

0001



翔空救援机

神器~载具

飞行，警戒
搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0002



阿拉卡亚军械库

神器

由你操控的生物得+0/+1且具有警戒异能。
在你回合的战斗开始时，选择至多一个目标由你操控的坐骑或载具。直到回合结束，对该永久物而言，如果其是坐骑，则它成为已乘驾，且如果其是载具，则它成为神器生物。

0003



明日豪杰巴席利

传奇生物~人类/骑士

*, ♂, 耗竭巴席利：派出一个1/1白色，具系命异能的猫衍生生物。（已耗竭的生物于你的下一个重置步骤中不能重置。）
循环2*（2*，弃掉此牌：抓一张牌。）
当你循环此牌时，由你操控的猫获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

0004



光明原飞鼠

生物~负鼠/坐骑

警戒
每当此生物于已乘驾时攻击，直到回合结束，它得+1/+2且获得飞行异能。
乘驾3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0005



光明原野马

生物~马/坐骑

每当此生物于已乘驾时攻击，将它重置并在其上放置一个+1/+1指示物。
乘驾1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0006



直播漫游机

神器~载具

当此载具进场时，派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。
搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0007



援护雄牛

生物~牛/坐骑

每当此生物于已乘驾时攻击，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。
牺牲此生物：由你操控且其上有指示物的生物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。
乘驾1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0008



峡谷飞跃手

生物~寇族/车手

每当此生物于你的行动阶段乘驾坐骑或搭载载具时，该坐骑或载具获得飞行异能直到回合结束。

0009



鼎云侠领队

生物~人类/车手

由你操控的坐骑和载具得+1/+1。此生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。

0010



赛道相撞

法术

选择一项~
•赛道相撞对目标生物造成X点伤害，X为由你操控且为生物和/或载具的永久物数量。
•消灭目标神器。

0011



大胆技师

生物~人类/神器师

3*：在目标坐骑或载具上放置一个+1/+1指示物。

0012



拘役战车

神器~载具

当此载具进场时，放逐目标由对手操控的神器或生物，直到此载具离开战场为止。
搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）
循环*（*，弃掉此牌：抓一张牌。）

0013



英勇一击

瞬间

消灭目标防御力等于或大于4的生物。

循环 2 (2, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

0014



耀光野山猫

生物~猫/坐骑

系命

每当此生物于已乘驾时攻击, 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。

乘驾2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的其他生物: 此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

0015



执守日魔

生物~马/坐骑

守护 2

每当此生物于已乘驾时攻击, 从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于3的非地永久物牌, 将之放进战场, 然后洗牌。

乘驾4

0016



循光同调机

神器生物~机器人/神器师

飞行

你每操控一个神器, 此生物便得 +1/+0。

0017



接合高手

神器生物~机器人/驾手

此生物利用其防御力来乘驾坐骑和搭载载具, 而不是力量。

每当此生物于你的回合中成为横置时, 将它重置。此异能每回合只会触发一次。

0018



狮族勘测员

生物~猫/斥候

发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)

于你的回合中, 此生物具有先攻异能。

速度极限 ~ 3, 从你坟墓场放逐此牌: 抓一张牌。

0019



光盾格挡

瞬间

目标生物得 +2/+2 直到回合结束。
循环 2 (2, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

0020



光轮改良

结界~灵气

结附于生物或载具
发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)
所结附的永久物得 +1/+1 且具有警戒异能。
速度极限 ~ 你可以从你坟墓场施放此牌。

0021



莲花卫信徒

生物~鸟/僧侣

飞行
当此生物进场时, 目标生物或载具获得系命与不灭异能直到回合结束。

0022



筑巢机器人

神器生物~机器人

发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)
当此生物死去时, 派出一个1/1 无色自动机衍生物神器生物。
速度极限 ~ 此生物得 +1/+0。

0023



险恶圈套

神器

发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)
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。
速度极限 ~ {oT}: 在目标由你操控的生物或载具上放置一个 +1/+1 指示物。只能于法术时机起动。

0024



赛道之傲

生物~灵俑/猫/战士

警戒
发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)
速度极限 ~ 在你回合的战斗开始时, 目标由你操控的生物或载具获得连击异能直到回合结束。

0025



征程终结

瞬间

如果此咒语以已横置的永久物为目标，则它减少3来施放。放逐目标生物或载具。

0026



路旁相助

结界~灵气

结附于生物或载具
当此灵气进场时，派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」所结附的永久物得+1/+1且具有系命异能。

0027



救援引擎

神器~载具

由你操控的其他神器生物得+2/+2。
当此载具攻击时，将至多一张目标神器牌从你坟墓场移回战场。
搭载6

0028



空先知战车

神器~载具

飞行
于此载具进场时，选择一个非地牌的名称。
具有该名称之来源的起动式异能都增加2来起动。
搭载2

0029



触目连撞

法术

所有生物和载具都失去不灭异能直到回合结束，然后消灭所有生物和载具。
循环2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0030



独轮侦路车

神器~载具

当此载具进场时，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。）
搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0031



破晓暴君桑旦玛

传奇神器生物~组构体

0032



迅翼袭击鸟

生物~鸟/战士

飞行

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限~此生物得+0/+1且具有警戒异能。

0033



检修调试

法术

将目标神器牌从你坟墓场移回战场。如果它是载具，则其成为神器生物。

0034



不懈树懒

生物~树懒/坐骑

每当此生物于已乘驾时攻击，它获得不灭异能直到回合结束。重置所有由你操控的生物。乘驾4（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于4的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0035



英勇旗舰

传奇神器~载具

飞行，先攻，系命

搭载3

循环 {2}（{2}，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环此牌时，派出X个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

0036



云游械队滑行车

神器~载具

当此载具进场时，占卜1。

横置三个由你操控且未横置的其他生物：直到回合结束，此载具成为神器生物且获得飞行异能。在其上放置一个+1/+1指示物。搭载1

0037



云游械队迅焊机

神器生物~机器人/神器师

你施放的神器咒语减少 1 来施放。

0038



乙太虹吸阀

神器

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

2, ♣：抓一张牌。

速度极限~每当你抓一张牌时，每位对手各磨两张牌。（每位对手各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。）

