

非卖品



目录

白色	01~08页
蓝色	08~15页
黑色	15~22页
红色	22~29页
绿色	29~35页
多色	36~44页
无色	44~46页

Lorwyn Eclipsed



© 1993-2026 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All Rights Reserved.

0001



Changeling Wayfinder

3

Creature — Shapeshifter

Changeling (This card is every creature type.)

When this creature enters, you may search your library for a basic land card, reveal it, put it into your hand, then shuffle.

No map. No complaints.

1/2

C 0001

ECL • EN • QUINTIN GRIFFIN

TM & © 2016 Wizards of the Coast

0002



Rooftop Percher

5

Creature — Shapeshifter

Changeling (This card is every creature type.)

Flying

When this creature enters, exile up to two target cards from graveyards. You gain 3 life.

3/3

C 0002

ECL • EN • NILS HAMM

TM & © 2016 Wizards of the Coast

2

Creature — Merfolk Cleric

3

R 0003

ECL • EN • PAULINE VOSS

TM & © 2016 Wizards of the Coast

3/4

探路化形

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

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, 将它置于你手上, 然后洗牌。

屋顶飞鸟

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

飞行

当此生物进场时, 将至多两张目标牌从坟墓场放逐。你获得3点生命。

塑水专家

生物 ~ 人鱼 / 僧侣

由你操控且已横置的其他生物具有不死异能。

0004



Ajani, Outland Chaperone

1

Legendary Planeswalker — Ajani

3

+1: Create a 1/1 green and white Kithkin creature token.

-2: Ajani deals 4 damage to target tapped creature.

Look at the top X cards of your library, where X is your life total. You may put any number of permanent cards with mana value 3 or less from among them onto the battlefield. Then shuffle.

C 0004

ECL • EN • DAREN BAKER

TM & © 2016 Wizards of the Coast

0005



Appeal to Eirdu

3

Instant

Convoke (Your creatures can help cast this spell. Each creature you tap while casting this spell pays for 1 or one mana of that creature's color.)

One or two target creatures each get +2/+1 until end of turn.

Adherents of the sun implore others to bask in Eirdu's light and expel darkness from the plane.

C 0005

ECL • EN • MILIYAH CERAN

TM & © 2016 Wizards of the Coast

1

Artifact — Equipment

2

Bark of Doran

1

Equipped creature gets +0/+1.

As long as equipped creature's toughness is greater than its power, it assigns combat damage equal to its toughness rather than its power.

Equip 1 (1: Attach to target creature you control. Equip only as a sorcery.)

A shield that makes the world tremble.

U 0006

ECL • EN • JORGE TACINTO

TM & © 2016 Wizards of the Coast

外域照护阿耶尼

传奇洛客 ~ 阿耶尼

+1: 派出一个1/1, 绿白双色的洁英衍生生物。

-2: 阿耶尼对目标已横置的生物造成4点伤害

-8: 检视你牌库顶的X张牌, X为你的总生命。你可以将其中任意数量法术力值等于或小于3的非地永久物牌放进战场。然后洗牌。

求诸埃尔度

瞬间

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物, 就能为其支付1或一点该生物颜色之法术力。)

一个或两个目标生物各得+2/+1直到回合结束。

杜兰韧皮

神器 ~ 武具

佩带此武具的生物得+0/+1。

只要佩带此武具的生物之防御力比其力量大, 它便依照其防御力来分配战斗伤害, 而不是依照力量。

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。)

0007



小村之心布莉姬

传奇生物 ~ 洁英 / 战士

每当此生物进场或转化为小村之心布莉姬时，派出一个1/1，绿白双色的洁英衍生生物。
在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 \bullet 。若你如此作，则转化布莉姬。

0007



小镇之智布莉姬

传奇生物 ~ 洁英 / 士兵

\bullet ：加X点 \bullet 或X点 \bullet ， X 为由你操控的其他生物数量。
在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 \bullet 。若你如此作，则转化布莉姬。

0008



负重背石者

生物 ~ 巨人 / 战士

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。
 \bullet ，从此生物上移去一个指示物：目标生物获得不灭异能直到回合结束。只能于法术时机起动。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。如果其防御力降到0或更少，它仍会死去。）

0009



小村冠勇

生物 ~ 洁英 / 骑士

闪现
请援洁英并放逐之，以作为施放此咒语的额外费用。（放逐战场上一个由你操控的洁英或你手上一张洁英牌。）

由你操控的其他洁英得+1/+1。

当此生物离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

0010



小村节庆

亲缘结界 ~ 洁英

当此结界进场时，派出两个1/1，绿白双色的洁英衍生生物。

\bullet ：派出一个1/1，绿白双色的洁英衍生生物。

0011



暗中掉包

亲缘瞬间 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）
放逐目标生物。其操控者派出一个1/1无色，具化形异能的变形兽衍生生物。

0012



好奇巨人

生物 ~ 巨人 / 战士

当此生物进场时, 由目标对手操控的所有生物均失去所有异能, 额外具有懦夫此类别, 且基础力量与防御力为1/1。

0013



晨光神使埃尔度

传奇生物 ~ 元素 / 神

飞行, 系命

你施放的生物咒语具有召集异能。

(这些咒语能用你的生物来协助施放。你于施放生物咒语时每横置一个生物, 就能为该咒语支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)

在你的第一个行动阶段开始时, 你可以支付 * 。若你如此作, 则转化埃尔度。

0013



暮光神使伊希路

传奇生物 ~ 元素 / 神

飞行, 系命

每个由你操控的其他行生物生物均具有留存异能。(当它死去时, 若其上没有-1/-1指示物, 则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。)

在你的第一个行动阶段开始时, 你可以支付 * 。若你如此作, 则转化伊希路。

0014



积重理骑士

生物 ~ 人鱼 / 士兵

此生物进场时上面有三个-1/-1指示物。每当此生物于其上有-1/-1指示物时横置, 从其上移去一个-1/-1指示物。

0015



终返妖赋礼

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物得+1/+0且具有飞行异能。

1 * , 衰萎2: 将此牌从你坟墓场移回你手上。只能于法术时机起动。(衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。)

0016



鸟群拟形妖

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

闪现

飞行

当此生物进场时, 将至多另一个目标由你操控的生物移回其拥有者手上。

0017



华铠禽骑士

生物 ~ 洁英 / 骑士

当此生物进场时, 由你操控的生物得 +1/+0 直到回合结束。由你操控的洁英生物再获得先攻异能直到回合结束。

0020



英缘相连

结界

由你操控的生物得 +X/+X, X 为本回合中在你操控下进过场的生物数量。在你回合的战斗开始时, 派出一个 1/1, 绿白双色的洁英衍生生物。

0018



金牧地游牧人

生物 ~ 洁英 / 斥候

* , 从你坟墓场放逐此牌: 派出一个 1/1, 绿白双色的洁英衍生生物。只能于法术时机起动。

0021



英庄园求索客

生物 ~ 洁英 / 市民

请援洁英或支付 2, 以作为施放此咒语的额外费用。(请援洁英的流程是选择一个由你操控的洁英或从手上展示一张洁英牌。) 每当另一个由你操控的生物进场时, 此生物得 +1/+1 直到回合结束。

