狼獾

生物～元素／狼獾

当蜂巢脊狼獾进场时，选择一项～
• 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。
• 蜂巢脊狼獾与目标衍生物互斗。
• 消灭目标神器或结界。

0178



荣耀窝领

生物～松鼠／战士

践踏
当荣耀窝领进场时，你每操控一个其他松鼠和／或食品，便在其上放置一个+1/+1指示物。每当另一个由你操控的松鼠或食品进场时，在荣耀窝领上放置一个+1/+1指示物。

0179



捕猎手才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
当捕猎手才能进场时，目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者的力量。
{1G}：等级2//每当你攻击时，直到回合结束，目标进行攻击的生物得+1/+0且获得践踏异能。
{3G}：等级3//在你的结束步骤开始时，若你操控力量等于或大于4的生物，则抓一张牌。

0180



旅店主才能

结界～职业

（获得下一等级便能新增相应异能；只能于法术时机如此作。）；
在你回合的战斗开始时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。
{G}：等级2//由你操控且其上有指示物的永久物具有守护{1}。
{3G}：等级3//如果你将在某永久物或牌手上放置一个或数个指示物，则改为在该永久物或牌手上放置同样每种两倍数量的指示物。

0181



锐目鉴物客

生物～浣熊／斥候

只要以锐目鉴物客放逐之牌的牌张类别有四种或更多，它便得+4/+4且具有践踏异能。
{1}：将目标牌从坟墓场放逐。

0182



长茎争斗

法术

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先派出一个1/1已横置的蓝色鱼衍生生物。）；
选择目标由你操控的生物和目标不由你操控的生物。如果已应诺礼赠，则在该由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。然后这些生物互斗。

0183



林间嚎吼卢玛拉

传奇生物～元素／熊

警戒，延势
林间嚎吼卢玛拉的力量和防御力各等同于由你操控的地数量。
当卢玛拉进场时，磨四张牌。然后将所有地牌从你的坟墓场横置移回战场。

0184



雾息长老

生物～蛙／战士

在你的维持开始时，将另一个由你操控的生物移回其拥有者手上。如果你如此作，在雾息长老上放置一个+1/+1指示物。若否，则你可以将雾息长老移回其拥有者手上。

0185



过度保护

瞬间

直到回合结束，目标由你操控的生物得+3/+3且获得践踏、辟邪与不灭异能。

0186



爪卫列阵

瞬间

选择一项～
• 消灭目标具飞行异能的生物。
• 消灭目标结界。
• 抓一张牌。派出一个食品衍生生物。（它是具有「{2}, {T}, 牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；

0187



爪卫新兵

生物～兔／战士

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
践踏
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，在目标该生物以外由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0188



无匹回收

瞬间

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
将目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。如果已应诺礼赠，则改为将两张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。

0189



蝌蚪猛击

瞬间

你每操控一个蛙，此咒语便减少{1}来施放。
目标由你操控的生物对目标不由你操控的生物造成伤害，其数量等同于前者力量的两倍。

0190



锈盾狂冲客

生物～浣熊／战士

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
此生物不能被力量等于或小于2的生物阻挡。

0191



废料射手

生物～浣熊／弓箭手

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则当它进场时，该牌手抓一张牌。）；
延势
当废料射手进场时，若已应诺礼赠，则消灭目标由对手操控的神器或结界。

0192



集结季节

法术

选择数量加总不超过五个{P}的模式。你可以多次选择同一项。
{P}～在一个由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。它获得警戒与践踏异能直到回合结束。
{PP}～选择神器或结界。消灭所有该类别的永久物。
{PPP}～抓若干牌，其数量等同于由你操控之生物中的最大力量。