0039



巧妙弹开

瞬间

将目标生物或载具移回其拥有者手上。

0040



珊瑚暴君凯洛纳

传奇生物~章鱼

0041



牵制机

神器生物~机器人

飞行

♠，牺牲此生物：除非目标瞬间或法术咒语的操控者支付 3，否则反击之。

0042



水淹引擎

结界~灵气

结附于生物或载具

当此灵气进场时，横置所结附的永久物。所结附的永久物失去所有异能，且于其操控者的重置步骤中不能重置。

0043



觅械巨蛇

生物~巨蛇

神器共鸣（你每操控一个神器，此咒语便减少1来施放。）

5：此生物本回合不能被阻挡。

0044



花纹鬼勘路员

生物~精怪/斥候

飞行

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限~3，从你坟墓放逐此牌：抓一张牌。

0045



循光调校机

神器生物~机器人

：加1。此法术力只能用来施放神器咒语或起动异能。

0046



嚎勒的打手

生物~海豹/海盗

循环1（1，弃掉此牌：抓一张牌。）

当你循环此牌时，目标由对手操控的生物或载具得-3/-0直到回合结束。

0047



漂翔船

神器~载具

飞行

当此载具进场时，抓两张牌。搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0048



敏锐海贼

生物~章鱼/海盗

警戒

竭绝~1：抓一张牌，然后弃一张牌。在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0049



记忆守护者

神器生物~机器人/神器师

神器共鸣（你每操控一个神器，此咒语便减少1来施放。）

飞行

0050



午夜破坏车

神器~载具

于不是你的回合中，此载具是神器生物。

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0051



心泉人鱼

生物~人鱼/法师

竭绝~X：抓X张牌。

在每个由你操控的人鱼生物上各放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0052



御风沐燕灵

传奇生物~人类/法师/驾手

当此生物进场时，派出一个3/2无色，具搭载1的载具衍生神器。

由你操控的载具有飞行异能。

每当一个或数个由你操控且具飞行异能的生物对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

0053



巧手扑翼师

生物~维多肯/神器师

当此生物进场时，派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。

0054



控驭引擎

神器~载具

当此载具进场时，于你操控此载具的时段内，获得目标由对手操控的生物之操控权。于你操控此载具的时段内，该生物不能进行攻击或阻挡。

搭载3

0055



流浪者队加油车

神器~载具

每当你起动任一竭绝异能时，抓一张牌。

竭绝~4：此载具成为神器生物。在其上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

搭载2

0056



改装间

神器

2, ♣，牺牲另一个神器：从你牌库中搜寻一张神器牌，且其法术力值须等同于所牺牲之神器的法术力值加1，将之放进战场，然后洗牌。只能于法术时机起动。

0057



河流纪念碑

神器

1, ♣：任意数量的目标牌手各磨两张牌。（他们各将其牌库顶的两张牌置入其坟墓场。）

竭绝~2♠♠, ♣：任意数量的目标牌手各磨若干牌，其数量等同于各自坟墓场中牌的数量。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0058



路旁爆胎

法术

如果此咒语以法术力值为1的永久物为目标，则它减少2来施放。将目标由对手操控的生物或载具移回其拥有者手上。

抓一张牌。

0059



破坏策士

生物~维多肯/游侠

飞行，警戒

每当一个或数个生物攻击你时，这些生物得-1/-0直到回合结束。

竭绝~5♠♠：在此生物上放置三个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0060



搜掠空鳐

生物~鱼/海盜

飞行

每当你弃一张或数张牌时，在此生物上放置等量的+1/+1指示物。

循环2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0061



腾霄工程师

生物~人类/驾手

飞行

竭绝~4: 在此生物上放置两个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0062



滑溜拟物浆

生物~流浆

发动引擎! (如果你没有速度, 则从1开始。于你的每个回合中, 当有对手失去生命时, 此数值便会增加, 但每回合限一次。速度极限为4。)
速度极限~1, 牺牲此生物: 复制目标由你操控的咒语。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生物。)

0063



幽灵干预

瞬间

除非目标神器或生物咒语的操控者支付4, 否则反击之。

0064



点破咒语

瞬间

除非目标非生物咒语的操控者支付2, 否则反击之。

0065



尖壳扰敌机

神器生物~机器人/龟

当此生物进场时, 将目标由对手操控的生物或载具移回其拥有者手上。如果该对手的速度比每位其他牌手都高, 则将该对手的速度减少1。此效应不能将其速度减到小于1。

0066



引擎熄火

法术

横置目标生物或载具, 然后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。)
循环2 (2, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

0067



囤积物资

法术

检视你牌库顶的五张牌。将其
中两张置于你手上，其余则以
任意顺序置于你牌库底。

0068



扑翼装配机

神器~载具

飞行
每当你抓每回合中你的第二张牌
时，派出一个1/1无色，具飞行
异能的振翼机衍生物。
搭载2

0069



交换舵盘

法术

交换目标由你操控的神器或
生物和目标由对手操控的神
器或生物之操控权。
循环2 (2，弃掉此牌：抓一
张牌。)

0070



转变法师

生物~人类/法师

当此生物进场时，你可以从你牌
库中搜寻一张法术力值为4或5的
神器牌，展示该牌，将它置于你
手上，然后洗牌。

0071



设绊阻挠

瞬间

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。
循环2 (2，弃掉此牌：抓一
张牌。)

0072



难阻计划

结界

在你的结束步骤开始时，重置所
有由你操控的非地永久物。

0073



显眼主办维夕特

传奇生物～造妖

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
你的手牌数量没有上限。
速度极限～如果你将抓一张牌，则改为抓两张牌。

0074



蜡仿窃形贼

生物～变形兽

闪现
你可以使此生物当成任一由你操控之神器或生物的复制品来进场。
循环 2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0075