0019



撵开

瞬间

选择一项 ~

- 撵开对目标已横置的生物造成 4 点伤害。
- 消灭目标结界。

0022



英刹园哨卫

生物 ~ 洁英 / 士兵

先攻, 系命

每当此生物攻击时, 你可以将一张法术力值等于或小于 X 的生物牌从你手上横置放进战场且正进行攻击, X 为由你操控且进行攻击的生物数量。

0023



洁英护灵

生物 ~ 元素

异彩 ~ 当此生物进场时, 派出X个1/1, 绿白双色的洁英衍生物, X为由你操控之永久物中的颜色数量。横置三个由你操控且未横置的生物: 直到回合结束, 此生物得+3/+0且获得飞行异能。

0024



受困隙间

结界

当此结界进场时, 放逐至多一个目标由对手操控的非地永久物, 直到此结界离开战场为止。你获得2点生命。

0025



漫流向导

生物 ~ 人鱼 / 斥候

每此生物攻击时, 你可以横置另一个由你操控且未横置的人鱼。当你如此作时, 将目标法力值等于或小于3的生物牌从你坟墓场移回战场。

0026



月轮悼悲师

生物 ~ 树妖 / 僧侣

此生物进场时上面有一个-1/-1指示物。
1*, 从此生物上移去一个指示物: 抓一张牌。只能于法术时机起动。

0027



晨光普照

法术

放逐任意数量的目标生物。在下一个结束步骤开始时, 将这些牌在其拥有者的操控下横置移回战场。直到你的下一个回合, 防止将对你造成的所有伤害。放逐晨光普照。

0028



人格一新

瞬间

放逐目标由你操控的生物, 然后将该牌在其拥有者的操控下移回战场。派出一个1/1无色, 具化形异能的变形兽衍生物。 (它是所有生物类别。)

0029



防卫回应

瞬间

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付1或一点该生物颜色之法术力。)
消灭目标进行攻击或阻挡的生物。

0030



成仁一击

瞬间

你可以衰萎2，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。）
选择一项。如果曾支付此咒语的额外费用，则改为两项都选。
•消灭目标神器或结界。
•消灭目标法术力值等于或大于3的生物。

0031



迫任守镇卫

生物 ~ 洁英 / 士兵

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。
每当另一个由你操控的生物于此生物上有-1/-1指示物时进场，从此生物上移去一个-1/-1指示物。

0032



永志黎兹

传奇生物 ~ 妖精 / 战士

闪现

当黎兹进场时，另一个目标由你操控的生物获得留存异能直到回合结束。

(当它死去时，若其上没有-1/-1指示物，则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。)
*, : 从目标由你操控的生物上移去任意数量之指示物。只能于法术时机起动。

0033



护河卫的反应

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得先攻异能。将它重置。

0034



岸边潜伏客

生物 ~ 人鱼 / 斥候

飞行

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。）

0035



沉眠行者

生物 ~ 巨人 / 战士

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。

在你的结束步骤开始时，你可以从此生物上移去一个指示物。当你如此作时，将目标力量等于或小于2的生物牌从你坟墓场移回战场。

0036



渐入孤立

结界 ~ 灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

1*, 衰萎1, 牺牲此灵气：放逐所结附的生物。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

0037



日影欢颂师

生物 ~ 树妖 / 僧侣

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付1或一点该生物颜色之法术力。）

警戒

0038



纺思输念者

生物 ~ 洁英 / 参谋

每当一个由你操控的生物单独攻击时，它得+X/+X直到回合结束，X为由你操控的洁英数量。

0039



怯懦执盾手

生物 ~ 洁英 / 士兵

4*: 由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0040



支流飞跃者

生物 ~ 人鱼 / 战士

飞行

每当此生物成为横置时，另一个目标由你操控的人鱼得+2/+0直到回合结束。

0047



扰流师

生物 ~ 人鱼 / 法术师

闪现

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)
当此生物进场时，将至多另一个目标非地永久移回其拥有者手上。

0048



掠翼恼人灵

生物 ~ 仙灵 / 浪客

飞行

此生物进场时上面有一个-1/-1指示物。
2, 从此生物上移去一个指示物：本回合中，每当一个由你操控的生物对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，抓一张牌。

0049



幻法馈赠师

生物 ~ 仙灵 / 法术师

闪现

飞行
当此生物进场时，选择至多另一个目标生物。直到回合结束，该生物的基础力量与防御力为4/4且获得所有生物类别。

0050



幻变鬼

生物 ~ 仙灵 / 浪客

闪现

飞行

当此生物进场时，选择一项 ~
• 横置目标生物。
• 重置目标生物。

0051



艾蓝卓幽谷守护者

生物 ~ 仙灵 / 法术师

闪现

飞行

此生物进场时上面有一个-1/-1指示物。
1, 从此生物上移去一个指示物：反击目标非生物咒语。其操控者抓一张牌。

0052



艾蓝卓幽谷的回应

瞬间

此咒语不能被反击。

反击所有由对手操控的咒语和所有由对手操控的异能。每以此法反击一个咒语和异能，你便派出一个1/1，蓝黑双色，具飞行异能的仙灵衍生生物。

0053



砂鳃恶棍

生物 ~ 人鱼 / 浪客

警戒

每当此生物攻击时，你可以横置另一个由你操控且未横置的生物。若你如此作，则此生物本回合不能被阻挡。

0054



谐音渐响

瞬时

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)
选择一种生物类别。你每操控一个为该类别的永久物，便抓一张牌。

0055



幻象旋舞师

生物 ~ 仙灵 / 法术师

如果你操控仙灵，则你可以将它视同具有闪现异能地来施放。

飞行

只要此生物未横置，它便具有辟邪异能。（它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

0056



库拉斯秘教徒

生物 ~ 元素 / 法术师

每当你施放法术力值等于或大于4的咒语时，直到回合结束，此生物得 +2/+0 且获得警戒异能。

0057



湖岸牝马

生物 ~ 马 / 巨蛇

此生物进场时上面有三个-1/-1指示物。

① 1, 从此生物上移去一个指示物：抓一张牌。

② 1, 从此生物上移去两个指示物：横置目标生物。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。）

0058



浮空幻梦

结界 ~ 灵气

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)

结附于生物

当此灵气进场时，抓一张牌。

所结附的生物得 +2/+2 且具有飞行异能。

0059



0060



0061



镜映形体

瞬间

每个由你操控的非地永久物均成为目标非灵气永久物之复制品。

诺格心智

结界 ~ 灵气

闪现

结附于生物

所结附的生物失去所有异能，且是基础力量与防御力为1/1的无色诺格。

(它失去所有颜色和所有其他生物类别。)

洛温侯王瓯柯

传奇鹏洛客 ~ 瓯柯

在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 \bullet 。若你如此作，则转化瓯柯。

+2：至多一个目标生物获得所有生物类别。（此效应不会终止。）

+1：目标生物得-2/-0直到你的下一个回合。

0061



0062



0063



暗影荒原后裔瓯柯

传奇鹏洛客 ~ 瓯柯

在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 \bullet 。若你如此作，则转化瓯柯。

-1：磨三张牌。你可以将其中一张永久物牌置于你手上。
-3：派出两个3/3绿色麋鹿衍生生物。
-6：选择一种生物类别。你获得具有以下异能的徽记 ~ 「由你操控的该类别生物得+3/+3且具有警戒与辟邪异能。」