0193



黏舌哨卫

生物～蛙／战士

延势
当黏舌哨卫进场时，将至多另一个目标由你操控的永久物移回其拥有者手上。

0194



储满粮仓

结界

每当你在一个由你操控的生物上放置一个或数个+1/+1指示物时，在储满粮仓上放置一个补给指示物。
{2}，从储满粮仓上移去一个补给指示物：抓一张牌。

0195



晴雨德鲁伊

生物～蛙／德鲁伊

当晴雨德鲁伊进场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物且你获得1点生命。

0196



护幼荒野向导

生物～负鼠／德鲁伊

繁生{2}（你施放此咒语时可以额外支付{2}。如果你如此作，则当此生物进场时，派出一个为其复制品的1/1衍生物。）；
{T}：加一点任意颜色的法术力。
{T}：在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0197



棘跃搜粮客

生物～松鼠／游侠

{T}：加{G}。
{T}，觅粮：加两点法术力，其颜色组合由你选择。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；
{3G}，{T}：从你牌库中搜寻一张松鼠牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

0198



三树城织根者

生物～鼯鼠／德鲁伊

{T}：加一点任意颜色的法术力。

0199



三树城书吏

生物～蛙／德鲁伊

每当三树城书吏或另一个由你操控的生物离开战场而未死去时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0200



护树搭档

生物～蛙／兔

当护树搭档进场时，直到回合结束，目标由你操控的生物获得警戒异能且得+X/+X，X为由你操控的生物数量。

0201



树顶哨卫

生物～松鼠／弓箭手

延势
当树顶哨卫进场时，你可以觅粮。若你如此作，则抓一张牌。（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；

0202



苍茂谷唤力师

生物～蛙／战士

践踏
每当另一个由你操控的蛙，兔，浣熊或松鼠进场时，在苍茂谷唤力师上放置一个+1/+1指示物。

0203



渐磨消损

法术

礼赠一张牌（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则该牌手在此咒语其他效应之前先抓一张牌。）；
消灭目标神器或结界。如果已应诺礼赠，则改为消灭两个目标神器和／或结界。

0204



发散风暴艾岚妮

传奇生物～水獭／魔法师

每当你施放咒语时，若这是你本回合中施放的第一个瞬间咒语，第一个法术咒语或第一个艾岚妮以外的水獭咒语，则你可以令目标对手抓一张牌。若你如此作，则复制该咒语。你可以为该复制品选择新的目标。

0205



干草堆匠拜棱

传奇生物～兔／战士

横置两个由你操控且未横置的衍生生物：加一点任意颜色的法术力。
横置三个由你操控且未横置的衍生生物：抓一张牌。
横置四个由你操控且未横置的衍生生物：在干草堆匠拜棱上放置三个+1/+1指示物。它获得践踏异能直到回合结束。

0206



巢卫导师

生物～兔／士兵

践踏
巢卫导师的力量和防御力各等同于由你操控的生物数量。

0207



守种奴卡莱拉

传奇生物～松鼠／邪术师

威慑
由你操控的其他松鼠具有威慑异能。
每当你牺牲一个或数个食品时，派出一个1/1绿色松鼠衍生生物。
{2}，觅粮：在每个由你操控的其他松鼠上各放置一个+1/+1指示物。
（觅粮的流程，是从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；

0208



烬燃割喉客

生物～蜥蜴／杀手

如果本回合中有对手失去过生命，则烬燃割喉客进场时上面有一个+1/+1指示物。
{1(b/r)}：烬燃割喉客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。）；

0209



忧天草克莱门特

传奇生物～蛙／德鲁伊

警戒
每当忧天草克莱门特或另一个由你操控的生物进场时，将至多一个目标由你操控且法术力值比进战场生物小的生物移回其拥有者手上。
由你操控的蛙具有「{T}：加{G}或{U}。此法术力只能用来施放生物咒语。」

