

0001



安昂的旅程

法术～课程

增幅 2（你施放此咒语时可以额外支付 2。）
 从你牌库中搜寻一张基本地牌。如果此咒语已增幅，则改为从你牌库中搜寻一张基本地牌和一张祭祠牌。展示这些牌，将它们置于你手上，然后洗牌。
 你获得 2 点生命。

0002



御能术

瞬间～课程

由你操控的地获得所有基本地类别直到回合结束。
 抓一张牌。

0003



苏科遭逐

瞬间～课程

放逐目标神器，生物或结界。其操控者派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0004



最后的气宗安昂

传奇生物～人类／圣者／伙伴

飞行
 当安昂进场时，对至多另一个目标非地永久物截气。（将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付 2，而不支付其法术力费用。）
 每当你施放课程咒语时，安昂获得系命异能直到回合结束。

0005



安昂的冰山

结界

闪现
 当此结界进场时，放逐至多另一个目标非地永久物，直到此结界离开战场为止。
 截水 3：牺牲此结界。若你如此作，则占卜 2。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。）

0006



截气神通腾扬

结界

当此结界进场时，对至多一个目标生物截气。
 每当一个由你操控的生物进场时，在此结界上放置一个探索指示物。
 在你的结束步骤开始时，若此结界上有四个或更多探索指示物，则放逐至多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。

0007



截气逆转

瞬间~课程

选择一项~

- 消灭目标进行攻击的生物。
- 对目标由你操控的生物截气。(将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。)

0008



截气修习

瞬间~课程

对目标非地永久物截气。(将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。)

抓一张牌。

0009



忠心飞天野牛阿柏

传奇生物~野牛/伙伴

飞行

每当阿柏进场或攻击时，选择一项~

- 目标由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束。
- 对另一个目标由你操控的非地永久物截气。(将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付{2}，而不支付其法术力费用。)

0010



忠贞护卫阿柏

传奇生物~野牛/伙伴

闪现

飞行

当阿柏进场时，对任意数量目标由你操控的其他非地永久物截气。(将它们放逐。对每个此类永久物而言，于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。)

每当你从放逐区施放咒语时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0011



降世神通信众

生物~人类/平民/伙伴

每当另一个由你操控的伙伴进场时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0012



降世神通之怒

法术

选择至多一个目标生物，然后对所有其他生物截气。(将它们放逐。对每个此类永久物而言，于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。)

直到你的下个回合，对手均不能从其手牌以外的其他区域施放咒语。

放逐降世神通之怒。

0013



好心的治疗师

生物~人类/僧侣/伙伴

每此生物成为横置时，你获得1点生命并占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将它置于牌库底。）

0014



好奇家畜

生物~野猪/麋鹿/鸟/牛

当此生物死去时，你获得3点生命。
2，牺牲此生物：消灭至多一个目标神器或结界。

0015



命定交手

法术

每位牌手各选择任意数量由其操控的生物，且这些生物的力量总和须等于或小于4，然后牺牲所有由他操控的其他生物。

0016



土强国狱卒

生物~人类/士兵/伙伴

当此生物进场时，放逐至多一个目标由对手操控且法术力值等于或大于3的神器，生物或结界，直到此生物离开战场为止。

0017



土强国卫兵

生物~人类/士兵/伙伴

警戒
牺牲此生物：另一个目标由你操控的伙伴获得不灭异能直到回合结束。（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

0018



神通显力

瞬间~课程

直到回合结束，目标由你操控的生物额外具有圣者此类别，且获得飞行、先攻、系命与辟邪。（具辟邪异能的生物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。）

0019



花俏舞步

瞬间~课程

重置一个或两个目标生物。
它们各得+2/+2直到回合结束。

0020



召集白莲众

法术

你每操控一个平原，便派出一个1/1白色伙伴衍生生物。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。）

0021



翔翼少年

生物~人类/驾手/伙伴

飞行
当此生物进场时，占卜1。（检视你牌库顶的牌。你可以将它置于牌库底。）

0022



翔翼杖

神器~武器

当此武器进场时，对至多一个目标生物截气。（将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。）佩带此武器的生物得+1/+1且具有飞行异能。佩带2

0023



无私领袖哈库达

传奇生物~人类/战士/伙伴

警戒
你可以随时检视你的牌库顶牌。你可以从你的牌库顶施放伙伴咒语。
牺牲哈库达：直到回合结束，由你操控的生物得+0/+5且获得不灭异能。

0024



进攻援兵

生物~人类/战士/伙伴

闪现
当此生物进场时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0025



铮铮的逃兵

生物~人类/反抗军/伙伴

当此生物进场时，在目标生物上放置一个+1/+1指示物。

0026



虚子武士

生物~人类/战士/伙伴

当此生物进场时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0027



杨尘传奇

结界~传记

(于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。)

I — 由你开始，每位牌手各从由你对手操控之永久物中选择至多一个法术力值等于或大于3的永久物。放逐这些永久物。

II — 你可以令目标对手抓三张牌。若你如此作，则你抓三张牌。

III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

0027



降世神通杨尘

传奇生物~圣者

飞行

每当你施放每回合中你的第二个咒语时，对至多另一个目标非地永久物截气。(将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。)

0028



劈黯道大师

传奇生物~人类/战士/伙伴

先攻

每当劈黯道大师攻击时，检视你牌库顶的四张牌。你可以展示其中一张伙伴、武具或课程牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0029



友善飞猴模模

传奇生物~狐猴/蝙蝠/伙伴

飞行

你于你的每个回合中施放之第一个具飞行异能的非狐猴生物咒语减少1来施放。每当另一个由你操控且具飞行异能的生物进场时，模模得+1/+1直到回合结束。

0030



好动宠物模模

传奇生物~狐猴/蝙蝠/伙伴

飞行，警戒

当模模离开战场时，选择一项~

- 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。）
- 在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。
- 占卜2。

0031



救赎之道

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物不能进行攻击或阻挡。

- 5, 牺牲此灵气：放逐所结附的生物。派出一个1/1白色伙伴衍生物。只能于你的回合中起动。

0032



兔袋鼠群

生物~兔/袋鼠

地落~每当由你操控的一个地进场时，此生物获得飞行异能直到回合结束且你获得1点生命。

- 循环平原2 (2, 弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张平原牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。)

0033



锐流环

瞬间

锐流环对目标进行攻击或阻挡的生物造成4点伤害。你获得等同于以此法所造成的过量伤害之生命。

0034



运沙师风暴

瞬间

选择一项~

- 消灭目标力量等于或大于4的生物。
- 运土3。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置三个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0035



南极旅人

生物~人类/斥候/伙伴

每当此生物或另一个由你操控的伙伴进场时，你获得1点生命。若这是此异能在本回合第二次的结算，则抓一张牌。

0036



南气和寺

传奇结界~祭祠

当南气和寺进场时，在每个由你操控的生物上各放置X个+1/+1指示物，X为由你操控的祭祠数量。

每当另一个由你操控的祭祠进场时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0037



勇敢救兵苏琪

传奇生物~人类/战士/伙伴

由你操控的其他生物得+1/+0。

每当另一个由你操控的永久物于你回合中离开战场时，派出一个1/1无色伙伴衍生生物。此异能每回合只会触发一次。

0038



神通小队

结界

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为由你操控的生物数量。

2*，弃掉此牌：它对目标生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

0039



齐心抗敌

法术

派出X个1/1白色伙伴衍生生物，然后在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0040



仇恨村民

生物~人类/市民

每当此生物攻击时，选择目标由对手操控的生物。将它横置，然后你可以牺牲一个神器或生物。若你如此作，则在所选生物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。）