全能化形

生物 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 \bullet 或一点该生物颜色之法术力。）

你可以使此生物当成战场上任一生物的复制品来进场，但它具有化形异能。

遭缠护井卫

生物 ~ 人鱼 / 士兵

每当此生物成为横置时，派出一个1/1，蓝黑双色，具飞行异能的仙灵衍生生物。

0064



寒霜冻

瞬间

异彩 ~ 由你操控的永久物中每有一种颜色, 此咒语便减少1来施放。
 横置至多两个目标生物。在这些生物上各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。)
 抓一张牌。

0065



霜火项环

神器

于此神器进场时, 选择一种生物类别。
 每当一个由你操控且为所选类别的永久物进场时, 在此神器上放置一个充电指示物。
 •, 从此神器上移去三个充电指示物: 本回合中, 当你下一次施放瞬间或法术咒语时, 将之复制。你可以为该复制品选择新的目标。

0066



霜身隐士

生物 ~ 元素 / 法术师

当此生物进场时, 将至多另一个目标生物移回其拥有者手上。

0067



携手奔逃

瞬间

选择两个目标由不同牌手操控的生物。将这些生物各移回其拥有者手上。

0068



光击妖

生物 ~ 元素

飞行
 异彩 ~ 当此生物进场时, 抓若干牌, 其数量等同于由你操控之永久物中的颜色数量。

0069



银鳃导师

生物 ~ 人鱼 / 法术师

请援人鱼或支付2, 以作为施放此咒语的额外费用。 (请援人鱼的流程是选择一个由你操控的人鱼或从手上展示一张人鱼牌。)

当此生物进场时, 派出一个1/1, 白蓝双色的人鱼衍生生物。

0070



银鳃小贩

生物 ~ 人鱼 / 市民

每当此生物成为横置时，抓一张牌，然后弃一张牌。

0071



圈套咒语

瞬间

反击目标法术力值为2的咒语。

0072



层云翔灵

生物 ~ 元素

飞行

当此生物进场时，目标生物获得飞行异能直到回合结束。

循环基本地 **1/1** (**1/1**, 弃掉此牌：从你的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。)

0073



峰顶哨卫

生物 ~ 元素 / 士兵

当此生物死去时，抓一张牌。

0074



驱群妖

生物 ~ 元素

此咒语减少 \mathbb{X} 来施放， X 为由你操控之元素中的最大法术力值。

飞行

当此生物进场时，若它经你施放，则将所有非元素生物移回其拥有者手上。

0075



拍散

瞬间

如果有生物正向你进行攻击，则此咒语减少 **2** 来施放。

目标咒语或生物的拥有者依其选择将之置于其牌库顶或牌库底。

0076



漫酿智慧席格

传奇生物 ~ 人鱼 / 法术师

席格不能被阻挡。

每当此生物进场或转化为漫酿智慧席格时，目标生物获得「每当此生物对任一牌手或鹏洛客造成战斗伤害时，抓一张牌」直到回合结束。
在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 * 。若你如此作，则转化席格。

0076



漫涩灵盾席格

传奇生物 ~ 人鱼 / 浪客

席格不能被阻挡。

每当此生物转化为漫涩灵盾席格时，目标由你操控的生物获得反五色保护异能直到你的下一个回合。
在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 * 。若你如此作，则转化席格。

0077



塔努费霜语者

生物 ~ 元素 / 法术师

每当你施放法术力值等于或大于4的咒语时，抓一张牌。

0078



时间涤净

法术

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)
目标非地永久物的拥有者将它置于其牌库顶数来第二张的位置或牌库底。

0079



渴求身份

瞬间

抓三张牌。然后除非你弃一张生物牌，否则弃两张牌。

0080



意外援助

瞬间

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)
抓三张牌，然后弃一张牌。

0081



遭憎仙子

生物 ~ 仙灵 / 浪客

飞行

每当你在对手的回合中施放咒语时，刺探2。（检视你牌库顶的两张牌。你可以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的牌库顶。）

0082



漫酿河扰神师

生物 ~ 人鱼 / 法术师

每当此生物成为横置时，目标由对手操控的生物得-3/-0直到回合结束。

0083



漫酿河式告别

亲缘法术 ~ 人鱼

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付1或一点该生物颜色之法术力。）

将一个或两个目标非地永久物移回其拥有者手上。然后如果你操控人鱼，每以此法将一个永久物移回其拥有者手上，便派出一个1/1，白蓝双色的人鱼衍生生物。

0084



狂野解构

瞬间

衰萎2或支付1，以作为施放此咒语的额外费用。（衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。）

反击目标咒语。

0085



大婶发落

法术

选择一项 ~

- 目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地永久物牌。该牌手弃掉该牌。
- 目标生物得-2/-2直到回合结束。

0086



倒刺放血斧

神器 ~ 武具

闪现

当此武具进场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物获得干枯异能直到回合结束。（它会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

佩带此武具的生物得+1/+2。

佩带 2

0087



蚀剂波尬

生物 ~ 鬼怪 / 杀手

当此生物死去时，在至多一个目标生物上放置一个-1/-1指示物。

0088



苦涩花客

生物 ~ 仙灵 / 浪客

闪现

飞行

在你的维持开始时，你失去1点生命并派出一个1/1，蓝黑双色，具飞行异能的仙灵衍生生物。

0089



衰萎枯败

瞬间

在目标生物上放置四个-1/-1指示物。

0090



枯败黑刺李

生物 ~ 树妖 / 邪术师

每当此生物进场或攻击时，你可以衰萎2。若你如此作，则你抓一张牌且失去1点生命。（衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。）

0091



血脉争先

法术

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付1或一点该生物颜色之法术力。）

选择一种生物类别。将所有该类别生物牌从你坟墓场移回战场。

0092



波尬恶戏

亲缘结界 ~ 鬼怪

当此结界进场时，你可以衰萎1。若你如此作，则派出两个，黑红双色的鬼怪衍生生物。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

每当一个由你操控的鬼怪生物死去时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0093



捣蛋波尬

生物 ~ 鬼怪 / 战士

每当你攻击时，目标由你操控且进行攻击的鬼怪得+1/+0直到回合结束。

0094



迅沼滑妖之拥

法术

衰萎1或支付3，以作为施放此咒语的额外费用。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

放逐目标生物。

0095



怪客冠勇

生物 ~ 鬼怪 / 狂战士

请援鬼怪并放逐之，以作为施放此咒语的额外费用。（放逐战场上一个由你操控的鬼怪或你手上一张鬼怪牌。）

支付1点生命，衰萎2：令目标对手衰萎2。只能于法术时机起动。

当此生物离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

0096



响枝林美境卫

生物 ~ 妖精 / 战士

此生物进场时上面有三个-1/-1指示物。

在你的结束步骤开始时，若你坟墓场有妖精牌且此生物上有-1/-1指示物，则从此生物上移去一个-1/-1指示物。

0097



黑暗降临

法术

在每个生物上各放置两个-1/-1指示物。

0098



异见晨华师

生物 ~ 妖精 / 邪术师

e，衰萎1：刺探1。
e，衰萎2：将目标牌从坟墓场放逐。于你的回合中，你可以从由你拥有且以此生物放逐的牌中施放生物咒语，但在支付其他费用以外，还须从由你操控的生物上移去总共三个指示物。

0099



颂美晨华师

生物 ~ 妖精 / 邪术师

威慑 (此生物只能被两个或更多生物阻挡。)
当此生物进场时, 磨三张牌。然后如果你坟墓场中有妖精牌, 每位对手各失去2点生命且你获得2点生命。 (磨三张牌的流程是将你牌库顶的三张牌置入你坟墓场。)