远古血仇

法术

选择一个牌名。从目标对手的坟墓场，手牌及牌库中搜寻至多四张具该名称的牌，并将它们放逐。然后该牌手洗牌。

0076



重回赛道

法术

将目标生物或载具牌从你坟墓场移回战场。派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

0077



可怖血妖

生物～吸血鬼／精怪

此生物不能进行阻挡。
只要任一对手的总生命为10或更少，此生物便具有敏捷异能。
地落～每当一个由你操控的地进场时，你可以将此牌从你坟墓场移回战场。

0078



腐臭开路车

神器～载具

当此载具进场时，磨两张牌。然后将一张生物或载具牌从你坟墓场移回你手上。（磨两张牌的流程是將你牌库顶的两张牌置入你坟墓场。）
搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0079



伏墓硬壳虫

生物~昆虫/战士

你坟墓场中每有一张神器和/或生物牌，此咒语便减少1来施放。

循环2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0080



唤墓者战车

神器~载具

威慑

每当你弃一张或数张牌时，派出等量已横置的2/2黑色灵俑衍生生物。

搭载2

0081



受诅包裹布

神器

由你操控的灵俑得+1/+1。
#: 目标在你坟墓场中的生物牌获得遗存异能直到回合结束。其遗存费用等同于其法术力费用。（将该牌放逐并支付其遗存费用：派出一个为其复制品的衍生物，但它是白色灵俑，仍具有原本类别，且没有法术力费用。只能于法术时机遗存。）

0082



不亡驾手

生物~灵俑/驾手

此生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。

3 #: 将此牌从你坟墓场移回你手上。

0083



魔性破烂车

神器~载具

神器共鸣（你每操控一个神器，此咒语便减少1来施放。）当此载具进场时，为每位牌手各进行以下流程~消灭至多一个目标由该牌手操控的生物。如果以此法消灭一个由你操控的生物，则在此载具上放置两个+1/+1指示物。搭载2

0084



引擎老鼠

生物~灵俑/老鼠

死触

5 #: 每位对手各失去2点生命。

0085



酤油吸血鬼

生物~吸血鬼/浪客

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）此生物须横置进场。速度极限~☠，牺牲另一个生物或载具：抓一张牌。

0086



嘉斯达劫掠者

生物~吸血鬼/浪客

发动引擎！当此生物进场时，目标对手展示其手牌。你选择其中一张瞬间或法术牌。该牌手弃掉该牌。速度极限~此生物得+1/+1且具有威慑异能。

0087



夜市司贡提

传奇生物~乙太种/浪客

每当任一牌手施放不由其拥有的咒语时，该牌手派出一个珍宝衍生物。每当一个生物对你的任一对手造成战斗伤害时，其操控者检视该对手的牌库顶牌并牌面朝下地放逐该牌。于该牌持续放逐的时段内，该生物的操控者可以使用该牌。能用任意种类的法术力来以此法施放咒语。

0088



阴森饰品

神器

当此神器进场时，目标由对手操控的生物得-2/-2直到回合结束。2☠, ☠，牺牲此神器：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。）

0089



残酷标枪手

生物~人类/战士

每当你攻击时，目标进行攻击的生物得+1/+0直到回合结束。本回合中，当该生物死去时，刺探1。（检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。）

0090



地狱侧击

法术

牺牲一个神器或生物，以作为施放此咒语的额外费用。消灭目标生物或载具。如果所牺牲的永久物是载具，则抓一张牌。

0091



胜利时刻

结界

发动引擎！
当此结界进场时，派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。
速度极限 ~ 1，牺牲此结界：从你牌库中搜寻一张牌，将它置于你手上，然后洗牌。只能于法术时机起动。

0092



恫吓战术

法术

目标对手展示其手牌。你选择其中一张神器或生物牌。放逐该牌。
循环 3 (3，弃掉此牌：抓一张牌。)

0093



饥渴暴君卡拉塞恩

传奇生物~鳄鱼

0094



送终号

传奇神器~载具

送终号得-X/-X，X为你的总生命。
2，支付2点生命：抓一张牌。
搭载2

0095



蝗虫飞散

瞬间

目标生物得-1/-1直到回合结束。
循环 (，弃掉此牌：抓一张牌。)

0096



极限超载

瞬间

在目标生物上放置一个+1/+1指示物。它获得死触与不灭异能直到回合结束。

0097



刹停冲势

结界

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

当此结界进场时，每位对手各依其选择牺牲一个生物或载具。每位无法如此作的对手各弃一张牌。

2，牺牲此结界：你获得等同于你速度的生命。

0098



突变体勘路员

生物~突变体/斥候

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

2：此生物得+1/+1直到回合结束。

速度极限~3，从你坟墓场放逐此牌：抓一张牌。

0099



应诺惧偶

神器生物~玩具

每当此生物或另一个由你操控的神器进场时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0100



沼地盛宴

法术

选择目标生物，鹏洛客或载具。磨两张牌，然后如果所选永久物之法术力值等于或小于你坟墓场中牌的数量，则消灭之。

0101



裂爪越野车

神器~载具

当此载具进场时，每位对手各弃一张牌。

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0102



复生死冥王

生物~灵俑/猫/骑士

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限~在你的结束步骤开始时，派出一个2/2黑色灵俑衍生物。

0103



危险捷径

法术

抓两张牌。每位牌手各失去2点生命。

0104



谢菲翼邪鬼

生物~恶魔

飞行

当此生物进场时，所有其他生物得-2/-2直到回合结束。

循环2 (2, 弃掉此牌：抓一张牌。)

0105



极速狂魔

传奇生物~恶魔

飞行，践踏

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）在你的结束步骤开始时，你抓X张牌且失去X点生命，X为你的速度。

0106



旋转退场

瞬间

消灭目标生物或载具。

0107



疾驰汲油鬼

生物~吸血鬼

飞行，敏捷

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）速度极限~此生物具有系命异能。

0108



吸取燃料

瞬间

目标生物得-6/-6直到回合结束。你获得2点生命。

0109



无畏柳枝体

神器生物~稻草人

你可以从你坟墓场施放此牌，但在其他费用以外，还须额外支付2点生命并牺牲一个神器或生物。

0110



拾骸柳枝体

神器生物~稻草人

飞行
当此生物进场时，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。)