0041



水善族队长

生物~人类/士兵/伙伴

5：由你操控的生物得+1/+1直到回合结束。

0042



水善族召集人

生物~人类/士兵/伙伴

截水 5：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。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0043



驾，驾！

瞬间~课程

目标由你操控的生物得+2/+2直到回合结束。如果该生物是伙伴，则它再获得飞行异能直到回合结束。

0044



累积智慧

瞬间~课程

检视你牌库顶的三张牌。将其中一张置于你手上，其余则以任意顺序置于你牌库底。如果你坟墓场中有三张或更多课程牌，则改为将这些牌都置于你手上。

0045



善心河神

生物~精怪

截水 5，以作为施放此咒语的额外费用。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）
飞行，守护 2（每当此生物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付2，否则反击之。）
当此生物进场时，占卜2。

0046



飞去来入门

法术~课程

将目标非地永久物移回其拥有者手上。如果你操控该永久物，则抓一张牌。

0047



翻涌水浪

法术

截水 8，以作为施放此咒语的额外费用。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）
横置至多X个目标生物，然后将三个晕眩指示物分配给由对手操控且已横置的生物。（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。）

0048



余烬岛公演

法术

选择一项～

- 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，但它不是传奇，且是4/4传奇并仍具有原本类别。
- 派出一个衍生物，此衍生物为目标由对手操控的生物之复制品，但它不是传奇，且是2/2懦夫并仍具有原本类别。

0049



首飞手

生物～人类／驭手／伙伴

飞行

只要你坟墓场中有课程牌，此生物便得+1/+1。

0050



灵动截水师

生物～人类／战士／伙伴

警戒

截水3：此生物的基础力量与防御力为5/2直到回合结束。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0051



先知算命师

生物～人类／参谋／伙伴

当此生物进场时，派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0052



腾浪师

生物～人类／战士／伙伴

飞行

截水4：抓一张牌，然后弃一张牌。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0053



巨鲤鱼

生物～鱼

截水3：此生物本回合不能被阻挡。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）
循环海岛2（2，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张海岛牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

0054



奶奶

传奇生物~人类/平民/伙伴

每当奶奶成为横置时，抓一张牌，然后弃一张牌。
只要你坟墓场中有三张或更多课程牌，你施放之非生物咒语便减少 1 来施放。

0055



踏实工作

结界~灵气

结附于由对手操控的生物
当此灵气进场时，横置所结附的生物并从上其移去所有指示物。
所结附的生物失去所有异能，且是名称为普通商人、基础力量与防御力为 1/1 的市民，并具有「1: 加 1。」（它失去所有其他生物类别以及名称。）

0056



鬣鸱鸮

生物~蜥蜴/鸟/海盜

飞行，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。）

0057



进攻潜水艇

神器~载具

当此载具进场时，将至多另一个目标非地永久物移回其拥有者手上。
竭绝~截水 3：此载具成为神器生物。在其上放置三个 +1/+1 指示物。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。每个竭绝异能只能启动一次。）

0058



管保止渴!

瞬间~课程

除非目标咒语的操控者支付 2，否则反击之。

0059



截水逸才卡塔拉

传奇生物~人类/战士/伙伴

在你的结束步骤开始时，若卡塔拉已横置，则在她上面放置一个 +1/+1 指示物。
截水 6：抓一张牌。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。）

0060



寻知狐灵

生物~狐/精怪

警戒

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。

当此生物死去时，派出一个线索衍生生物。（它是具有「2，牺牲此衍生生物：抓一张牌」的神器。）

0061



库鲁克传奇

结界~传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I, II — 占卜2，然后抓一张牌。

III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

0061



降世神通库鲁克

传奇生物~圣者

每当你施放咒语时，派出一个1/1无色精怪衍生生物，且具有「此衍生生物不能阻挡非精怪生物，也不能被前述生物阻挡。」

竭绝~截水20：于本回合后进行额外的一个回合。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。每个竭绝异能只能起动一次。）

0062



迷途记

瞬间~课程

目标生物或结界的拥有者将之置于其牌库顶数来第二张的位置，或牌库底。你派出一个线索衍生生物。（它是具有「2，牺牲此衍生生物：抓一张牌」的神器。）

0063



帕库大师

传奇生物~人类/参谋/伙伴

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。）

每当帕库大师成为横置时，目标牌手磨X张牌，X为你坟墓场中的课程牌数量。（该牌手将其牌库顶的X张牌置入其坟墓场。）

0064



飞天巧匠机械师

传奇生物~人类/神器师/伙伴

每当你施放非生物咒语时，派出一个线索衍生生物。（它是具有「2，牺牲此衍生生物：抓一张牌」的神器。）

☞：直到回合结束，目标由你操控的衍生神器成为3/1，具飞行异能的组构体神器生物。

0065



北极巡卫

生物~人类/士兵/伙伴

☞：重置另一个目标由你操控的永久物。
截水 3，☞：横置目标由对手操控的生物。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。）

0066



八爪成型

瞬间~课程

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。）

0067



企鹅獭

生物~水獭/鸟

每当你抓每回合中你的第二张牌时，此生物得 +1/+2 直到回合结束，且本回合不能被阻挡。

0068



吵闹雪球帮

生物~人类/平民/伙伴

当此生物进场时，横置目标由对手操控的生物并在其上放置一个晕眩指示物。（如果其上有晕眩指示物的永久物将成为未横置，则改为从其上移去一个晕眩指示物。）

0069



截血术奥秘

法术~课程

你可以截水 10，以作为施放此咒语的额外费用。
目标对手于其下一个战斗阶段中由你来操控。如果已支付此咒语的额外费用，则改为该牌手于其下一个回合中由你来操控。（你能看所有该牌手能看到的牌，并代该牌手做出所有决定。）
放逐截血术奥秘。

0070



缠关盘蛇

生物~巨蛇

如果你坟墓场中有三张或更多课程牌，则你可以将此咒语视同具有闪现异能地来施放。
你坟墓场中每有一张既非生物也非地的牌，此咒语便减少 1 来施放。

0071



索卡的俳句

瞬间~课程

反击目标咒语。
抓一张牌，然后磨三张牌。
重置目标地。

0072



神灵绿洲

传奇结界~祭祠

当神灵绿洲进场时，你每操控一个祭祠，便抓一张牌。
每当另一个由你操控的祭祠进场时，抓一张牌。

0073



灵水复生

法术

你可以截水 6，以作为施放此咒语的额外费用。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。）
抓两张牌。如果已支付此咒语的额外费用，则改为将你的坟墓场洗回牌库，抓七张牌，且在本盘游戏接下来的时段，你的手牌数量没有上限。
放逐灵水复生。

0074



热情翔翼手陶

传奇生物~人类/驾手/伙伴

飞行
每当一个或数个由你操控且具飞行异能的生物攻击时，抓一张牌，然后弃一张牌。
当你以此法弃一张非地牌时，在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0075