0100



啜饮晨华剂

瞬间

将目标生物牌从你的坟墓场移回战场。然后如果当前不是你的行动阶段, 则衰萎2。 (在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。)

0101



攫梦客

生物 ~ 仙灵 / 浪客

飞行
当此生物进场时, 你可以衰萎1。若你如此作, 则每位对手各弃一张牌。
(衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。)

0102



幽暗夺魂客

生物 ~ 妖精 / 杀手

当此生物进场时, 目标由你操控的生物得+X/+0直到回合结束, 且至多一个目标由对手操控的生物得-0/-X直到回合结束, X为由你操控的妖精数量与你坟墓场中的妖精牌数量之总和。

0103



糙皮榆木

生物 ~ 猛魔 / 邪术师

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。
② W, 从此生物上移去两个指示物: 目标生物得-2/-2直到回合结束。只能于法术时机起动。

0104



筛墓怪

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)
当此生物进场时, 你可以将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。

0105



盛誉族母寻宝

传奇生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

威慑

每当此生物进场或转化为盛誉族母寻宝时，将至多一张目标鬼怪牌从你坟墓场移回你手上。

在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 。若你如此作，则转化寻宝。

0105



恶名大婶寻宝

传奇生物 ~ 鬼怪 / 战士

威慑

每当寻宝攻击时，你可以衰萎1。若你如此作，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。」

在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付 。若你如此作，则转化寻宝。

0106



碎胆帮

生物 ~ 鬼怪 / 狂战士

在你的第一个行动阶段开始时，你可以衰萎2。若你未如此作，则你失去3点生命。（衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。）

0107



传宝大婶

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。每当另一个由你操控的生物死去时，刺探1，然后从此生物上移去一个-1/-1指示物。（刺探1的流程是检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。）

0108



铁盾妖精

生物 ~ 妖精 / 战士

弃一张牌：此生物获得不灭直到回合结束。将它横置。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。如果其防御力降到0或更少，它仍会死去。）

0109



月地黄精萃者

生物 ~ 妖精 / 邪术师

每当此生物攻击时，你抓一张牌且失去1点生命。

0110



蔽月影

生物 ~ 元素

威慑

此生物进场时上面有六个-1/-1指示物。每当一张或数张永久物牌于此生物上有-1/-1指示物时从任何区域进入你坟墓场，从此生物上移去一个-1/-1指示物。

0111



晨曲咏叹

传奇结界

牌手不能抓牌或获得生命。

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手进行以下流程 ~ 失去3点生命，从其牌库中搜寻一张牌，将之置于其手上，然后洗牌。

泥钮掷咒师

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

请援鬼怪或支付 2，以作为施放此咒语的额外费用。（请援鬼怪的流程是选择一个由你操控的鬼怪或从手上展示一张鬼怪牌。）

此生物不能进行阻挡。

当此生物死去时，消灭目标由对手操控且力量等于或小于2的生物。

0113



无名倒错

亲缘瞬间 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）

直到回合结束，目标生物得+3/-3且失去所有生物类别。

0114



播魔客

生物 ~ 仙灵 / 杀手

飞行，系命

每当你在对手的回合中施放咒语时，在至多一个目标生物上放置一个-1/-1指示物。

0115



至美恫吓

法术

选择一项或都选 ~

• 目标对手从其手上放逐两张牌。
• 从目标生物上移去所有指示物。

0116



0117



报偿邪术

瞬间

你可以衰萎1，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）消灭目标法术力值等于或小于2的生物。如果曾支付此咒语的额外费用，则你获得2点生命。

恶心卑劣鬼

生物 ~ 鬼怪

当此生物死去时，若其上有-1/-1指示物，则将它在其拥有者的操控下移回战场且它失去所有异能。

划疤客厉候

生物 ~ 妖精 / 斥候

系命

当此生物进场时，磨两张牌。（将你牌库顶的两张牌置入你的坟墓场。）

0119



0120



0121



划疤客恶意

瞬间

目标由你操控的生物获得死触与系命异能直到回合结束。本回合中，当该生物死去时，派出一个2/2，黑绿双色的妖精衍生生物。

匍光妖

生物 ~ 元素

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

异彩 ~ 当此生物进场时，每位对手各失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控之永久物中的颜色数量。

品陶师

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

当此生物进场时，目标对手从其手上展示X张牌，X为由你操控的鬼怪数量。你选择其中一张牌。该牌手将之放逐。若以此法放逐一张瞬间或法术牌，则你在你操控此生物的时段内可以施放之，且能用任意种类的法术力来施放该咒语。

0122



微光占卜师

生物 ~ 妖精 / 偷僧

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。)
每当由你操控的一个或数个其他生物进场时, 若其是从坟墓场进场或施放, 则派出一个衍生物, 其为进场生物其中之一的复制品。此异能每回合只会触发一次。

0123



起骨

瞬间

选择一项 ~
• 将目标生物牌从你的坟墓场移回你手上。
• 将两张目标具共通生物类别的生物牌从你的坟墓场移回你手上。

0124



复炎灰儿

传奇生物 ~ 元素 / 术士

每当此生物进场或转化为复炎灰儿时, 你可以弃一张牌。若你如此作, 则抓一张牌。
在你的第一个行动阶段开始时, 你可以支付 \bullet 。若你如此作, 则转化复炎灰儿。

0124



霜缚灰儿

传奇生物 ~ 元素 / 法术师

每当此生物转化为霜缚灰儿时与在你的第一个行动阶段开始时, 加两点任意颜色的单色法术力。此法术力只能用来施放法术力值等于或大于4的咒语。
在你的第一个行动阶段开始时, 你可以支付 \bullet 。若你如此作, 则转化灰儿。

0125



波维尔侵攻者

生物 ~ 巨人 / 战士

连击
由你操控的其他巨人具有连击异能。

0126



骨棍狂战士

生物 ~ 鬼怪 / 狂战士

你每操控一个其他鬼怪, 此生物便得 +2/+0。

0127



巨石猛击

法术

巨石猛击对任意一个目标造成2点伤害，且对任意另一个目标造成1点伤害。

0128



披棘蛮勇

生物～巨人 / 战士

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。

① (2), 从此生物上移去一个指示物：目标生物本回合不能进行阻挡。只能于法术时机起动。

0129



火热究奇

法术

你可以衰萎1，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

放逐你牌库顶的两张牌。如果曾支付此咒语的额外费用，则改为放逐你牌库顶的三张牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用这些牌。

0130



征途蛮勇

生物～元素 / 术士

请援元素并放逐之，以作为施放此咒语的额外费用。（放逐战场上一个由你操控的元素或你手上一张元素牌。）

每当另一个由你操控的元素进场时，它向每位对手造成等同于其力量的伤害。

当此生物离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

0131



烬火击

法术

你可以衰萎1，以作为施放此咒语的额外费用。（你可以在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

烬火击对目标生物造成2点伤害。如果曾支付此咒语的额外费用，则改为它对该生物造成4点伤害。

0132



集力狱火

结界

召集（此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付①或一点该生物颜色之法术力。）

于此结界进场时，选择一种生物类别。

由你操控且为所选类别之来源造成的所有伤害均加倍。

0133



年迈大婶

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

当此生物进场时，派出一个1/1，黑红双色的鬼怪衍生生物。

0134



终焰顿悟

瞬间

终焰顿悟对目标生物造成X点伤害。本回合中，当该生物死去时，从你牌库顶放逐数量等同于该生物力量的牌，然后选择一张以此法放逐的牌。直到你下一个回合的回合结束，你可以使用该牌。