0210



尸莓栽培师

生物～松鼠／邪术师

在你回合的战斗开始时，你可以觅粮。（从你的坟墓场放逐三张牌或牺牲一个食品。）；
每当你觅粮时，在尸莓栽培师上放置一个+1/+1指示物。

0211



眠露迷幻术士

生物～蛙／法术师

延势
当眠露迷幻术士进场时，横置至多一个目标生物并在其上放置三个晕眩指示物。若你操控该生物，则抓两张牌。

0212



王牌弓手芬纳斯

传奇生物～兔／弓箭手

警戒，延势
每当王牌弓手芬纳斯攻击时，在每个由你操控且为衍生物或兔的其他生物上各放置一个+1/+1指示物。然后若由你操控之生物的力量总和等于或大于10，则抓一张牌。

0213



灼塑导师

生物～蜥蜴／邪术师

在你的第二个行动阶段开始时，若本回合中有对手失去过生命，则放逐你牌库顶的两张牌。选择其中一张。直到回合结束，你可以使用该牌。

0214



厚鳞炙焰盖夫

传奇生物～蜥蜴／佣兵

守护～支付2点生命。
由你操控的其他生物进场时上面额外有数个+1/+1指示物，其数量为本回合中失去过生命的对手数量。每当你施放蜥蜴咒语时，厚鳞炙焰盖夫向目标对手造成1点伤害。

0215



灾祸卜算师格拉布

传奇生物～蛙／法术师／贵族

死触
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和施放法术力值等于或大于4的咒语。
{T}：刺探2。

0216



一家之主

生物～兔／市民

当一家之主进场时，派出两个1/1白色的兔衍生物。

0217



难测先知赫尔嘉

传奇生物～蛙／德鲁伊

每当你施放法术力值等于或大于4的生物咒语时，你抓一张牌，获得1点生命，并在难测先知赫尔嘉上放置一个+1/+1指示物。

{T}：加X点任意颜色的单色法术力，X为难测先知赫尔嘉的力量。此法术力只能用来施放法术力值等于或大于4的生物咒语或法术力费用中包括{X}的生物咒语。

0218



骇人守护者哈格斯

传奇生物～獾／战士

践踏

当骇人守护者哈格斯进场时，放逐你牌库顶的X张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

0219



恶名昭彰的虐爪

传奇生物～鼬鼠／佣兵

威慑

每当恶名昭彰的虐爪对任一牌手造成战斗伤害时，从你的牌库顶开始放逐牌，直到放逐一张非地牌为止。你可以施放该牌，但须弃一张牌，而非支付其法术力费用。

0220



废刃恶棍

生物～浣熊／狂战士

践踏

每当你花销4时，废刃恶棍得+2/+1直到回合结束。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）；

0221



风冠卡丝翠

传奇生物～鸟／斥候

飞行

每当你操控的一个或数个鸟对任一牌手造成战斗伤害时，选择一项～

- 你可以将一张鸟生物牌从你手上或你坟墓场放进战场，且上面有一个终命指示物。
- 在每个由你操控的鸟上各放置一个+1/+1指示物。
- 抓一张牌。

0222



跃莲导师

生物～蛙／德鲁伊

延势

{1GU}：放逐另一个目标由你操控的生物，然后将它在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1指示物。只能于法术时机起动。

0223



辉月唤集

结界

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则每位对手各失去1点生命。
在你的结束步骤开始时，若你本回合中既获得过也失去过生命，则派出一个1/1黑色，具飞行异能的蝙蝠衍生生物。
{1B}，支付2点生命：抓一张牌。

0224



焰齿剑传人玛贝尔

传奇生物～家鼠／士兵

由你操控的其他家鼠得+1/+1。
当焰齿剑传人玛贝尔进场时，派出传奇衍生神器焰齿剑，其为无色武具，且具有「佩带此武具的生物得+1/+1且具有警戒、践踏与敏捷异能」与佩带{2}。

0225



钻心袭击客

生物～老鼠／邪术师

门槛;～只要你坟墓场中有七张或更多牌，钻心袭击客便得+3/+0。
{2(u/b)}: 刺探1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）;