虎头豹

生物~猫/海豹

警戒
在你的维持开始时，横置此生物。
每当你抓每回合中你的第二张牌时，重置此生物。

0076



封气师泰丽

传奇生物~人类/演员/伙伴

闪现
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。）
当泰丽进场时，横置至多一个目标生物。于你操控泰丽的时段内，它于其操控者的重置步骤中不能重置。

0077



虚子岛巨鳗

传奇生物~巨蛇

闪现

守护~截水4。（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4，否则反击之。该牌手能横置其神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

每当任一对手抓每回合中其第二张牌时，你抓两张牌。

0078



藏书神万知堂

传奇生物~鸟/精怪

闪现

飞行，警戒

当万知堂进场时，在他上面放置X个+1/+1指示物。然后抓等同于X一半数量的牌，小数点后舍去。

每当任一对手搜寻其牌库时，你在万知堂上放置一个+1/+1指示物且抓一张牌。

0079



截水神通腾扬

结界

每当一个由你操控的生物对任一牌手造成战斗伤害时，在此结界上放置一个探索指示物。然后如果其上由四个或更多探索指示物，则抓一张牌。

截水4：目标生物本回合不能被阻挡。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0080



截水修习

法术~课程

抓三张牌。然后除非你截水3，否则弃一张牌。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0081



截水神功卷轴

神器

6, C：抓一张牌。你每操控一个海岛，此异能使减少1来起动。

0082



流水攫

结界~灵气

结附于生物

所结附的生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

截水5：所结附的生物之拥有者将它洗入其牌库。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0083



月神

传奇生物~精怪/伙伴

飞行, 警戒

截水 5, ♣: 你可以从你手上施放一个非生物咒语, 且不需支付其法术力费用。(你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用; 于支付时每横置一个此类永久物, 就能为其支付1。)

0084



阿祖拉撒谎成性

瞬间~课程

选择一项或都选~

- 目标生物得 -1/-1 直到回合结束。
- 在目标生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0085



追捕路上的阿祖拉

传奇生物~人类/贵族

振火 2 (每当此生物攻击时, 加 2。这份法术力能留至战斗结束。)

每当阿祖拉攻击时, 你失去 1 点生命并派出一个线索衍生物。(它是具有「2, 牺牲此衍生物: 抓一张牌」的神器。)

0086



甲虫头商人

生物~人类/市民

每当此生物攻击时, 你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作, 则抓一张牌并在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0087



沸岩暴动徒

生物~人类/浪客/伙伴

振火 1 (每当此生物攻击时, 加 1。这份法术力能留至战斗结束。)

横置一个由你操控且未横置的伙伴: 将目标牌从坟墓场放逐。

每当此生物攻击时, 你可以从以此生物放逐且由你拥有的牌之中施放一个伙伴咒语。

0088



秃鹰蜂群

生物~鸟/昆虫

飞行

当此生物进场时, 你可以牺牲一个神器或生物。若你如此作, 则抓一张牌。

每当另一个由你操控的生物死去时, 若其上有指示物, 则将死去生物上的指示物置于此生物上。

0089



冷酷巡检官

生物~人类/士兵

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当此生物死去时，它对你造成1点伤害。派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0090



峡谷爬怪

生物~蜘蛛/野兽

死触

当此生物进场时，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。）

循环沼泽2（2，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张沼泽牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

0091



鲛鳄鱼

生物~鱼/鳄鱼

系命

当此生物进场时，它对任一目标造成等同于由你操控之沼泽数量的伤害。

0092



贪官污吏

生物~人类/参谋

当此生物进场时，目标对手弃一张牌。

0093



戴笠军洗脑

法术~课程

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。
- 运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0094



黑阳日反攻

法术

所有法术力值等于或小于X的生物都失去所有异能直到回合结束。消灭这些生物。

0095



致命精准

法术

支付 4 或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。

0096



轰然殒命

法术

放逐目标法术力值等于或大于 3 的生物。

0097



致命地裂

瞬间

选择目标生物。本回合中，当该生物死去时，你运土 4。（目标由你操控的地成为 0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置四个 +1/+1 指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0098



烈火国巨龙钻

传奇神器~载具

践踏

当烈火国巨龙钻进场时，你可以将它横置。当你如此作时，消灭目标力量等于或小于 4 的生物。

1：由对手操控的永久物均失去辟邪与不灭异能直到回合结束。
搭载 2

0099



烈火国工程师

生物~人类/神器师

突击~在你的结束步骤开始时，若你本回合攻击过，则在另一个目标由你操控的生物或载具上放置一个 +1/+1 指示物。

0100



烈火国海军投石机

神器生物~墙

守军，延势

每当你攻击时，派出一个 2/1 无色，名称为抛石弹，具飞行异能的组构体衍生神器生物，其为横置且正在进行攻击。在下一个结束步骤开始时牺牲该衍生生物。

0101



雾沼猎人

生物~人类/游侠/伙伴

只要你本回合中已抓两张或更多牌，此生物便具有系命与威慑异能。（它只能被两个或更多生物阻挡。）

0102



雾沼灵视

法术

截水♠，以作为施放此咒语的额外费用。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

将X张目标生物牌从坟墓场放逐。对每张以此法放逐的生物牌而言，派出一个为其复制品的衍生物。在你的下一个结束步骤开始时牺牲这些衍生物。

0103



无情手段

瞬间

选择一项~

- 消灭目标其上没有指示物的生物。
- 从目标生物上移去至多三个指示物。

0104



猪面猴

生物~猪/猴

在你回合的战斗开始时，目标由你操控且其上有+1/+1指示物的生物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。）

竭绝~5：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。）

0105



众人之一朱蒂

生物~人类/参谋

♠, ♣：刺探1。派出一个为此生物复制品的衍生物，然后牺牲一个神器或生物。只能于法术时机起动。（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。）

0106



赏金猎人珍

传奇生物~人类/佣兵

只要你本回合中已抓两张或更多牌，珍便不能被阻挡。

1，牺牲另一个生物：派出一个线索衍生物。只能于你的回合中起动。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0107



偷脸恶神口

传奇生物~变形兽/精怪

当口进场时，放逐至多另一个目标生物。
每当另一个非衍生物的生物死去时，你可以将它放逐。
支付1点生命：选择一张以口放逐的生物牌。
口具有最后选中之牌的所有起动式异能和触发式异能。

0108



姊妹导师萝婆与莉婆

传奇生物~人类/参谋

当萝婆与莉婆进场时，从你牌库中搜寻一张课程或贵族牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。
由你操控的贵族生物和由你操控的课程咒语均具有系命异能。

0109



散漫杀手梅

传奇生物~人类/贵族/伙伴

先攻
每当任一牌手施放非生物咒语时，该牌手失去2点生命。

0110



善变商伯

生物~人类/平民/伙伴

2: 将此牌从你坟墓场移回你手上。

0111



北气和寺

传奇结界~祭祠

当北气和寺进场时，每位对手各失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控的祭祠数量。
每当另一个由你操控的祭祠进场时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0112