0111



污劣娃娃

神器生物~玩具

☠, ☠: 刺探1。(检视你牌库顶的牌。你可以将该牌置入你的坟墓场。)

0112



奋激驾客

生物~牛头怪/骑手

每当任一牌手施放咒语时，若当前不是该牌手的回合，则此生物对其造成4点伤害。
每当你起动任一竭绝异能时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0113



轰鸣机车

神器~载具

当此载具进场时，加四点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来起动异能。
竭绝 ~ × 2: 此载具对任意一个目标造成X点伤害。在此载具上放置一个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)
搭载2

0114



易碎火箭

神器~载具

闪现
当此载具进场时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+2/+0且获得践踏异能。
搭载1 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。)

0115



烈焰狱航鬼

生物~鬼怪/战士

威慑
发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
2：此生物得+1/+0直到回合结束。
速度极限~此生物具有连击异能。

0116



火花猎手茜卓

传奇鹏洛客~茜卓

在你回合的战斗开始时，选择至多一个目标由你操控的载具。直到回合结束，它成为神器生物且获得敏捷异能。
+2：你可以牺牲一个神器或弃一张牌。如果你如此作，则抓一张牌。
0：派出一个3/2无色，具搭载1的载具衍生神器。
-7：你获得具有以下异能的徽记~「每当一个由你操控的神器进场时，此徽记对任意一个目标造成3点伤害。」

0117



喧嚣铁甲机

神器~载具

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）
循环（弃掉此牌：抓一张牌。）

0118



全凭运气

结界

在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

0119



打砸抢烧

瞬间

选择一项~

- 消灭目标载具。
- 打砸抢烧对目标生物或鹏洛客造成6点伤害。

0120



窜天鬼工程师达雷迪

传奇生物~鬼怪/神器师

达雷迪的力量等同于由你操控之神器中的最大法术力值。
每当达雷迪进场或攻击时，选择目标在你坟墓场中的神器牌。你可以牺牲一个神器。如果你如此作，则将所选之牌移回战场。

0121



航龙工程师

生物~鬼怪/神器师

竭绝~：由你操控的其他生物获得敏捷异能直到回合结束。在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能启动一次。）

竭绝~：派出一个4/4红色，具飞行异能的恐龙/龙衍生生物。

0122



驰援骇威龙

生物~恐龙/龙/坐骑

飞行，敏捷

每当此生物于已乘驾时攻击，它对任意一个目标造成2点伤害。

乘驾3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0123



炸裂俯冲鬼

生物~鬼怪/驾手

此生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。当此生物死去时，它对任意一个目标造成1点伤害。

0124



送终士队催速师

生物~人类/战士

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限~：加。

0125



送终士队击刺手

生物~人类/佣兵

延势

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）速度极限~在你的维持开始时，放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

0126



火上浇油

瞬间

火上浇油对每个生物各造成2点伤害。

循环2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0127



全力出击

法术

在此行动阶段后，额外多出两个战斗阶段。
在本回合的每次战斗开始时，重置所有本回合攻击过的生物。

0128



嘉斯达轰动客

生物~人类/狂战士

当此生物进场时，你可以牺牲一个生物或载具。当你如此作时，消灭目标由对手操控的神器。

0129



嘉斯达炫路车

神器~载具

践踏，敏捷
当此载具进场时，它成为神器生物直到回合结束。
搭载2

2，弃一张牌：将此牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。只能于法术时机起动。

0130



披金骏马

生物~马/坐骑

每当此生物于已乘驾时攻击，派出一个珍宝衍生物。（它是具「e，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）
乘驾1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0131



鬼怪勘测员

生物~鬼怪/斥候

践踏
发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。
速度极限~3，从你坟墓场放逐此牌：抓一张牌。

0132



滑钳鬼怪

生物~鬼怪/神器师

竭绝~2：弃至多两张牌，然后抓等量的牌。在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0133



寻神哈佐蓄

传奇神器～神

不灭，敏捷
发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

1, ⚡：目标力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。除非你达到速度极限，否则哈佐蓄不能进行攻击或阻挡。

0134



咆哮组打手

生物～鬼怪／佣兵

发动引擎！
由你操控的其他鬼怪具有敏捷异能。
在你回合的战斗开始时，派出一个1/1红色鬼怪衍生物。该衍生物本次战斗若能攻击，则必须攻击。
速度极限～⚡：你每操控一个鬼怪，便加⚡。

0135



庆典开始

结界

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
当此结界进场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓两张牌。
速度极限～牺牲此结界：由你操控的生物和载具获得敏捷异能直到回合结束。

0136



闪电炼击

瞬间

闪电炼击对任意一个目标造成3点伤害。

0137



浆身火炮师

生物～元素／海盜

每当你弃一张或数张牌时，此生物向每位对手各造成等量的伤害。
循环 1 ⚡（1 ⚡，弃掉此牌：抓一张牌。）
当你循环此牌时，它向每位对手各造成1点伤害。

0138



劫掠鯖鲨

生物～鲨鱼／海盜

每当你弃一张或数张牌时，在此生物上放置等量的+1/+1指示物。
循环 2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0139



远抛身后

结界

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

当此结界进场时，它对至多一个目标生物或鹏洛客造成5点伤害。

2，牺牲此结界：它对每位未达到速度极限的牌手各造成2点伤害。

0140



领航模范

生物~人类/车手

竭绝~2：在此生物上放置一个+1/+1指示物。它获得连击异能直到回合结束。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0141



油门到底

瞬间

直到回合结束，目标生物得+X/+0且获得先攻异能。

0142



车头拦路专家

生物~鬼怪/战士

敏捷

竭绝~3：在此生物上放置两个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0143



推高极限

法术

将所有坐骑和载具牌从你坟墓场移回战场。在下一个结束步骤开始时将它们牺牲。由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。由你操控的生物获得敏捷异能直到回合结束。