0226



月行僧侣

生物～蝙蝠／僧侣

飞行
每当月行僧侣攻击时，你获得1点生命。

0227



废品战术家穆埃拉

传奇生物～浣熊／战士

在你的第一个行动阶段开始时，你每操控一个浣熊，便加{R}或{G}。
每当你花销4时，你获得3点生命。
（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）;
每当你花销8时，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。

0228



羽誓导师

生物～鸟／斥候

飞行
每当羽誓导师或另一个由你操控且具飞行异能的生物进场时，在目标由你操控且不具飞行异能的生物上放置一个+1/+1指示物。

0229



池塘先知

生物～蛙／参谋

当池塘先知进场时，抓一张牌。

0230



震天急智拉尔

传奇鹏洛客～拉尔

每当你施放非生物咒语时，在震天急智拉尔上放置一个忠诚指示物。
+1：派出一个1/1，蓝红双色，具灵技异能的水獭衍生生物。
-3：抓三张牌，然后弃两张牌。
-10：抓三张牌。你获得具有以下异能的徽记～「你施放的瞬间和法术咒语具有风暴异能。」（每当你施放瞬间或法术咒语时，本回合于此咒语之前每施放过一个其他咒语，便将此咒语复制一次。）；

0231



种剑导师

生物～家鼠／士兵

警戒，敏捷
英武;～每当种剑导师每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，在其上放置一个+1/+1指示物。

0232



种荚扈从

生物～鸟／斥候

飞行
每当种荚扈从攻击时，目标由你操控且不具飞行异能的生物得+1/+1直到回合结束。

0233



参星导师

生物～蝙蝠／邪术师

飞行，警戒
在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得或失去过生命，则除非目标对手牺牲一个非地永久物或弃一张牌，否则其失去3点生命。

0234



捕风导师

生物～水獭／魔法师

敏捷
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。）；你施放的瞬间与法术咒语减少{1}来施放。

0235



风暴钓客

生物～水獭／法术师

每当你施放非生物咒语时，在风暴钓客上放置一个+1/+1指示物。

0236



唤潮导师

生物～老鼠／法术师

威慑
门槛;～当唤潮导师进场时，若你坟墓场中有七张或更多牌，则将至多一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

0237



鼠卫老兵

生物～家鼠／士兵

英武;～每当鼠卫老兵每回合首度成为由你操控之咒语或异能的目标时，直到回合结束，它得+1/+0且获得先攻异能。占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置于你的牌库底。）;

0238



刈藤导师

生物～松鼠／德鲁伊

当刈藤导师进场或死去时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{2}, {T}」，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）;

0239



无情的维伦

传奇生物～老鼠／浪客

守护{2}
如果某个由对手操控的生物将死去，则改为将它放逐。
在每个结束步骤开始时，派出X个1/1黑色老鼠衍生物，且具有「你每操控一个其他老鼠，此生物便得+1/+1」，X为本回合中被放逐且由对手操控的生物数量。

0240



云游导师

生物～浣熊／诗人

每当你花销4时，在云游导师上放置一个+1/+1指示物。（你在一回合中用到第四点法术力来施放咒语时，就算达到花销4。）;
{T}: 加{R}或{G}。

0241



万生噬兽依格拉

传奇生物～元素／猫

守护～牺牲一个食品。
其他生物都是食品神器，仍具有原本类别，且具有「{2}，{T}，牺牲此永久物：你获得3点生命。」
每当一个食品从战场进入坟墓场时，在万生噬兽依格拉上放置两个+1/+1指示物。

0242



星宇唤师佐拉琳

传奇生物～蝙蝠／僧侣

飞行，警戒
每当一个由你操控的蝙蝠攻击时，你获得1点生命。
每当佐拉琳进场或攻击时，你可以支付{WB}和2点生命。当你如此作时，将目标法术力值等于或小于3的非地永久物牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。

0243



树皮壳收集机

神器生物～变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）；
延势
{2}：将目标牌从你坟墓场置于你的牌库底。