偏执追击

结界

当此结界进场和在你的维持开始时，你失去1点生命并派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
每当你攻击时，在目标进行攻击的生物上放置X个+1/+1指示物，X为你本回合中牺牲过的永久物数量。
如果X等于或大于三，则该生物获得系命异能直到回合结束。

0113



敖载的残忍

法术～课程

敖载的残忍对目标牌手造成2点伤害。该牌手弃两张牌。

0114



凤凰舰队飞船

神器～载具

飞行
在你的结束步骤开始时，若你本回合中牺牲过永久物，则派出一个为此载具之复制品的衍生物。
只要你操控八个或更多名称为凤凰舰队飞船的永久物，此载具便是神器生物。
搭载1

0115



海盗小販

生物～人类／海盜

死触
每当你牺牲另一个永久物时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0116



渡鸦鷹

生物～鸟／杀手

飞行
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。若以此法放逐一张生物牌，则派出一个线索衍生物。（它是具有「2」，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
每当你抓每回合中你的第二张牌时，每位对手各失去1点生命且你获得1点生命。

0117



苏进上位

结界～传记

（于此传记进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）
I — 消灭所有生物。
II — 选择一个牌名。从目标对手的坟墓场，手牌和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。
III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

0117



烈火君苏进

传奇生物～人类／贵族

威慑，振火3（每当此生物攻击时，加3份法术力。这份法术力能留至战斗结束。）
每当烈火君苏进对任一牌手造成战斗伤害时，你可以支付X。当你如此作时，选择任意数量目标在该牌手坟墓场中的生物牌，且其法术力值总和须等于或小于X，将这些牌从该处在你操控下放进战场。

0118



截水杀生

法术～课程

你可以截水 4，以作为施放此咒语的额外费用。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付 1。）

所有生物得 -2/-2 直到回合结束。如果已支付此咒语的额外费用，则本回合中，每当一个生物死去时，你获得 1 点生命。

0119



出卖

瞬间

放逐目标生物。如果其本回合中受过伤害，则派出一个线索衍生生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0120



绊沼陷阱

结界～灵气

如果此咒语以具飞行异能的生物为目标，则它减少来施放。

结附于生物

所结附的生物得 -5/-3。

0121



苔原战车

神器～载具

振火 1（每当此生物攻击时，加 2。这份法术力能留至战斗结束。）

当此载具进场时，目标由你操控的生物获得不灭异能直到回合结束。

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。）

0122



狼头蝠

生物～狼/蝙蝠

飞行

每当抓每回合中你的第二张牌时，你可以支付 1。若你如此作，则将此牌从你坟墓场移回战场，且上面有一个终命指示物。（如果其上有终命指示物的生物将死去，则改为放逐之。）

0123



苏高的执念

瞬间

增幅 4（你施放此咒语时可以额外支付 4。）

将目标生物牌从你坟墓场移回你手上。如果此咒语已增幅，则改为将该牌横置放进战场。

0124



野豪猪

生物~野猪/豪猪

每当你施放非生物咒语时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0125



布米重击

法术

选择一项 ~

- 布米重击对目标生物造成等同于你操控之地数量的伤害。
- 消灭目标地生物或非基本地。

0126



情人洞

结界~传记

(于此传记进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。)

I — 派出两个1/1白色伙伴衍生生物。

II — 从你牌库中搜寻一张山脉或洞窟牌，展示该牌，将之置于你手上，然后洗牌。

III — 运土3。(目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置三个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。)

0127



爆焰男

传奇生物~人类/杀手

每当爆焰男攻击时，选择目标永久物，除非该永久物的操控者令爆焰男依其力量对该牌手造成伤害，否则消灭所选永久物。

0128



爆焰绝技

瞬间~课程

爆焰绝技对目标生物造成伤害，其数量等同于你坟墓场中的课程牌数量加2。如果本回合中该生物将死去，则改为将它放逐。

0129



新月岛烈火寺

传奇结界~祭祠

当新月岛烈火寺进场时，你每操控一个祭祠，便派出一个1/1红色，具灵技异能的修行僧衍生生物。(每当你施放非生物咒语时，它得+1/+1直到回合结束。)

每当另一个由你操控的祭祠进场时，派出一个1/1红色，具灵技异能的修行僧衍生生物。

0130



灵活躲闪

瞬间

目标生物得 +3/+1 直到回合结束。
派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0131



逃兵引路人

生物~人类/反抗军/伙伴

：另一个目标由你操控且力量等于或小于2的生物本回合不能被阻挡。

0132



命运火力

结界

闪现
此结界进场时上面有X个烈火指示物。
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，则改为它造成原数量的伤害再加上等同于此结界上烈火指示物数量的伤害。

0133



烈火国进击

瞬间

派出两个2/2红色，具振火1的士兵衍生物。（每当一个具振火1的生物攻击时，加2。这份法术力能留至战斗结束。）
返照 8（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。）

0134



烈火国新兵

生物~人类/士兵

只要你坟墓场中有课程牌，此生物便具有振火2。（每当此生物攻击时，加2。这份法术力能留至战斗结束。）
2：此生物得 +1/+0 直到回合结束。

0135



烈火国突击兵

生物~人类/士兵

突击~当此生物进场时，若你本回合中攻击过，则派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0136



振火长老

生物~人类/僧侣

振火1（每当此生物攻击时，加1。这份法术力能留至战斗结束。）

1: 在此生物上放置一个+1/+1指示物。

0137



振火神通腾扬

结界

当此结界进场时，派出一个2/2红色，具振火1的士兵衍生生物。

每当由你操控之生物上的触发式异能因该生物攻击而触发时，在此结界上放置一个探索指示物。然后若其上有四个或更多探索指示物，则你可以复制该触发式异能。你可以为该复制品选择新的目标。

0138



振火修习

瞬间~课程

增幅4（你施放此咒语时可以额外支付4。）

振火修习对目标生物造成2点伤害。如果此咒语已增幅，则改为它对该生物造成5点伤害。

0139



振火学徒

生物~人类/修行僧

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。）

振火X，X为此生物的力量。（每当此生物攻击时，加X点。这份法术力能留至战斗结束。）

0140



暴动指南

瞬间~课程

目标生物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。）由目标牌手操控的生物得+2/+0直到回合结束。

0141



艾洛的示范

法术~课程

选择一项~

•艾洛的示范对每个由对手操控的生物各造成1点伤害。
•艾洛的示范对目标生物造成4点伤害。

0142



叛逃舰长铮铮

传奇生物~人类/反抗军/伙伴

振火1（每当此生物攻击时，加 2 。这份法术力能留至战斗结束。）

竭绝~3：在铮铮上放置一个+1/+1指示物。本回合中，当你下一次施放课程咒语时，将之复制，且你可以为该复制品选择新的目标。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0143



杰遭洗脑

法术

增幅3（你施放此咒语时可以额外支付3。）

目标生物本回合不能进行阻挡。如果此咒语已增幅，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。派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

0144



最终火神会

瞬间

目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。如果该由对手操控的生物以此法受到过量伤害，则加等量的 2 。

直到回合结束，你不会因步骤与阶段结束失去未用尽的红色法术力。

0145



罗库传奇

结界~传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I — 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。