0135



盛怒施焰师

生物 ~ 元素 / 术士

延势

每当你施放法术力值等于或大于4的咒语时，此生物向每位对手各造成2点伤害。

0136



爆焰逸才

生物 ~ 元素 / 术士

异彩 ~ 当此生物进场时，它向目标由对手操控的生物造成X点伤害，X为由你操控之永久物中的颜色数量。

0137



助长火势

瞬间

助长火势对目标生物造成5点伤害。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

0138



炎链虐杀兵

生物 ~ 元素 / 战士

1：此生物得+1/+0且获得威吓异能直到回合结束。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

0139



编焰师

生物 ~ 元素 / 诗人

• 加两点法术力，其颜色组合由你选择。此法术力只能用来施放元素咒语，或是起动元素来源的异能。

0140



纺金炎身

生物 ~ 元素 / 术士

践踏

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。）

0141



巨人失足

瞬间

选择一项 ~

- 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。
- 消灭目标神器。

0142



顺手牵羊

法术

获得目标生物的操控权直到回合结束。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。如果该生物是山羊，则它再得+3/+0直到回合结束。

0143



昼眠巨人

生物 ~ 巨人 / 法术师

每当你从手上施放瞬间或法术咒语，于该咒语结算时，改为将它放逐且其上有一个眠梦指示物，而非置入你的坟墓场。

每当此生物攻击时，你可以从放逐区里由你拥有且其上有眠梦指示物的牌之中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用。

0144



脆骨食客

生物 ~ 鬼怪 / 斥候

•，衰萎1：弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

0145



0147



邪法镇咒鬼

生物 ~ 鬼怪 / 法术师

此咒语不能被反击。
守护 ~ 支付2点生命。
由你操控的咒语不能被反击。
由你操控的其他生物具有「守护 ~ 支付2点生命。」

0148



库拉斯狂信者

生物 ~ 元素 / 战士

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。

循环基本地 1 2 (1 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。)

0146



鲁莽闯入

法术

目标生物获得践踏与敏捷异能直到回合结束。
抓一张牌。

0149



延烧焦油火

界

在每个结束步骤开始时, 若你本回合中曾在生物上放置指示物, 则此界结向每位对手各造成2点伤害。

0150



跃焰妖

生物 ~ 元素

所有生物都具有敏捷异能。
每当任一牌手横置一个基本地以产生法术力时, 该牌手加一点该地已产生的类别之法术力。

0151



微躯侵袭

结界

1 (1): 你可以将一张力量与防御力加总等于或小于5的生物牌从你手上放进战场。该生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，牺牲该生物。

0152



鲁莽抢劫

瞬间

目标生物得+3/+2直到回合结束。派出一个珍宝衍生物。（它是具有「C，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

0153



杂背搜刮者

生物 ~ 鬼怪 / 战士

在你的第一个行动阶段开始时，你可以衰萎1。若你如此作，则派出一个珍宝衍生物。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。珍宝衍生物是具有「C，牺牲此衍生物：加一点任意颜色的法术力」的神器。）

0154



炙烧

瞬间

炙烧对目标生物或鹏洛客造成4点伤害。

0155



嘶响化形

生物 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）
 当此生物死去时，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。

0156



燃祭灵魂

法术

衰萎X，以作为施放此咒语的额外费用。X不能大于由你操控之生物中的最大防御力。（在一个由你操控的生物上放置X个-1/-1指示物。）
 燃祭灵魂向每位对手和每个由对手操控的生物各造成X点伤害。

0157



炫灵追寻师

生物 ~ 元素 / 术士

请援元素或支付 2，以作为施放此咒语的额外费用。（请援元素的流程是选择一个由你操控的元素或从手上展示一张元素牌。）

2：目标由你操控的生物获得践踏异能直到回合结束。若这是此异能在本回合第三次的结算，则加 2 2 2 2 2。

0158



酸面包大婶

生物 ~ 鬼怪 / 战士

当此生物进场时，你可以衰萎2。若你如此作，则派出两个1/1，黑红双色的鬼怪衍生生物。（衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。）

0159



脊石暴君

生物 ~ 龙

飞行

干枯（此生物会以-1/-1指示物的方式对生物造成伤害。）

每当你施放仅指定单一目标的瞬间或法术咒语时，你可以复制它。若你如此作，则这些咒语都获得干枯异能。你可以为该复制品选择新的目标。

0160



刺炙怪

生物 ~ 元素

连击

异彩 ~ 刺炙怪的力量等同于由你操控之永久物中的颜色数量。

0161



蛰刺掷手

生物 ~ 鬼怪 / 战士

1 2, 2, 衰萎1：此生物向每位对手各造成2点伤害。（衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

0162



脱除

瞬间

脱除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。

0163



0165



0164



繁殖地火炬兵

生物 ~ 鬼怪 / 战士

在你回合的战斗开始时, 你可以衰萎 1。当你如此作时, 目标生物获得敏捷异能直到回合结束。(衰萎1的流程是在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。)

维护至美

法术

目标由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。它向至多一个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。

极光醒眠师

生物 ~ 巨人 / 德鲁伊

践踏

异彩 ~ 当此生物进场时, 从你牌库顶开始展示牌, 直到展示出X张永久物牌为止, X为由你操控之永久物中的颜色数量。将这些永久物牌中的任意数量放进战场, 然后将其余所展示的牌以随机顺序置于你牌库底。

0166



0168



0167



莳花师

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

异彩 ~ 为: 由你操控的永久物中每包括一种颜色, 便加一点该色的法术力。

防御全开

瞬间

直到回合结束, 目标由你操控的生物得+2/+2且获得辟邪异能。(它不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。)

驱鬃镇战士

生物 ~ 洁英 / 士兵

践踏, 守护 2

此生物进场时上面有五个-1/-1指示物。

每当另一个由你操控的生物于此生物上有-1/-1指示物时进场, 从此生物上移去一个-1/-1指示物。

0169



驱鬃镇前导兵

生物 ~ 洁英 / 骑士

此生物不能被力量等于或小于2的生物阻挡。
只要本回合中有其他生物在你操控下进场战斗，此生物变得+2/+0。

0170



晨暮重圆

法术

你可以选择一种生物类别并请援两个该类别的生物，以作为施放此咒语的额外费用。
从你牌库中搜寻一张法术力值等于或小于X的生物牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。如果曾支付此咒语的额外费用，且所展示的牌为所选类别，则改为将该牌放进战场，而非置于你手上。

0171



至美冠勇

生物 ~ 妖精 / 战士

请援妖精并放逐之，以作为施放此咒语的额外费用。（放逐战场上一个由你操控的妖精或你手上一张妖精牌。）

每当你施放生物咒语时，抓一张牌。
当此生物离开战场时，将所放逐的牌移回其拥有者手上。

0172



吞物化形

生物 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）
当此生物进场时，消灭至多一个目标神器或结界。

0173



岐路看守

生物 ~ 洁英 / 游侠

践踏
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。

0174



晓明殿弓箭手

生物 ~ 妖精 / 弓箭手

闪现
延势

0175



邓朵岭纺念师

生物 ~ 洁英 / 德鲁伊

当此生物进场时, 若你操控三个或更多生物, 则将目标永久物牌从你坟墓场移回你手上。

0176



众望传谕

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

当此生物进场时, 你可以弃一张牌。若你如此作, 则从你牌库中搜寻一张生物牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。