0144



鲁莽速牛怪

生物~牛头怪/车手

每当此生物于你的行动阶段乘驾坐骑或搭载载具时，直到回合结束，该坐骑或载具得+2/+0且获得践踏异能。

0145



路怒斗车

瞬间

路怒斗车对目标生物或鹏洛客造成X点伤害，X为为由你操控的坐骑和载具数量加2。

0146



天空坠落

瞬间

消灭目标神器。

循环 (Cycling symbol)：(弃掉此牌：抓一张牌。)

0147



鼎云侠队机械轮

神器~载具

敏捷

竭绝~横置另一个由你操控且未横置的坐骑或载具：此载具成为神器生物。你在此载具以外每操控一个坐骑和/或载具，便在此载具上放置一个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

搭载2

0148



雷云枪手

生物~鲨鱼/海盜

延势

弃一张牌：抓一张牌。只能于法术时机起动，且每回合限一次。

0149



人龙暴君泰罗兹

传奇生物~恐龙/战士

0150



后燃专家

生物~鬼怪/神器师

竭绝~2 (Exhaust symbol)：在此生物上放置两个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

每当你起动任一竭绝异能时，将此牌从你坟墓场移回战场。

0151



躁暴龙

生物~恐龙

践踏

循环 2 (2, 弃掉此牌：抓一张牌。) 当你循环此牌时，在至多一个目标生物或载具上放置两个 +1/+1 指示物。它获得践踏与不灭异能直到回合结束。

0152



阿拉奇亚猎豹

生物~猫/坐骑

警戒

每当此生物于已乘驾时攻击，它得 +2/+2 直到回合结束。乘驾 1 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 1 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

0153



领头长毛象

生物~象/坐骑

当此生物进场和每当它于已乘驾时攻击，派出一个 3/3 绿色的象衍生生物。乘驾 5 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 5 的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

0154



驭兽先锋

生物~人类/骑士

4：检视你牌库顶的三张牌。你可以展示其中一张永久物牌并置于你手上。将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。

0155



彰显伟绩

瞬间

直到回合结束，目标生物得 +4/+4 且获得践踏异能。

0156



羽翼断裂

瞬间

消灭目标神器，结界或具飞行异能的生物。

0157



护卫骑手

瞬间

选择一项～

- 目标由你操控的永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。
- 派出一个1/1无色驾手衍生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

0158



城区吉祥犬

生物～狗／坐骑

此生物进场时上面有X个+1/+1指示物。

- 1 ♣，从此生物上移去两个+1/+1指示物：消灭目标神器。
- 每当此生物于已乘驾时攻击，在其上放置一个+1/+1指示物。
- 乘驾1

0159



挖掘客的洞察

结界

每当一张或数张神器和 / 或生物牌离开你坟墓场时，你获得1点生命。
当此结界进场时，磨四张牌。你可以将一张神器，生物或地牌从所磨掉之牌中置于你手上。（磨四张牌的流程是将你牌库顶的四张牌置入你坟墓场。）

0160



撼地车

神器～载具

警戒，践踏

从你坟墓场放逐一张神器或生物牌：此载具成为神器生物直到回合结束。
搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0161



加油妖精

生物～妖精／德鲁伊

于你的回合中，只要你本回合中还未起动过任何竭绝异能，你便可以竭绝异能视同从未起动过地来起动。
竭绝～1 ♣：在此生物上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0162



长齿守护猿

生物～猿猴／德鲁伊

闪现

当此生物进场时，另一个目标由你操控的生物或载具得+2/+2直到回合结束。

0163



长齿德鲁伊召唤师

生物~猿猴/德鲁伊

延势

当此生物进场时，从你的牌库和 / 或坟墓场中搜寻一张不具异能的生物牌，展示该牌，并将它置于你手上。如果你以此法搜寻你的牌库，则洗牌。

0164



绿地守护者

生物~妖精/游侠

♣：目标生物获得践踏异能直到回合结束。

竭绝~3♣：在此生物上放置三个 +1/+1 指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0165



沙丘之害

生物~亚龙

践踏，延势

竭绝~6♣：在此生物上放置三个 +1/+1 指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0166



杂食吉比兽

生物~野兽

0167



象族勘测员

生物~象/斥候

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）速度极限~3，从你坟墓场放逐此牌：抓一张牌。

0168



伐木载世机

神器~载具

此载具的力量等同于由你操控的地数量。每当此载具进场或攻击时，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。搭载4

0169



流浆行进

结界

由你操控的生物之基础力量与防御力为6/6，且额外具有流浆此类别。

每当任一对手施放咒语时，若当前不是该牌手的回合，则你派出一个3/3绿色的象衍生生物。

0170



迁徙巨角龙

生物~恐龙

延势

当此生物进场时，你获得4点生命。

循环2 (2, 弃掉此牌：抓一张牌。)

0171



蜕皮照护师

生物~昆虫/德鲁伊

☞：磨一张牌。（将你牌库顶的一张牌置入你的坟墓场。）

☞，从你坟墓场放逐一张牌：加一点任意颜色的法术力。

0172



流浆巡卫

生物~流浆

当此生物进场时，磨两张牌，然后你坟墓场中每有一张神器和/或生物牌，便在此生物上放置一个+1/+1指示物。（磨两张牌的流程是将你牌库顶的两张牌置入你坟墓场。）

0173



自动械工匠奥薇亚

传奇生物~人类/神器师

每个正向你的任一对手进行攻击之生物均具有践踏异能。

☛, ☞：你可以将一张生物或载具牌从你手上放进战场。如果你以此法将神器放进战场，则在其上放置两个+1/+1指示物。

0174



撞出通路

法术

选择一项～

- 目标由你操控的生物与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。）
- 消灭目标载具。

0175



指引前路

结界

发动引擎（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

3 ♣，牺牲此结界：从你牌库中搜寻至多X张基本地牌，X为你的速度。将这些牌横置放进战场，然后洗牌。

0176



坑穴鼹鼠

生物～鼹鼠

当此生物进场时，磨三张牌，然后你可以将一张地牌从你坟墓场移回你手上。（磨三张牌的流程是把你牌库顶的三张牌置入你的坟墓场。）

0177



威严骄暴龙

生物～恐龙

由你操控的其他恐龙得+1/+1。

0178



残骸复生

法术

将至多一张目标生物牌，至多一张目标坐骑牌，至多一张目标载具牌，和至多一张目标不具异能的生物牌从你坟墓场移回你手上。

0179



撞击碾压

瞬间

如果此咒语以由你操控的坐骑或载具为目标，则它减少1来施放。
目标由你操控的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。