II — 加一点任意颜色的法术力。

III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

0145



降世神通罗库

传奇生物~圣者

振火4（每当此生物攻击时，加 2222 。这份法术力能留至战斗结束。）

8：派出一个4/4红色，具飞行与振火4的龙衍生物。

0146



闪电炼击

瞬间

闪电炼击对任意一个目标造成3点伤害。

0147



疲惫尖锋梅

传奇生物~人类/贵族

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。）

竭绝~3：在梅上放置一个连击指示物。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0148



猫鼬蜥

生物~猫鼬/蜥蜴

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）

当此生物进场时，它对任意一个目标造成1点伤害。

循环山脉2（2，弃掉此牌：从你牌库中搜寻一张山脉牌，展示该牌，将它置于你手上，然后洗牌。）

0149



自由的代价

法术~课程

消灭目标由对手操控的神器或地。其操控者可以从其牌库中搜寻一张基本地牌，将之横置放进战场，然后洗牌。

抓一张牌。

0150



燃与烧

传奇生物~龙

飞行，振火2

当燃与烧进场时，若其经你施放且你坟墓场中有三张或更多的龙和/或课程牌，则派出一个为燃与烧复制品的衍生物，但它不是传奇。

3：由你操控的龙得+2/+0直到回合结束。

0151



叛逆雷火

瞬间~课程

支付5点生命或支付2，以作为施放此咒语的额外费用。为仅指定单一目标的目标咒语或异能更改目标。

0152



蛮犀牛骑兵

生物~猫鼬/蜥蜴

振火2（每当此生物攻击时，加22。这份法术力能留至战斗结束。）

竭绝~8：在此生物上放置两个+1/+1指示物。它获得践踏异能直到回合结束。（每个竭绝异能只能起动一次。）

0153



至日启示

瞬间~课程

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小于由你操控的山脉数量，则你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。若你未以此法施放该牌，则将它置于你手上。

返照 6 (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。)

0154



苏进彗星

法术

所有由你操控的生物都获得振火5直到回合结束。(每当其攻击时，加5。这份法术力能留至战斗结束。)

预示 2 (在你的回合中，你可以支付2并从你手上牌面朝下地放逐此牌。过了该回合后，便可利用其预示费用来施放之。)

0155



穿山虎

生物~猫/犰狳

除非操控另一个力量等于或大于4的生物，否则此生物不能攻击或阻挡。

0156



树顶自由战士

生物~人类/反抗军/伙伴

敏捷

当此生物进场时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0157



双刀

神器~武器

闪现

当此武器进场时，将它贴附在目标由你操控的生物上。该生物获得连击异能直到回合结束。

佩带此武器的生物得+1/+1。

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。)

0158



优雅舞者泰丽

传奇生物~人类/演员

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。)

每当泰丽攻击时，你可以支付1。当你如此作时，目标生物本回合不能进行阻挡。

0159



战天船

神器～載具

飞行

①：在此载具上放置一个烈火指示物。

只要此载具上有三个或更多
烈火指示物，它便是神器生
物。

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。）

0160



战时抗议者

生物~人类/反抗军/伙伴

敏捷

每当另一个由你操控的伙伴进场时，在该生物上放置一个+1/+1指示物且它获得敏捷异能直到回合结束。

0161



御雁箭隊

生物~人类/弓箭手

延勢

当此生物进场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则抓一张牌。

0162



弑月赵将军

传奇生物~人类/士兵

威懾

非基本地须横置进场。

7：在赵将军上放置一个征服者指示物。

只要赵将军上面有征服者指示物，非基本地便都是山脉。（它们失去所有其他地类别及异能，并具有「C：加2。」）

0163



遭逐储君苏科

传奇生物~人类/贵族

振火3（每当此生物攻击时，加。这份法术力能留至战斗结束。）

3：放逐你的牌库顶牌。本回合中，你可以使用该牌。

0164



终于联手

瞬间

伙伴共鸣（你每操控一个伙伴，此咒语便减少1来施放。）至多两个目标由你操控的生物各依其力量对目标由对手操控的生物造成伤害。

0165



降世神通命运

结界~灵气

结附于由你操控的生物
所结附的生物额外具有圣者此类别，且你坟墓场中每有一张生物牌，便得+1/+1。
当所结附的生物死去时，磨等同其力量数量的牌。将此牌移回其拥有者手上，并将至多一张以此法磨掉的生物牌在你操控下移回战场。

0166



獾地鼠

生物~獾/鼯鼠

当此生物进场时，运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）
由你操控且其上有+1/+1指示物的生物均具有践踏异能。

0167



獾地鼠幼兽

生物~獾/鼯鼠

当此生物进场时，运土1。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置一个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）
每当你横置一个生物以产生法术力时，额外加。

0168



震土就绪的大块石

传奇生物~人类/战士/演员

每当大块石攻击时，运土X，X为由你操控且力量等于或大于4的生物数量。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置X个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0169



三过挑战之王布米

传奇生物~人类/贵族/伙伴

当布米进场时，选择至多X项，X为你坟墓场中的课程牌数量~
•在布米上放置三个+1/+1指示物。
•目标牌手占卜3。
•运土3。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置三个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0170



复苏轮回

瞬间~课程

牺牲一个地。从你牌库中搜寻至多两张基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

0171



勤奋的动物管理员

生物~人类/市民/伙伴

对每个由你操控的非人类生物而言，它每有一种生物类别，便得+1/+1，每个生物最多计入10种生物类别。

0172



土强王

传奇生物~人类/贵族/伙伴

当土强王进场时，派出一个4/4绿色的熊衍生生物。每当一个或数个由你操控且力量等于或大于4的生物攻击时，从你牌库中搜寻至多等量的基本地牌，将它们横置放进战场，然后洗牌。

0173



土强国将军

生物~人类/士兵/伙伴

当此生物进场时，运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）每当你在一个生物上放置一个或数个+1/+1指示物时，你可以获得等量的生命。每回合只能如此作一次。

0174



震土大赛

法术

运土2。当你如此作时，至多一个目标由你操控的生物与目标由对手操控的生物互斗。（运土2的流程，是目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。互斗的生物各向对方造成等同于本身力量的伤害。）

0175



运土神通腾扬

结界

当此结界进场时，运土2。然后从你牌库中搜寻一张基本地牌，将它横置放进战场，然后洗牌。地落~每当一个由你操控的地进场时，在此结界上放置一个探索指示物。当你如此作时，若其上有四个或更多探索指示物，则在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。它获得践踏异能直到回合结束。

0176



运土修习

法术~课程

运土4。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置四个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0177



运土伙伴

生物~人类/士兵/伙伴

由你操控的伙伴中每包括一种颜色，此生物便得+1/+0。
2 * * * * *：运土5。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置五个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0178



元素教诲

瞬间~课程

从你牌库中搜寻至多四张名称各不相同的地牌并展示之。任一对手选择其中两张牌。将所选之牌置入你坟墓场，其余则横置放进战场，然后洗牌。

0179



布米伙伴弗洛布西

传奇生物~猿猴/山羊

当弗洛布西进场时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。每个由你操控且力量等于或大于4的生物均不能被多于一个生物阻挡。

0180



雾沼润蔓师

生物~人类/植物/伙伴

此生物不能被力量等于或小于2的生物阻挡。
截水5：在此生物上放置一个+1/+1指示物。只能于你的回合中起动。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0181