1, 1: 重置另一个目标永久物。

0177



金叶之拥

界灵 ~ 灵气

闪现

结附于生物

当此灵气进场时, 所结附的生物获得践踏与不灭直到回合结束。(伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。如果其防御力降到0或更少, 它仍会死去。)

所结附的生物得+2/+0。

0178



伟林德鲁伊

生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

0: 加一点任意颜色的法术力。

0179



滑光怪

生物 ~ 元素

死触

异彩 ~ 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永久物中的颜色数量。

0180



黎撒拉那显贵

生物 ~ 妖精 / 参谋

请援妖精或支付 **2**, 以作为施放此咒语的额外费用。(请援妖精的流程是选择一个由你操控的妖精或从手上展示一张妖精牌。)

0: 加 C 。只能于你坟墓场中有妖精牌时起动。

0181



黎撒拉那线人

生物 ~ 妖精 / 斥候

当此生物进场或死去时, 刺探1。 (检视你牌库顶的牌。你可以将其置入你的坟墓场。)

0182



午夜耕作

瞬间

磨四张牌, 然后你可以将其中一张永久物移回你手上。 (磨四张牌的流程是将你牌库顶的四张牌置入你坟墓场。)

0183



雾牧地议会

生物 ~ 洁英 / 参谋

如果你操控洁英, 则此咒语减少1来施放。

当此生物进场时, 抓一张牌。

0184



守月信徒

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

践踏

你每操控一个生物及你坟墓场中每有一张生物牌, 此生物便得+1/+1。

0185



茉坎特之眼

亲缘结界 ~ 妖精

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。)

4/2/2, 牺牲此结界: 派出X个2/2, 黑绿双色的妖精衍生生物, X为你坟墓场中的妖精牌数量。只能于法术时机起动。

0186



易形探险家

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

当此生物进场时, 派出一个已横置的易形地窖衍生物。 (它是具有以下异能的地 ~ 「4: 加♦。」与「4: 直到回合结束, 此衍生物成为2/2生物并具有所有生物类别。它仍然是地。」)

0187



冷酷助拳

结界 ~ 灵气

结附于由你操控的生物
当此灵气进场时，所结附的生物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。)
所结附的生物得+2/+2。

0188



奔彩怪

生物 ~ 元素

践踏
异彩 ~ 当此生物进场时，至多X个目标由你操控的生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控之永久物中的颜色数量。

0189



虹彩暗流

结界

异彩 ~ 当此结界进场时，从你牌库中搜寻至多X张基本地牌，X为由你操控之永久物中的颜色数量。展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。你在自己的每个回合中可以额外使用一个地。

0190



待雇猛击手

生物 ~ 巨人 / 佣兵

警戒，延势
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。)
当此生物进场时，你获得X点生命，X为由你操控之巨人中的最大力量。

0191



美境卫骑兵

生物 ~ 妖精 / 战士

此生物不能被多于一个生物阻挡。
5：目标由你操控的妖精得+2/+2直到回合结束。

0192



护育树苗

结界

树林共鸣 (你每操控一个树林，此咒语便减少 1 来施放。)
地落 ~ 每当一个由你操控的地进场时，派出一个3/4绿色，具延势异能的树妖衍生物。
1，放逐此结界：由你操控的树妖与树林均获得不灭异能直到回合结束。

0193



无私美境卫

生物 ~ 妖精 / 战士

闪现

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物，就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。) 当此生物进场时，选择一种生物类别。由你操控且为该类别的其他永久物获得辟邪与不灭异能直到回合结束。

0194



烁野生长

结界 ~ 灵气

结附于地

于此灵气进战场时，选择一种颜色。所结附的地为所选颜色。每当横置所结附的地以产生法术力时，其操控者额外加一点所选颜色的法术力。

0195



快而有力

法术

选择两个由你操控的生物。你抓X张牌且直到回合结束，所选生物均得 +X/+X 且获得践踏异能，X为所选生物力量之间的差值。

0196



乖戾蹄铁匠

生物 ~ 洁英 / 市民

C：直到回合结束，目标由你操控的生物得 +1/+1 且获得警戒异能。只能于法术时机起动。

0197



照护幼枝

法术

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。然后如果你操控七个或更多地和 / 或树妖，则派出一个 3/4 绿色，具延势异能的树妖衍生生物。（它能阻挡具飞行异能的生物。）

0198



纺思冲锋

瞬发

目标生物得 +3/+3 直到回合结束。如果本回合中有生物在你操控下进战场，抓一张牌。

0199



冷酷裁匠崔斯坦

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

死触

每当此生物进场或转化为冷酷裁匠崔斯坦时，磨三张牌。然后如果你坟墓场中有妖精牌，则你获得2点生命。在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付●。若你如此作，则转化崔斯坦。

0199



追悔杀手崔斯坦

传奇生物 ~ 妖精 / 邪术师

死触

每当此生物转化为追悔杀手崔斯坦时，磨三张牌，然后你可以从你坟墓场中放逐一张妖精牌。若你如此作，则每位对手各失去2点生命。在你的第一个行动阶段开始时，你可以支付●。若你如此作，则转化崔斯坦。

0200



无情瞄准

瞬间

选择一项 ~

- 消灭目标具飞行异能的生物。
- 消灭目标结界。
- 派出一个2/2，黑绿双色的妖精衍生生物。

0201



藤枝好斗者

生物 ~ 妖精 / 狂战士

若能阻挡此生物，则必须阻挡之。每当此生物攻击时，另一个目标由你操控的妖精得+2/+1直到回合结束。

0202



猛毒密使

生物 ~ 妖精 / 杀手

死触

每当另一个由你操控的生物进场时，你获得1点生命。

0203



野蔓猛击手

生物 ~ 巨人 / 狂战士

异彩 ~ 由你操控的永久物中每包括一种颜色，此咒语便减少1来施放。延势，践踏



0204



0205



0206

雄辩新生艾比苟

传奇生物～鸟 / 诗人

飞行，先攻，系命

当艾比苟进场时，至多另一个目标生物失去所有异能。在该生物上放置一个飞行指示物、一个先攻指示物和一个系命指示物。

灰儿的指命

亲缘瞬间~元素

选择两项 ~

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的元素之复制品。
- 目标牌手抓两张牌。
- 灰儿的指令对由目标牌手操控的每个生物各造成2点伤害。
- 目标牌手派出两个珍宝衍生物。



0207



0208



0209

勇臂族的碧莉

传奇生物～巨人 / 战士

① * , ● : 另一个目标由你操控的生物获得飞行与系命异能直到回合结束。

在你的结束步骤开始时，若你本回合中获得过生命，则从你的牌库顶开始放逐牌，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你本回合中获得的生命数量，则你可以施放该牌且不需支付其法术力费用。若否，则将它置于你手上。

布丽姬的指命

亲缘法术～洁英

选择两项 ~

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的洁英之复制品。
- 目标牌手派出一个1/1，绿白双色的洁英衍生生物。
- 目标由你操控的生物得+3/+3直到回合结束。
- 目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。

0210



0211



呕乱师

生物 ~ 鬼怪 / 邪术师

当此生物进场时, 你可以支付 **2**。若你未如此作, 则衰萎2。 (衰萎2的流程是在一个由你操控的生物上放置两个-1/-1指示物。)