0180



纺丝赋力

结界～灵气

闪现
结附于生物或载具
当此灵气进场时，重置所结附的永久物。
所结附的永久物得+1/+2且具有延势异能。

0181



狂奔碎步鼠

生物~家鼠

竭绝~3♣: 在此生物上放置一个+1/+1指示物。派出一个3/3绿色的象衍生生物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0182



世界暴君泰力安

生物~恐龙/流浆

0183



雷鸣迅节车

神器~载具

践踏
对每个由你操控的其他载具和生物而言，如果其法术力值等于或小于4，则其进场时上面额外有一个+1/+1指示物。若否，则其进场时上面额外有三个+1/+1指示物。
搭载3

0184



快心重机

神器~载具

当此载具进场时，你获得2点生命。
♣: 加一点任意颜色的法术力。
搭载2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物: 此载具成为神器生物直到回合结束。)

0185



毒囊勒嘎

生物~蜥蜴/坐骑

死触
每当此生物于已乘驾时攻击，它得+0/+3直到回合结束。
乘驾2 (横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的其他生物: 此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。)

0186



网袋精英

生物~昆虫/弓箭手

延势
循环X♣♣♣ (X♣♣♣, 弃掉此牌: 抓一张牌。)
当你循环此牌时，消灭至多一个目标法术力值为X的神器或结界。

0187



翠绿辟路君阿奇克

传奇生物~昆虫/德鲁伊

当阿奇克进场时，你坟墓场中每有一张神器和/或生物牌，便派出一个1/1绿色昆虫衍生生物。
每当另一个由你操控的昆虫死去时，在阿奇克上放置一个+1/+1指示物。每位对手各失去1点生命。

0188



末日跑车

神器~载具

e: 目标由你操控且力量等于或小于2的生物获得系异能直到回合结束，且本回合不能被阻挡。
搭载3（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于3的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0189



爆炸学者

生物~鬼怪/参谋

由你操控的其他永久物之竭绝异能减少2来起动。
竭绝~4 (1红, 1黑, 1绿, 1蓝): 由你操控的生物和载具获得践踏异能直到回合结束。在此生物上放置两个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0190



喷射单桅机

神器~载具

威慑
每当你攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。
搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0191



明镜巨械

神器生物~组构体

先攻，践踏
当此生物进场时，你可以从你牌库中搜寻至多两张法术力值等于或小于1的神器，生物和/或结界牌，展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。

0192



舷侧齐射

瞬间

舷侧齐射对目标生物或鹏洛客造成5点伤害。抓一张牌，然后弃一张牌。

0193



虫心引擎

神器

在你的维持开始时，刺探1。
2♣♣, ♠, 牺牲此神器：将目标生物或载具牌从你坟墓场移回战场。只能于法术时机起动作。

0194



沧海之灾嚎勒船长

传奇生物~鲨鱼/海盜

守护~2, 支付2点生命。
每当你弃一张或数张牌时，选择目标生物。每以此法弃掉一张牌，该生物便得+2/+0直到回合结束。本回合中，每当该生物对任一牌手造成战斗伤害时，你抓一张牌。

0195



阿拉奇亚之心卡拉朵拉

传奇生物~人类/骑士

当卡拉朵拉进场时，你可以从你牌库中搜寻一张坐骑或载具牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
如果将在某个由你操控的生物或载具上放置一个或数个+1/+1指示物，则改为在其上放置该数量加一的+1/+1指示物。

0196



鼎云侠队协调员

生物~人类/驾手

当此生物进场时，占卜2。
♠: 派出X个1/1无色驾手衍生生物，X为本回合中在你操控下进战场之坐骑和/或载具数量。这些衍生生物具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」

0197



鼎云侠队飞天轮

神器~载具

飞行
当此载具进场时，将两个+1/+1指示物分配给一个或两个目标由你操控的载具和/或生物。
搭载1

0198



燃煤巨械

神器生物~组构体

威慑，死触
当此生物进场时，将目标法术力值等于或小于4的生物牌在你操控下从坟墓场放进战场，且上面有一个终命指示物。该生物获得威慑、死触与敏捷异能。在你的下一个结束步骤开始时，放逐该生物。

0199



集屑甲虫车

神器~载具

践踏

当此载具进场时，每位对手各失去3点生命且你获得3点生命。

搭载2

0200



沙丘漂移车

神器~载具

当此载具进场时，将目标法术力值等于或小于X的神器或生物牌从你坟墓场移回战场。搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0201



速存先祖

生物~灵俑

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）当此生物进场时，派出一个2/2黑色灵俑衍生生物。速度极限~每当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。

0202



爆破脱逃

法术

放逐至多一个目标神器或生物。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。爆破脱逃对每个生物各造成4点伤害。

0203



终极首脑法芙琼

传奇生物~人类/佣兵

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）每当你攻击时，法芙琼向每位对手各造成1点伤害。速度极限~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伤害，则改为此造成原数量加1点伤害。

0204



无畏仗剑客

生物~鱼/海盜

敏捷

由你操控的载具有敏捷异能。每当你攻击时，若本次战斗中同时有海盜和载具攻击过，则抓三张牌，然后弃两张牌。

0205



嘉斯达逐速客

生物~蜥蜴/狂战士

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

当此生物进场时，它向目标对手造成1点伤害且你获得1点生命。

速度极限~此生物具有死触与敏捷异能。

0206



循光开路机

神器~载具

警戒

当此载具进场时，你可以从你牌库中搜寻一张神器牌并展示之。如果其法术力值等于或小于2，则将它放进战场。若否，则将它置于你手上。然后洗牌。

搭载2

0207



全网闹鬼

法术

选择目标对手。派出两个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。然后所选牌手失去X点生命且你获得X点生命，X为被你操控的神器数量。