大鸿沟向导

生物~人类/斥候/伙伴

每个由你操控的地与伙伴均具有「C：加一点任意颜色的法术力。」

0182



深藏不露的哈鲁

传奇生物~人类/平民/伙伴

每当另一个由你操控的伙伴进场时，运土1。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置一个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0183



进军战术

结界

当此结界进场时，由你操控的生物得 +2/+2 直到回合结束。

每当一个或数个由你操控的伙伴对任一牌手造成战斗伤害时，抓一张牌。

0184



虚子岛广场

传奇结界~祭祠

当虚子岛广场进场时，从你牌库中搜寻至多X张基本地牌，X为由你操控的祭祠数量。将这些牌横置放进战场，然后洗牌。

每当另一个由你操控的祭祠进场时，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。

0185



落叶离藤

结界~传记

（于此传记进场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。到III后牺牲之。）

I — 磨三张牌，然后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。）

II — 在至多两个目标由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

III — 如果你坟墓场中有生物或课程牌，则抓一张牌。

0186



虚子传奇

结界~传记

（于此传记进战场时及于你抓牌步骤后，加一个学问指示物。）

I — 抓若干牌，其数量等同于由你操控之生物中的最大力量。

II — 运土X，X为你的手牌数量。该地成为海岛，且仍具有原本类别。

III — 放逐此传记，然后将它在你的操控下移回战场且已转化。

0186



降世神通虚子

传奇生物~圣者

由你操控的地具有践踏与辟邪异能。

♣：加X点任意颜色的单色法术力，X为由你操控之生物中的最大力量。

0187



冶金术起源

瞬间~课程

选择一项～

• 消灭目标神器或结界。

• 在目标由你操控的生物上放置一个 +1/+1 指示物。它获得不灭异能直到回合结束。

（伤害与注明「消灭」的效应不会将它消灭。）

0188



鸵鸟马

生物~鸟/马

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

0189



立柱跃升

瞬间

直到回合结束，目标生物得+2/+2且获得延势异能。将它重置。

0190



吵闹观众

生物~人类/市民

：加。如果你操控力量等于或大于4的生物，则改为加。

0191



起义俘虏

生物~人类/平民/伙伴

竭绝~6：在此生物上放置两个+1/+1指示物，然后运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。每个竭绝异能只能起动一次。）

0192



滚石崩

法术~课程

运土X，X为由你操控的树林数量。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置X个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）返照5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。）

0193



坚石反斥

瞬间

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。

0194



剑齿麋角狮

生物~麋鹿/猫

延势

循环树林 2 (2, 弃掉此牌: 从你牌库中搜寻一张树林牌, 展示该牌, 将它置于你手上, 然后洗牌。)

0195



地震感知

法术~课程

检视你牌库顶的X张牌, X为由你操控的地数量。你可以展示其中一张生物或地牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。

0196



同根共生

法术~课程

从你牌库中搜寻一张基本的树林牌, 将之横置放进战场, 然后洗牌。

0197



陪练假人

神器生物~稻草人

守军

☞: 磨一张牌。你可以将以此磨掉的一张地牌置于你手上。如果以此法磨掉课程牌, 则你获得2点生命。(磨一张牌的流程是将你牌库顶的牌置入你坟墓场。)

0198



盲匪拓芙

传奇生物~人类/战士/伙伴

当拓芙进场时, 运土2。(目标由你操控的地成为0/0, 具敏捷异能的生物, 且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时, 将它横置移回战场。) 拓芙的力量等同于由你操控之地上的+1/+1指示物总数量。

0199



真正身世

法术~课程

将至多一张目标永久物牌从你的坟墓场移回你手上。派出一个线索衍生物。(它是具有「2, 牺牲此衍生物: 抓一张牌」的神器。)

0200



龟壳鸭

生物~龟/鸟

3：直到回合结束，此生物的基础力量为4且获得践踏异能。

0201



倒楣的卷心菜商

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，☼，牺牲此衍生物：你获得3点生命」的神器。）
每当你牺牲一个食品时，你可以从你牌库中搜寻一张基本地牌并横置放进战场。若你以此法搜寻你的牌库，则将此生物置于其拥有者的牌库底，然后洗牌。

0202



墙顶哨卫

生物~人类/士兵/伙伴

延势，死触
当此生物死去时，若你坟墓场中有课程牌，则你获得2点生命。

0203



身处十字路口的安昂

传奇生物~人类/圣者/伙伴

飞行
当安昂进场时，检视你牌库顶的五张牌。你可以将其中一张法术力值等于或小于4的生物牌放进战场。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。当另一个由你操控的生物离开战场时，在下一个维持开始时转化安昂。

0203



命定救世主安昂

传奇生物~圣者/伙伴

飞行
由你操控的地生物具有警戒异能。
在你回合的战斗开始时，运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0204



灵动救世主安昂

传奇生物~人类/圣者/伙伴

闪现
飞行
当安昂进场时，对至多另一个目标生物或咒语截气。（将它放逐。于其被放逐期间，其操控者可以施放之，但须支付2，而不支付其法术力费用。）
截水8：转化安昂。

0204



海洋之怒安昂与拉

传奇生物~圣者/精怪/伙伴

延势，践踏

每当安昂与拉攻击时，在每个由你操控且已横置的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0205



抛却牵挂

瞬间~课程

你可以弃一张牌。若你如此作，则抓两张牌。

0206



气和族遗产

结界

当此结界进场时，派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

由你操控且具飞行异能的生物得+1/+1。

0207



降世神通安昂

传奇生物~人类/圣者/伙伴

飞行，振火2

每当你截水、运土、振火或截气时，抓一张牌。然后若你本回合中前述四项均作过，则转化降世神通安昂。

0207



四元素大师安昂

传奇生物~圣者/伙伴

飞行

你施放的咒语减少* (mana symbols) 来施放。（此效应能减少一般费用。）

在每个维持开始时，你可以转化四元素大师安昂。若你如此作，则你获得4点生命，抓四张牌，在他上面放置四个+1/+1指示物，且他向每位对手各造成4点伤害。

0208



狡黠逆女阿祖拉

传奇生物~人类/贵族/浪客

振火2（每当此生物攻击时，加2）。这份法术力能留至战斗结束。）

当阿祖拉进场时，目标对手放逐一个由其操控且非衍生物的生物，然后他从其坟墓场中放逐一张非地牌。

于你的回合中，你可以施放以阿祖拉放逐的牌，且你可以将这些牌视同具有闪现异能地来施放。能用任意种类的法术力来施放这些咒语。

0209



北方家的赏金猎人

生物~人类/佣兵

每当一个由你操控的非地生物死去时，运土X，X为该生物的力量。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置X个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0210



艰苦作业

结界

每当你以一个或数个力量等于或大于4的生物攻击一位牌手时，抓一张牌。
竭绝~4：运土4。只能于你的回合中起动。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置四个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。每个竭绝异能只能起动一次。）

