/\*

用7位有效数字(abcdefg)来记录卡牌信息（9位数字前两位为ID，即编号）

第一位数字（a）记录卡牌种类（0-近战，1-远程，2-攻城，3-我方任意，4-敌方任意，5-功能牌）

当（0<=a<=4）时

第二、三位数字（bc）记录卡牌技能（00-无技能，01-对普通单位增益两点...)

第四、五位数字（de）记录卡牌攻击力

第六位数字（f）记录卡牌是否为英雄（f<5时是英雄）

第七位数字（g）记录卡牌材质（0-金，1-银，2-铜）

当（a=3）时

第二、三位数字（bc）记录功能牌种类（0-晴朗，1-雨，2-雾，3-冰霜，4-稻草人，5-烧毁攻击力最高的单位...）

\*/

功能牌：

02、贝克尔的扭曲之镜：25020011 Bekker\_Twister\_Mirror25020091

03、蔽日浓雾：35030012 Impenetrable\_Fog

04、刺骨冰霜：45040012 Biting\_Frost

14、雷霆药水：145140012 Thunderbolt\_potion

18、破晓：185180012 First\_Light

19、倾盆大雨：195190012 Torrential\_Rain

21、撕裂：215210012 Lacerate

29、指挥号角：295290011 Commander\_Horn

角色牌：

01、暗影长者：13010590 Unseen\_Elder

05、达冈：53050690 Dagon

06、大狮鹫：63060812 Archgriffin

07、盖尔：73070110 Ge\_Els

08、杰洛特：伊格尼法印：83080510 Geralt\_Igni

09、卡兰希尔： 93090810 Caranthir

10、狂猎骑士：103100812 Wild\_Hunt\_Rider

11、老巫妪：呢喃婆：112110611 Crone\_Whispess

12、老巫妪：织婆：122120611 Crone\_Weavess

13、老巫妪：煮婆：132130811 Crone\_Brewess

15、林妖：153150510 Woodland\_Spirit

16、暴怒的狼：163160112 Raging\_Wolf

17、萝卜：173170411 Roach

20、赛尔伊诺鹰身女妖：203200512 Celaeno\_Harpy

22、土元素：220220612 Earth\_Elemental

23、畏惧者：234231211 Frightener

24、蜥蜴人战士：243240612 Vran\_Warrior

25、小雾妖：253250412 Foglet

26、蟹蜘蛛：261260312 Arachas

27、蟹蜘蛛巨兽：272270612 Arachas\_Behemoth

28、鹰身女妖蛋：283280112 Harpy\_Egg

30、次级土元素：300300212Lesser\_Earth\_Elemental

/\*

用7位有效数字(abcdefg)来记录卡牌信息（9位数字前两位为ID，即编号）

第一位数字（a）记录卡牌种类（0-近战，1-远程，2-攻城，3-我方任意，4-敌方任意，5-功能牌）

当（0<=a<=4）时

第二、三位数字（bc）记录卡牌技能

01-部署：吞噬1个友军单位，吸收它们的战力为自身的基础战力，重复两次。（暗影长者）

05-部署：生成“刺骨冰霜”、“蔽日浓雾”或“倾盆大雨”。（达冈）

06-部署：移除所在排的天气效果。将1张铜色牌从一方墓场置入另一方墓场。（大狮鹫）

07-部署：从牌组顶端各抽1张金色牌和银色牌。打出1张，将另1张置于牌组顶端。(盖尔）

08-部署：若对方同排总战力不低于25，则摧毁其上所有最强的单位。（杰洛特：伊格尼法印）

09-部署：将1个敌军单位移至其所在半场同排，并在此排降下刺骨冰霜.(卡兰希尔)

10-部署：使对方此排的“刺骨冰霜”伤害提高1点。(狂猎骑士)

11-部署：从牌组打出“煮婆”和“织婆”(老巫妪：呢喃婆)

12-部署：从牌组打出“煮婆”和“呢喃婆”(老巫妪：织婆)

13-部署：从牌组打出“织婆”和“呢喃婆”(老巫妪：煮婆)

15-部署：生成3只“暴怒的狼”，并在对方同排降下“蔽日浓雾。（林妖）

16-无（暴怒的狼）

17-己方每次从手牌打出金色牌时（领袖牌除外），便将牌组中的“萝卜”在其能力结算之前召唤至随机位置。（萝卜）

20-部署：在自身左侧生成2个“鹰身女妖蛋”。（赛尔伊诺鹰身女妖）

22-部署．获得护盾

遗愿：在该排末位生成2个“次级土元素”（土元素）

23-部署：从牌组顶端抽1张牌。将所在战场其他排的1个单位移至自身的同一排。（畏惧者）

24-部署：吞噬右侧单位。每2回合，己方回合开始时，吞噬右侧单位。（蜥蜴人战士）

25-每当己方“蔽日浓雾”在敌排生效，便从牌组打出1个“小雾妖”至己方同排。

若牌组中没有“小雾妖”，则复活1个“小雾妖”至己方同排。

若场上不再存在“蔽日浓雾”效果，则摧毁所有“小雾妖”（小雾妖）

26-部署：从牌组打出所有“蟹蜘蛛”。（蟹蜘蛛）

27-每当有友军单位吞噬1张牌，便在随机排生成1只“蟹蜘蛛幼虫”，随后受到1点伤害（无视护甲）。

部署：获得2点护甲。（蟹蜘蛛巨兽）

28-使吞噬自身的单位获得额外获得4点增益。

遗愿：在随机排生成1只鹰身女妖幼崽。（鹰身女妖蛋）

第四、五位数字（de）记录卡牌攻击力

第六位数字（f）记录卡牌是否为英雄（f<5时是英雄）

当（a=3）时

第二、三位数字（bc）记录功能牌种类

02-对场上最强的单位造成数值等同于其战力的伤害，但最多不超过10点（无视护甲），并使场上最弱的非同名单位获得相同数值的增益。（贝克尔扭曲之镜）

03-在对方单排降下“蔽日浓雾”。蔽日浓雾：每当己方回合开始时，对所在排最强的单位造成2点伤害。（蔽日浓雾）

04-在对方单排降下“刺骨冰霜”。刺骨冰霜：每当己方回合开始时，对所在排最弱的单位造成2点伤害。（刺骨冰霜）

14-使 3 个相邻单位获得 2 点护甲和 3 点增益。(雷霆药水）

18-生成“晴空”或“重整”。（破晓）//待写

19-在对方单排降下“倾盆大雨”。倾盆大雨：每当己方回合开始时，对所在排最多2个随机单位造成1点伤害（倾盆大雨）

21-对单排所有单位造成3点伤害。（撕裂）

29-使5个相邻单位获得4点增益。（指挥号角）

第七位数字（g）记录卡牌材质（0-金，1-银，2-铜）

\*/