硬壳紧攫妖

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)
延势

欺诈

生物 ~ 元素 / 化身

当此生物进场时, 若施放它时支付过 **4**, 则将至多另一个目标非地永久物移回其拥有者手上。

当此生物进场时, 若施放它时支付过 **4**, 则目标对手展示其手牌。你选择其中一张非地牌。该牌手弃掉该牌。

呼魂 **4**

0213



0214



0215



通渠斗客

生物 ~ 人鱼 / 士兵

在你的结束步骤开始时, 重置目标由你操控的人鱼。
由你操控的其他人鱼得 +1/+1。

通径导航师

生物 ~ 人鱼 / 法术师

闪现
当此生物进场时, 重置每个由你操控的其他人鱼。
只要你本回合中以三个或更多人鱼攻击, 由你操控的人鱼便得 +1/+0。

岁月攻蚀的杜兰

传奇生物 ~ 树妖 / 德鲁伊

每个由你施放且防御力大于其力量的生物咒语均减少 **1** 来施放。
每当一个由你操控的生物攻击或阻挡时, 它得 +X/+X 直到回合结束, X 为
其力量与防御力之间的差值。

0216



眠梦收成

法术

每位对手各进行以下流程 ~ 从其牌库顶开始放逐牌，直到以此法放逐之牌的法术力值总和等于或大于5为止。直到回合结束，你可以施放以此法放逐的牌，且不需支付其法术力费用。

0217



交蚀波尬

生物 ~ 鬼怪 / 斥候

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鬼怪，沼泽或山脉牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0218



交蚀妖精

生物 ~ 妖精 / 斥候

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妖精，沼泽或树林牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0219



交蚀炎身

生物 ~ 元素 / 斥候

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元素，海岛或山脉牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0220



交蚀洁英

生物 ~ 洁英 / 斥候

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洁英，树林或平原牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0221



交蚀美洛

生物 ~ 人鱼 / 斥候

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人鱼，平原或海岛牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0222



空虚

生物 ~ 元素 / 化身

当此生物进场时，若施放它时支付过 **1**，则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。
当此生物进场时，若施放它时支付过 **1**，则在至多一个目标生物上放置三个-1/-1指示物。
呼魂 **1** **1**

0223



好胜尖刺妖

生物 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）
于你的回合中，此生物具有先攻异能。

0224



离怀斯人

生物 ~ 洁英

1：此生物成为基础力量与防御力为2/3的洁英 / 斥候。
1 **1** **1**：如果此生物是斥候，则它成为基础力量与防御力为4/5的洁英 / 士兵。
1 **1** **1** **1**：如果此生物是士兵，则它成为基础力量与防御力为7/8的洁英 / 圣者，且具有反对手保护异能。

0225



火光烬身

生物 ~ 元素 / 术士

当此生物进场和每当你施放法术力值等于或大于4的咒语时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0226



瘦长踩地妖

生物 ~ 变形兽

化形（此牌是所有生物类别。）
践踏

0227



烁林童子

生物 ~ 奥夫

异彩~在你回合的战斗开始时，另一个目标由你操控的生物得+X/+X直到回合结束，X为由你操控之永久物中的颜色数量。

0228



寻宝大婶的指命

亲缘法术 ~ 鬼怪

选择两项 ~

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的鬼怪之复制品。
- 直到回合结束，由目标牌手操控的生物得 +1/+1 且获得敏捷异能。
- 消灭目标神器或生物。
- 目标牌手磨五张牌，然后将所有以此法磨掉的鬼怪牌置于其手上。

0229



最高至美茉坎特

传奇生物 ~ 妖精 / 贵族

每当最高至美茉坎特或另一个由你操控的妖精进场时，令每位对手均衰萎 1。 (每位对手均在一个由其操控的生物上放置一个 -1/-1 指示物。)

横置三个由你操控且未横置的妖精：增殖。只能于法术时机起动。 (选择任意数量的永久物和 / 或牌手，然后为其已有之每种指示物各多放置一个同类的指示物。)

0230



小屋抛掷手

生物 ~ 巨人 / 战士

此生物进场时上面有两个 -1/-1 指示物。

~，从此生物上移去一个指示物：直到回合结束，另一个目标由你操控的生物得 +1/+0 且获得飞行异能。只能于法术时机起动。

0231



谨慎新生基罗尔

传奇生物 ~ 吸血鬼 / 僵尸

横置两个由你操控且未横置的生物：复制目标由你操控的触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。每回合只能起动一次。

0232



有瑕归真师吕汶

传奇生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

当吕汶进场时，磨四张牌，然后你可以将一张生物或地牌从所磨掉之牌中置于你牌库顶。

~，弃一张地牌：你坟墓场中每有一张地牌，便派出一个 1/1，黑绿双色的蠕虫衍生生物。

0233



化身仙儿的马拉兰

传奇生物 ~ 妖精 / 仙灵 / 贵族

飞行

每当马拉兰或另一个由你操控的妖精或仙灵进场时，放逐目标对手之牌库顶的两张牌。

限每回合一次，你可以从本回合中以马拉兰放逐的牌中施放一个咒语，且不需支付其法术力费用，但其法术力值须等于或小于由你操控之妖精与仙灵的数量加总。

0234



空泳美洛

生物 ~ 人鱼 / 士兵

召集 (此咒语能用你的生物来协助施放。你于施放此咒语时每横置一个生物, 就能为其支付 1 或一点该生物颜色之法术力。)

飞行, 警戒

当此生物进场时, 派出一个1/1, 白蓝双色的人鱼衍生生物。

0235



恼人偷袭妖

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

闪现

0236



茉坎特的忠兵

生物 ~ 妖精 / 战士

由你操控的其他妖精得 +1/+1。

当此生物死去时, 将另一张目标妖精牌从你坟墓场移回你手上。

0237



诺格抢匪

生物 ~ 诺格 / 浪客

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

0238



高傲饕餮妖

生物 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

系命

0239



突击计略

结界

每个你施放的非生物咒语均具有协力异能。 (于你施放非生物咒语时, 你可以横置两个由你操控且与之有共通颜色的未横置生物。当你如此作时, 复制该咒语, 且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。)

0240



纳命柳木

生物 ~ 树妖 / 僵尸

系命

此生物进场时上面有两个-1/-1指示物。

1 ，从此生物上移去两个指示物：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。只能于法术时机起动。

0241



求变新生塞纳尔

传奇生物 ~ 鬼怪 / 术士

异彩 ~ 在你的第一个行动阶段开始时，从你牌库顶开始展示牌，直到展示出X张非地牌为止，X为由你操控之永久物中的颜色数量。对这些颜色中的每种颜色而言，你可以从所展示之牌中放逐一张该色的牌。然后洗牌。本回合中，你可以施放所放逐的牌。

0242



暗影促狭鬼

生物 ~ 奥夫

每当此生物攻击时，衰萎1。（在一个由你操控的生物上放置一个-1/-1指示物。）

每当一个由你操控且上面有一个或数个指示物的生物死去时，从你牌库顶放逐等同于其上指示物数量的牌。直到你的下一个结束步骤，你可以使用这些牌。

0243



寡欲丛林向导

生物 ~ 妖精 / 德鲁伊

1 ，从你坟墓场放逐此牌：派出一个2/2，黑绿双色的妖精衍生生物。只能于法术时机起动。

0244



席格的指令

亲缘法术 ~ 人鱼

选择两项 ~

- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由你操控的人鱼之复制品。
- 由目标牌手操控的生物获得系命异能直到回合结束。
- 目标牌手抓一张牌。
- 横置目标生物。在其上放置一个晕眩指示物。

0245



警觉新生谭姆

传奇生物 ~ 蛇发妖 / 法术师

每个由你操控的其他生物均具有反自身各色辟邪。

C：目标由你操控的生物成为五色直到回合结束。

0252



Wistfulness

3/3



Creature — Elemental Incarnation

6/5

When this creature enters, if $\spades\clubsuit$ was spent to cast it, exile target artifact or enchantment an opponent controls.