0211



力量全开的布米

传奇生物~人类/贵族/伙伴

践踏
当布米进场时，运土4。
每当布米对任一牌手造成战斗伤害时，重置所有由你操控的地。在此阶段后，额外多出一个战斗阶段。在该战斗阶段中，只有地生物能攻击。

0212



猫身鹰

生物~猫/鸟

飞行
每当此生物攻击时，重置目标神器或生物。

0213



残酷长官

生物~人类/士兵

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。
每当此生物攻击时，派出一个2/2红色，具振火1的士兵衍生生物。（每当其攻击时，加1。这份法术力能留至战斗结束。）

0214



戴笠军密探

生物~人类/士兵

当此生物进场时，运土1，然后运土1。（运土1的流程，是目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置一个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）
每当此生物攻击时，每位对手各失去X点生命且你获得X点生命，X为由你操控且其上有+1/+1指示物的生物数量。

0215



龙蜻蜓群

生物~龙/昆虫

飞行，守护 1（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 1，否则反击之。）

此生物的力量等同于你坟墓场中既非生物也非地之牌的数量。

当此生物死去时，若你坟墓场中有课程牌，则抓一张牌。

0216



土强国士兵

生物~人类/士兵

警戒

当此生物进场时，在至多两个目标由你操控的生物上各放置一个 +1/+1 指示物。

0217



土强王辅臣

生物~人类/士兵/伙伴

践踏

当此生物进场时，在每个由你操控的其他伙伴上各放置一个 +1/+1 指示物。

每当另一个由你操控的伙伴进场时，在此生物上放置一个 +1/+1 指示物。

0218



震土赛摔角手

生物~人类/战士/演员

延势

只要你操控地生物或本回合中有地在你操控下进战场，此生物便得 +1/+0 且具有践踏异能。

0219



土强村恶徒

生物~人类/士兵/浪客

当此生物死去时，运土 2。（目标由你操控的地成为 0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个 +1/+1 指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0220



烈火君阿祖拉

传奇生物~人类/贵族

振火 2（每当此生物攻击时，加 2。这份法术力能留至战斗结束。）

每当于烈火君阿祖拉进行攻击期间施放咒语时，复制该咒语。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物。）

0221



烈火君苏科

传奇生物~人类/贵族/伙伴

振火X，X为烈火君苏科的力量。（每当此生物攻击时，加X点 ⚡ 。这份法术力能留至战斗结束。）
每当你从放逐区施放咒语和每当一个由你操控的永久物从放逐区进场时，在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0222



雾沼护灵师

生物~人类/德鲁伊/伙伴

系命
每当你抓每回合中你的第二张牌时，派出一个1/1无色精怪衍生生物，且具有「此衍生生物不能阻挡非精怪生物，也不能被前述生物阻挡。」

0223



帕提克大师

传奇生物~人类/修行僧/伙伴

当帕提克大师进场时，检视你牌库顶的五张牌。你可以展示其中一张课程，传记或祭祀牌并置于你手上。将其余的牌以随机顺序置于你牌库底。
每当你施放课程，传记或祭祀咒语时，在另一个目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0224



截血师哈玛

传奇生物~人类/邪术师

当哈玛进场时，目标对手磨三张牌。从该牌手坟墓场中放逐至多一张既非生物也非地的牌。于你操控哈玛的时段内，你可以于你回合中施放所放逐的牌，但须支付截水 ⚡ ，而不支付其法术力费用，X为其法术力值。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0225



平衡神黑白

传奇生物~熊/精怪

每当黑白进场或攻击时，你可以牺牲另一个生物或神器。若你如此作，则在黑白神上放置两个+1/+1指示物。
当黑白离开战场时，将它的指示物放置在目标由你操控的生物上。

0226



隐居草药师

生物~人类/德鲁伊/伙伴

⚡ ：加一点任意颜色的法术力。
 ⚡⚡ ：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课程咒语。

0227



白莲长老艾洛

传奇生物~人类/贵族/伙伴

振火2。

于你的回合中，你坟墓场中的每张非课程瞬间和法术牌均具有返照异能。其返照费用等同于该牌的法术力费用。（你可以从你坟墓场中施放牌，并支付其返照费用，然后将它放逐。）

于你的回合中，你坟墓场中的每张课程牌均具有返照1。

0228



茶道大师艾洛

传奇生物~人类/市民/伙伴

当艾洛进场时，派出一个食品衍生物。

在你回合的战斗开始时，你可以令目标对手获得目标由你操控之永久物的操控权。当你如此作时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。你所有对手每操控一个由你拥有的永久物，便在该衍生物上放置一个+1/+1指示物。

0229



自由斗士杰

传奇生物~人类/反抗军/伙伴

当杰进场时，他对目标由对手操控的生物造成伤害，其数量等同于由你操控的生物数量。

当杰死去时，在至多两个目标生物上各放置一个+1/+1指示物。

0230



无所畏惧的卡塔拉

传奇生物~人类/战士/伙伴

如果由你操控的伙伴之触发式异能触发，则该异能额外触发一次。

0231



水善族之望卡塔拉

传奇生物~人类/战士/伙伴

警戒

当卡塔拉进场时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

截水X：由你操控的生物之基础力量与防御力为X/X直到回合结束。X不能为0。只能于你的回合中起动。（你能横置你的神器和生物来协助支付截水费用；于支付时每横置一个此类永久物，就能为其支付1。）

0232



狮龟兽

传奇生物~长老/猫/龟

警戒，延势

当狮龟兽进场时，你获得3点生命。

除非你坟墓场中有三张或更多课程牌，否则狮龟兽不能进行攻击或阻挡。

C：加一点任意颜色的法术力。

0233



首辅龙凤

传奇生物~人类/参谋

每当另一个由你操控的生物或一个由你操控的地从战场进入坟墓场时，在目标由你操控的生物上放置一个+1/+1指示物。

0234



迅使翔鹰

生物~鸟/斥候

飞行
当此生物进场时，派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
只要你本回合中抓过两张或更多牌，此生物便得+2/+0。

0235



凤凰大帝敖载

传奇生物~人类/贵族

践踏，振火4，敏捷
如果你将失去未用尽的法术力，则改为该份法术力成为红色。
只要你有六点或更多未用尽的法术力，敖载便具有飞行与不灭异能。

0236



鸭嘴熊

生物~鸭嘴兽/熊

守军
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。）
只要你坟墓场中有课程牌，此生物便能视同不具守军异能地进行攻击。

0237



伪装天花患者

生物~人类/市民/伙伴

当此生物死去时，派出一个1/1白色伙伴衍生物。

0238



人类学家翟教授

传奇生物~人类/参谋/伙伴

④，弃一张牌：抓一张牌。
①，④，牺牲翟教授：将目标瞬间或法术牌从你坟墓场移回你手上。只能于你的回合中起动。

0239



运沙拾荒客

生物~人类/浪客

每当你牺牲另一个永久物时，在此生物上放置一个+1/+1指示物。

当此生物死去时，你可以将它放逐。当你如此作时，将目标法术力值等于或小于此生物力量的生物牌从你坟墓场移回战场。

0240



飞去来好手索卡

传奇生物~人类/战士/伙伴

当索卡进场时，弃至多两张牌，然后抓等量的牌。

每当你施放神器或课程咒语时，在索卡上放置一个+1/+1指示物。

0241



多面策士索卡

传奇生物~人类/战士/伙伴

警戒

每当索卡与至少另一个生物攻击时，抓一张牌。

0242



坚毅策士索卡

传奇生物~人类/战士/伙伴

威慑，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。）

由你操控的其他伙伴具有威慑与灵技异能。

每当你施放非生物咒语时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0243



虚子武士苏琪

传奇生物~人类/战士/伙伴

苏琪的力量等同于由你操控的生物数量。

每当苏琪攻击时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物，其为横置且正进行攻击。

0244



太阳武士

生物~人类/战士/伙伴

振火X，X为由你操控的生物数量。（每当此生物攻击时，加X点☹️。这份法术力能留至战斗结束。）

5：派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0245



战争代价

结界

当此结界进场时，派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）
每当于你的回合中牺牲一个永久物时，派出一个1/1白色伙伴衍生物。此异能每回合只会触发一次。