0244



野花小姐的杂烩锅

神器

当野花小姐的杂烩锅进场时，派出一个食品衍生物。（它是具有「{2}，{T}，牺牲此神器：你获得3点生命」的神器。）；
{5}，{T}，牺牲野花小姐的杂烩锅：消灭目标非地永久物。只能于法术时机起动。

0245



喷泉港响钟

神器

当喷泉港响钟进场时，你可以从你牌库中搜寻一张基本牌，展示该牌，然后洗牌，并将该牌置于牌库顶。
{1}，牺牲喷泉港响钟：抓一张牌。

0246



家传史诗

神器

{4}，{T}：抓一张牌。对此异能起动费用中的每点法术力而言，你可以横置一个由你操控且未横置的生物，而不支付该法术力。只能于法术时机起动。

0247



百衲旗

神器

于百衲旗进场时，选择一种生物类别。
由你操控的该类别生物得+1/+1。
{T}：加一点任意颜色的法术力。

0248



短弓

神器～武具

佩带此武具的生物得+1/+1且具有警戒与延势异能。
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。）；

0249



星铸剑

神器～武具

礼赠已横置的鱼（你施放此咒语时可以应诺礼赠一位对手。如果你如此作，则当它进场时，该牌手派出一个1/1已横置的蓝色鱼衍生生物。）；
当星铸剑进场时，若已应诺礼赠，则将星铸剑贴附在目标由你操控的生物上。
佩带此武具的生物得+3/+3且失去飞行异能。
佩带{3}

0250



枝结滚车

神器～载具

警戒
{3}, {T}：在目标生物上放置一个+1/+1指示物。
横置两个由你操控且未横置的衍生生物：枝结滚车成为神器生物直到回合结束。

0251



三树城福像

神器生物～变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）；
{1}：加一点任意颜色的法术力。每回合只能起动一次。

0252



神奇小径

地

{T}, 牺牲神奇小径：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。然后如果你操控四个或更多地，则重置该地。

0253



喷泉港

地

{T}: 加{C}。
{2}, {T}, 牺牲一个衍生物：抓一张牌。
{3}, {T}, 支付1点生命：派出一个1/1蓝色的鱼衍生物。
{4}, {T}: 派出一个珍宝衍生物。

0254



隐匿石室

地

当隐匿石室进场时，刺探1。（检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）；
{T}: 加{C}。{1}, {T}: 加一点任意颜色的法术力。

0255



睡莲村

地

{T}: 加{C}。
{T}: 加{U}。此法术力只能用来施放生物咒语。
{U}, {T}: 刺探2。只能于有鸟，蛙，水獭或老鼠在你操控下进战场的回合中起动。

0256



鲁冰花村

地

{T}: 加{C}。
{T}: 加{W}。此法术力只能用来施放生物咒语。
{1W}, {T}, 牺牲鲁冰花村：检视你牌库顶的六张牌。你可以展示其中一张蝙蝠，鸟，家鼠或兔牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0257



泥岸村

地

{T}: 加{C}。
{T}: 加{B}。此法术力只能用来施放生物咒语。
{1B}, {T}, 牺牲泥岸村：将目标蝙蝠，蜥蜴，老鼠或松鼠牌从你的坟墓场移回你手上。

0258



洞橡村

地

{T}: 加{C}。
{T}: 加{G}。此法术力只能用来施放生物咒语。
{G}, {T}: 在每个由你操控且为本回合进战场的蛙，兔，浣熊或松鼠上各放置一个+1/+1指示物。

0259



岩壁村

地

{T}: 加{C}。
{T}: 加{R}。此法术力只能用来施放生物咒语。
{R}, {T}: 直到回合结束，目标由你操控的蜥蜴，家鼠，水獭或浣熊得 +1/+0且获得敏捷异能。只能于法术时机起动。

0260



三树城

传奇地

于三树城进场时，选择一种生物类别。
{T}: 加{C}。
{2}, {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所选类别生物数量。

0261



世外乐土

地

世外乐土须横置进场。于它进战场时，选择一种颜色。
{T}: 加一点该色的法术力。