When this creature enters, if $\clubsuit\clubsuit$ was spent to cast it, draw two cards, then discard a card.

Evolve $\clubsuit\clubsuit$ (You may cast this spell for its evoke cost. If you do, it's sacrificed when it enters.)

M 0252
ECL • EN • Jesper Eging
TM & © 2026 Wizards of the Coast

0253



Chronicle of Victory

6

Legendary Artifact

6

As Chronicle of Victory enters, choose a creature type.

Creatures you control of the chosen type get +2/+2 and have first strike and trample.

Whenever you cast a spell of the chosen type, draw a card.

"For those we lost, that they may forever live."
—Tapestry inscription

M 0253
ECL • EN • Aldo Dominguez
TM & © 2026 Wizards of the Coast

0254



Dawn-Blessed Pennant

4

Artifact

As this artifact enters, choose Elemental, Elf, Faerie, Giant, Goblin, Kithkin, Merfolk, or Treefolk.

Whenever a permanent you control of the chosen type enters, you gain 1 life.

$\mathbb{2}$, \mathbb{C} , Sacrifice this artifact: Return target card of the chosen type from your graveyard to your hand.

U 0254
ECL • EN • Iwan Kestic
TM & © 2026 Wizards of the Coast

惆怅

生物 ~ 元素 / 化身

当此生物进场时, 若施放它时支付过 $\clubsuit\clubsuit$, 则放逐目标由对手操控的神器或结界。

当此生物进场时, 若施放它时支付过 $\clubsuit\clubsuit$, 则抓两张牌, 然后弃一张牌。呼魂 $\clubsuit\clubsuit$ (你可以支付此咒语的呼魂费用来施放它。若你如此作, 当它进场时便牺牲之。)

胜利编年史

传奇神器

于胜利编年史进场时, 选择一种生物类别。

由你操控且为所选类别之生物得 +2/+2 且具有先攻与践踏异能。

每当你施放为所选类别的咒语时, 抓一张牌。

晨佑三角旗

神器

于此神器进场时, 选择元素, 妖精, 仙灵, 巨人, 鬼怪, 洁英, 人鱼或树妖。

每当一个由你操控且为所选类别的永久物进场时, 你获得1点生命。

$\mathbb{2}$, \mathbb{C} , 牺牲此神器: 将目标为所选类别的牌从你坟墓场移回你手上。

0255



Firdoch Core

3

Kindred Artifact — Shapeshifter

3

Changeling (This card is every creature type.)

\mathbb{C} : Add one mana of any color.

$\mathbb{4}$: This artifact becomes a 4/4 artifact creature until end of turn.

As Islu drifted past in a swirl of shadow and moonlight, the strange, half-buried stones began to wake.

C 0255
ECL • EN • Jason A. Engle
TM & © 2026 Wizards of the Coast

0256



Foraging Wickermaw

2

Artifact Creature — Scarecrow

3

When this creature enters, surveil 1. (Look at the top card of your library. You may put it into your graveyard.)

$\mathbb{1}$: Add one mana of any color. This creature becomes that color until end of turn. Activate only once each turn.

It feeds on beauty others have left behind.

1/3

C 0256
ECL • EN • Ron Spencer
TM & © 2026 Wizards of the Coast

0257



Gathering Stone

4

Artifact

As this artifact enters, choose a creature type. Spells you cast of the chosen type cost 1 less to cast.

When this artifact enters and at the beginning of your upkeep, look at the top card of your library. If it's a card of the chosen type, you may reveal it and put it into your hand. If you don't put the card into your hand, you may put it into your graveyard.

U 0257
ECL • EN • Paolo Parente
TM & © 2026 Wizards of the Coast

杉石人核心

亲缘神器 ~ 变形兽

化形 (此牌是所有生物类别。)

\mathbb{C} : 加一点任意颜色的法术力。

$\mathbb{4}$: 此神器成为4/4神器生物直到回合结束。

觅物饕草人

神器生物 ~ 稻草人

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。)

$\mathbb{1}$: 加一点任意颜色的法术力。此生物成为该色直到回合结束。每回合只能起动一次。

集石台

神器

于此神器进场时, 选择一种生物类别。

你施放且为所选类别的咒语减少 1 来施放。

当此神器进场和在你的维持开始时, 检视你的牌库顶牌。如果它是所选类别的牌, 则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坟墓场。

0258

R 0258
ECL • EN ~ Dan Fraizer

™ & © 2026 Wizards of the Coast

映灵皇冠

神器 ~ 武具

只要此武具贴附在生物上，你每回合中首度将派出一个或数个衍生物时，便可以改为派出为佩带此武具的生物之复制品的衍生物，数量不变。

佩带 2

0259

U 0259
ECL • EN ~ Dan Fraizer

™ & © 2026 Wizards of the Coast

U 0259
ECL • EN ~ Dan Fraizer

铺卡之眼

神器

当此神器进场时，抓一张牌，然后选择一种颜色。此神器成为该色。

3, C: 抓一张牌。只能于由你操控之永久物中包括五种颜色时起动。

0260

U 0260
ECL • EN ~ Cory Gooley

™ & © 2026 Wizards of the Coast

春叶鼓

神器

C, 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。

0261

C 0261
ECL • EN ~ Drew Tucker

™ & © 2026 Wizards of the Coast

钟乳石匕首

神器 ~ 武具

当此武具进场时，派出一个1/1无色，具化形异能的变形兽衍生物。（它是所有生物类别。）

佩带此武具的生物得+1/+1且是所有生物类别。

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。)

0262

R 0262
ECL • EN ~ Adam Paquette

™ & © 2026 Wizards of the Coast

血腥墓穴

地 ~ 沼泽 / 山脉

(C: 加 ♠ 或 ♦。)

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。

0263

U 0263
ECL • EN ~ Alaina Danner

™ & © 2026 Wizards of the Coast

交蚀境域

地

于此地进场时，选择元素，妖精，仙灵，巨人，鬼怪，洁英，人鱼或树妖。

C: 加 ♠。

C: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放所选类别的咒语，或是起动所选类别之来源的异能。

0264



成形野地

地

(\diamond ，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。)

0265



崇圣喷泉

地 ~ 平原 / 海岛

(\diamond ：加 \diamond 或 \diamond 。)

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。

0266



蔓生墓园

地 ~ 沼泽 / 树林

(\diamond ：加 \diamond 或 \diamond 。)

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。

0267



蒸气喷发口

地 ~ 海岛 / 山脉

(\diamond ：加 \diamond 或 \diamond 。)

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。

0268



殿堂花园

地 ~ 树林 / 平原

(\diamond ：加 \diamond 或 \diamond 。)

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。