0246



固执师父拓芙

传奇生物~人类/战士/伙伴

当拓芙进场时，你可以弃一张牌。若你如此作，则将目标瞬间或法术牌从你坟墓场移回你手上。
每当你施放咒语时，运土1。若该咒语是课程，则在该地上额外放置一个+1/+1指示物（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置一个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0247



冶金师始祖拓芙

传奇生物~人类/战士/伙伴

由你操控且非衍生物的神器均额外具有地此类别。（它们不会获得产生法术力的异能。）
在你的结束步骤开始时，运土2。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0248



皇叔艾洛

传奇生物~人类/贵族/伙伴

振火1（每当此生物攻击时，加。这份法术力能留至战斗结束。）
你施放的课程咒语减少1来施放。

0249



复仇典狱长

生物~人类/士兵

威慑（此生物只能被两个或更多生物阻挡。）
振火1（每当此生物攻击时，加。这份法术力能留至战斗结束。）
3：此生物向每位对手各造成1点伤害。

0250



云游乐手

生物~人类/诗人/伙伴

每当此生物攻击时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

0251



白莲教援兵

生物~人类/士兵/伙伴

警戒

由你操控的其他伙伴得+1/+1。

0252



冷酷无情的赵将军

传奇生物~人类/士兵

振火2（每当此生物攻击时，加.。这份法术力能留至战斗结束。）

每当你牺牲另一个永久物时，由你操控的生物得+1/+0直到回合结束。

0253



内心纠结的苏科

传奇生物~人类/浪客

在你第一个行动阶段开始时，你失去2点生命并选择一项，且不得是此前选过的~

- 抓一张牌。
- 在苏科上放置一个+1/+1指示物。
- 加。
- 放逐苏科，然后将它在对手的操控下移回战场。

0254



炸药胶木桶

神器

1：加一点任意颜色的法术力。每回合只能起动一次。

5，，牺牲此神器：它对目标生物造成5点伤害。

0255



截水师水袋

神器

于每位其他牌手的重置步骤中，重置此神器。

：加一点任意颜色的法术力。

0256



烈火国战舰

神器~载具

延势

当此载具死去时，派出一个线索衍生物。（它是具有「2，牺牲此衍生物：抓一张牌」的神器。）

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。）

0257



虚子战扇

神器~武器

当此武器进场时，派出一个1/1白色伙伴衍生生物，然后将此武器贴附于其上。佩带此武器的生物得+1/+0。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。）

0258



陨铁剑

神器~武器

当此武器进场时，消灭目标永久物。佩带此武器的生物得+3/+3。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。）

0259



万知堂天穹顶

传奇神器

1，☞：占卜2。每当你占卜或刺探时，检视你的牌库顶牌。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用。每回合只能如此作一次。（占卜或刺探完后再检视牌。）

0260



可靠的飞去来

神器~武器

佩带此武器的生物具有「1，☞：横置目标生物。将可靠的飞去来移回其拥有者手上。」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。）

0261



永固城围墙

传奇神器生物~墙

守军
由你操控的其他永久物具有不灭异能。

0262



白莲棋子

神器

此神器须横置进场。
☞：加X点任意颜色的法术力，X为由你操控的生物中各生物类别所具有的生物数量之最大值。

0263



遭弃气和寺

地

除非你操控基本地，否则此地须横置进场。

•: 加•。

3 •, •: 在每个由你操控的生物上各放置一个+1/+1指示物。

0264



阿格纳奎拉

地

除非你操控基本地，否则此地须横置进场。

•: 加•。

2 •, •: 抓一张牌，然后弃一张牌。

0265



飞船引擎室

地

此地须横置进场。

•: 加•或•。

4, •: 牺牲此地，抓一张牌。

0266



永固城

地

除非你操控基本地，否则此地须横置进场。

•: 加•。

2 •, •: 运土2。只能于法术时机起动。（目标由你操控的地成为0/0，具敏捷异能的生物，且仍然是地。在其上放置两个+1/+1指示物。当它死去或被放逐时，将它横置移回战场。）

0267



沸岩监狱

地

此地须横置进场。

•: 加•或•。

4, •: 牺牲此地，抓一张牌。

0268



烈火国皇宫

地

除非你操控基本地，否则此地须横置进场。

•: 加•。

1 •, •: 目标由你操控的生物获得振火4直到回合结束。（每当其攻击时，加•••••。这份法术力能留至战斗结束。）

0269



迷雾深沼

地

此地须横置进场。

☞: 加♠或♣。

4, ☞: 牺牲此地, 抓一张牌。

0270



茉莉龙茶馆

地

☞: 加♦。

☞: 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放伙伴咒语或启动伙伴来源的异能。

5, ☞: 派出一个1/1白色伙伴衍生生物。

0271



虚子村

地

此地须横置进场。

☞: 加♠或*。

4, ☞: 牺牲此地, 抓一张牌。

0272



冥想静池

地

此地须横置进场。

☞: 加♠或♣。

4, ☞: 牺牲此地, 抓一张牌。

0273



雾桐绿洲

地

此地须横置进场。

☞: 加*或♣。

4, ☞: 牺牲此地, 抓一张牌。

0274



北极冰门

地

此地须横置进场。

☞: 加*或♠。

4, ☞: 牺牲此地, 抓一张牌。

0275



奥玛舒城

地

此地须横置进场。

1: 加 2 或 1。

4, 1: 牺牲此地, 抓一张牌。

0276



口的领域

地

除非你操控基本地, 否则此地须横置进场。

1: 加 1。

3 1, 1: 派出一个1/1无色精怪衍生物, 且具有「此衍生物不能阻挡非精怪生物, 也不能被前述生物阻挡。」

0277



震土竞技场

地

警戒

当此地进场时, 占卜1。(检视你牌库顶的牌。你可以将它置于牌库底。)

1: 加 1。

1, 1: 加一点任意颜色的法术力。

0278



秘密隧道

地~洞窟

此地不能被阻挡。

1: 加 1。

4, 1: 两个目标由你操控且具共通生物类别的生物本回合不能被阻挡。

0279



盘蛇关

地

此地须横置进场。

1: 加 1 或 1。

4, 1: 牺牲此地, 抓一张牌。

0280



阳佑尖峰

地

此地须横置进场。

1: 加 2 或 1。

4, 1: 牺牲此地, 抓一张牌。



白莲教匿所

地

- 加 ♦。
- 加一点任意颜色的法术力。此法术力只能用来施放课程或祭祠咒语。
- 1, 加一点任意颜色的法术力。