0208



闹鬼地狱车

神器~载具

每当你攻击时，直到回合结束，目标由你操控的生物得+1/+0且获得死触异能。将它重置。

搭载1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0209



灿烂新晖柯塔摩斯

传奇生物~神

威慑，系命，不灭

除非放逐区中有七张或更多牌，否则柯塔摩斯不能进行攻击或阻挡。

每当一张或数张牌于你的回合中从坟墓场和/或战场进入放逐区时，你抓一张牌且失去1点生命。

0210



致胜领队科罗廷

传奇生物~人类/驾手

由你操控的坐骑和载具有敏捷异能。

每当一个由你操控的坐骑进场时，它成为已乘驾直到回合结束。

每当一个由你操控的载具进场时，它成为神器生物直到回合结束。

0211



阿拉奇亚之魂拉古凌

传奇生物~野兽/坐骑

飞行

每当拉古凌于已乘驾时攻击，在至多两个目标坐骑和/或载具上各放置一个+1/+1指示物。

乘驾1（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于1的其他生物：此坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机乘驾。）

0212



寻路烂宝

传奇生物~野兽/贵族

连击，警戒，敏捷

竭绝~2, 2：加三点任意颜色的单色法术力。（每个竭绝异能只能起动一次。）

竭绝~1, 2：抓三张牌。

竭绝~1, 2：烂宝对任意一个目标造成3点伤害。

0213



循光械济缘核心

传奇神器生物~机器人

济缘核心的力量等同于由你操控的神器数量。

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）速度极限~每当你施放神器咒语时，你可以支付1。若你如此作，则将它复制。（所成之复制品会成为衍生物。）

0214



尊者拟生原浆

传奇生物~流浆

于拟生原浆进场时，从你坟墓场放逐至多X张生物牌。它进场时上面有数个+1/+1指示物，其数量等同于以此法放逐之生物牌数量的三倍。

2：拟生原浆成为目标以其放逐之生物牌的复制品，但它是0/0且具有此异能。

0215



油污巨械

神器生物~组构体

系命，守护1

每当此生物进场时，检视目标牌手的手牌。你可以选择其中一张牌。若你如此作，则该牌手弃掉该牌，然后抓一张牌。

0216



炽林巨械

神器生物~组构体

警戒，威慑

当此生物进场时，直到回合结束，由你操控的其他生物得+2/+2且获得警戒与威慑异能。本回合中，伤害不能被防止。

0217



流浪者队乙太巢

神器~载具

警戒

每当你起动任一竭绝异能时，派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生神器生物。搭载1（横置任意数量由于你操控且力量总和等于或大于1的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

0218



窄天鬼领袖红挡

传奇生物~鬼怪/驾手

警戒

加X点任意颜色的单色法术力，X为红挡的力量。此法术力只能用来起动异能。
竭绝~10：将任意数量的永久牌从你手上放进战场。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0219



激流巨械

神器生物~组构体

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。）
当此生物进场时，为每位对手各进行以下流程~将至多一个目标由该牌手操控的非地永久物置于其拥有者牌库顶上数来第三张的位置。

0220



窄天鬼队喷射车

神器~载具

每当此载具攻击时，派出一个珍宝衍生物。（它是具「e，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）
竭绝~3：此载具成为神器生物。在其上放置一个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）
搭载1

0221



罗夏河化身萨苏恩

传奇生物~神

延势，践踏，不灭
除非萨苏恩上的指示物数量为偶数，否则它不能进行攻击或阻挡。（零是偶数。）
在你的第一个行动阶段开始时，在萨苏恩上放置一个+1/+1指示物。然后如果其上的指示物数量为奇数，则抓两张牌。

0222



前冲驱力撒姆特

传奇生物~人类/战士/僧侣

先攻，警戒，敏捷
发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
由你操控的其他生物得+X/+0，X为你的速度。
你施放的非生物咒语减少{oX}来施放，X为你的速度。

0223



蒙面赛车手西塔瓦玛

传奇生物~人类/浪客

竭绝~X: 在西塔瓦玛上放置X个+1/+1指示物。然后你可以令每个由你操控的其他生物之基础力量与防御力成为等同于西塔瓦玛之力量直到回合结束。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0224



觅域天蛇

生物~蛇

飞行, 死触
竭绝~4: 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。在此生物上放置一个+1/+1指示物。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0225



轰鸣虫群车

神器~载具

威慑, 延势
当此载具进场时, 消灭目标由对手操控且法术力值等于或小于4的非地永久物。
搭载3
循环2 (2, 弃掉此牌: 抓一张牌。)

0226



驭兽老手

生物~人类/骑士

在你的结束步骤开始时, 重置所有由你操控的生物。
2: 由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0227



云游归乡

法术

神器共鸣 (你每操控一个神器, 此咒语便减少1来施放。)
你抓三张牌且获得3点生命。

0228



受诅车手温特

传奇生物~人类/邪术师

守护~支付2点生命。
由你操控的神器具有「守护~支付2点生命。」
竭绝~2: 从你坟墓场放逐X张神器牌: 每个其他非神器生物各得-X/-X直到回合结束。(每个竭绝异能只能起动一次。)

0229



已逝荣光札豪尔

传奇生物~灵俑/猫/战士

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

牺牲另一个生物：刺探1。每回合只能起动一次。

速度极限~每当一个由你操控且非衍生物的生物死去时，派出一个已横置的2/2黑色灵俑衍生物。

0230



乙太蜂

神器生物~振翼机

飞行，警戒

2, ♠：牺牲此生物：消灭另一个目标神器。只能于法术时机起动。

0231



乙太火花

传奇神器鹏洛客~武具

只要乙太火花贴附在某生物上，乙太火花便不能被攻击，且具有「每当佩带此武具的生物于你的回合中造成战斗伤害时，在乙太火花上放置等量的忠诚指示物。」

+1：将乙太火花贴附到至多一个目标由你操控的生物上。在该生物上放置一个+1/+1指示物。

-5：抓两张牌。

-10：加十点任意颜色的单色法力。

0232



镜头发射械

神器生物~组构体

竭绝~3：在此生物上放置一个+1/+1指示物。派出一个1/1无色，具飞行异能的振翼机衍生物神器生物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0233



循光间质

神器

当此神器进场时，抓一张牌。

2, ♠：目标由你操控的坐骑成为已乘驾直到回合结束。只能于法术时机起动。

2, ♠：目标由你操控的载具成为神器生物直到回合结束。

0234



创生引擎

神器~载具

于此载具进场时，选择一种生物类别。

由你操控的载具生物均额外具有所选生物类别。

每个由你操控且为所选类别的生物均得+1/+1，但此载具除外。

搭载3

0235



市集机库

神器生物~组构体

此生物进场时上面有X个+1/+1指示物。

4: 在此生物上放置一个+1/+1指示物。

当此生物死去时，其上每有一个+1/+1指示物，便抓一张牌。

0236



巡道员辟径车

神器~载具

当此载具进场时，从你牌库中搜寻一张基本土地牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。

竭绝~♦♦♦♦♦: 此载具成为神器生物。在其上放置两个+1/+1指示物。（每个竭绝异能只能启动一次。）

搭载5

0237



坚忍纪念碑

神器

每当你弃一张牌时，选择一项，且不得是本回合中此前选过的~

- 抓一张牌。
- 派出一个珍宝衍生物。
- 每位对手各失去3点生命。

0238



维修站机械兽

神器生物~组构体

守军

♦: 加♦♦♦。此法术力只能用来启动异能。

2, ♦: 本回合中，当你下一次启动任一竭绝异能时，将它复制。你可以为该复制品选择新的目标。

0239



赛手记分牌

神器

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

当此神器进场时，抓两张牌，然后弃一张牌。

速度极限~你施放的咒语减少1来施放。

0240



辉光莲花

神器

♦, 牺牲一个或数个神器：选择一种颜色。目标牌手加若干所选颜色的法术力，其数量等同于以此法牺牲之神器数量的三倍。

0241



滚轮滑刃

神器~武器/载具

连击

佩带此武器的生物具有连击异能。

佩带 4

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。生物不能贴附到其他永久物上。）

0242



废铁碾压械

神器

3, ♣, 牺牲此神器：它对目标生物造成3点伤害。

6, ♣, 牺牲此神器：消灭目标生物或载具。

0243



包厢载机

神器~载具

飞行

搭载2（横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于2的生物：此载具成为神器生物直到回合结束。）

循环 2（2，弃掉此牌：抓一张牌。）

0244



起点旗杆

神器

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

♣：加一点任意颜色的法术力。速度极限~♣，牺牲此神器：抓两张牌，然后弃一张牌。

0245



龟形检票械

神器生物~龟

守军

当此生物进场时，如果某对手操控的地比你多，则你派出一个珍宝衍生物。（它是具「♣，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

0246



自走石椁

神器生物~灵俑/猫

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

速度极限~此生物得+1/+2。

0247



残骸清除械

神器生物~结构体

每当此生物进场或攻击时，将至多一张目标牌从坟墓场放逐。你获得1点生命。
循环 2 (2, 弃掉此牌：抓一张牌。)

0248



阿芒凯赛道

地

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
：加。
速度极限~：目标生物获得敏捷异能直到回合结束。

0249



阿维什卡赛道

地

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）
：加。
速度极限~3,，弃一张牌：抓一张牌。

0250



皓骨边陲

地

：加。
：加*。只能于你操控平原或沼泽时起动。

0251



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。

0252



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*。

0253



郊原路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

☞：加♣。

1 ♣，☞，牺牲此地：派出一个 1/1 无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

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



秽沼路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

☞：加♣。

1 ♣，☞，牺牲此地：派出一个 1/1 无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

0256



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♠。

0257



莫甘达赛道

地

发动引擎！（如果你没有速度，则从1开始。于你的每个回合中，当有对手失去生命时，此数值便会增加，但每回合限一次。速度极限为4。）

☞：加♦。

速度极限 ~ ☞：加♦♦。

0258



夜市

地

此地须横置进场。于它进场时，选择一种颜色。

☞：加一点所选颜色的法术力。循环 3（3，弃掉此牌：抓一张牌。）

0259



岛礁路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

☞：加♠。

1♠，☞，牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

0260



溪炎边陲

地

☞：加♠。

☞：加♠。只能于你操控海岛或山脉时起动。

0261



山陵路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。

☞：加♠。

1♠，☞，牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

0262



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♣。

0263



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♣。

0264



阳坪边陲

地

☞：加*。

☞：加♠。只能于你操控山脉或平原时起动。

0265



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 U 或 R 。

0266



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 G 或 B 。

0267



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 W 或 B 。

0268



污林边陲

地

⚡：加 B 。
⚡：加 B 。只能于你操控沼泽或树林时起动。

0269



林野路段

地

除非你操控坐骑或载具，否则此地须横置进场。
⚡：加 B 。
1 B ，⚡，牺牲此地：派出一个1/1无色驾手衍生生物，且具有「此衍生物乘驾坐骑和搭载载具时视同其力量为原数值加2。」只能于法术时机起动。

0270



支流边陲

地

⚡：加 B 。
⚡：加 B 。只能于你操控树林或海岛时起动。



Wind-Scarred Crag

Land

This land enters tapped.
When this land enters, you gain 1 life.
●: Add ● or *.

Team Cloudspire burns with the pride and passion typical of competitors on Kyslem. As the reigning champions of the Ghitrapur Grand Prix, they have no intention of losing their title.

L 0271
DFT • EN © 2025 Wizards of the Coast

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。
●：加●或*。