规则

一、概述

1 每个玩家有6种固定牌：身份牌，英雄牌，体力牌，魔力牌，位置牌，技能冷却牌若干

3种不定牌：装备牌，状态牌，手牌。

身份牌表明玩家是天灾还是近卫。

英雄牌代表玩家使用的英雄

体力牌表示英雄的体力上限，以及当前体力。体力值为0表示该英雄濒死。

魔力牌表示英雄的魔法值上限以及当前魔法值。

位置牌表示英雄当前的位置。因为攻击和施法都是有限制的。

技能冷却牌，用来表示技能的冷却时间，当时间为0时表示该技能可以施放。

装备牌放置在玩家面前，只有放在装备区的牌才可以使用，而且只限一回合。

状态牌用于表示玩家当前的状态，可以对出牌进行一些限制。

二、英雄

分为智力英雄，敏捷英雄和力量英雄。

智力英雄每个回合恢复+2法力

力量英雄每个回合恢复+2体力

敏捷英雄每个回合恢复+1法力，+1体力

分为近战英雄和远程英雄

近战英雄攻击范围是1

远程英雄攻击返回是2，根据英雄的不同攻击距离会有一定调整。

英雄初始位置是0或最大值。

三、玩法

轮到指定的玩家的时候，玩家按照下面顺序操作：

1）弃掉所有装备

2）装备一次，每人可以装备最多6个

3）状态判定，有些状态能决定是否跳过下面这个阶段。

状态有主动和被动的区别。

主动状态是敌方或友方施加过放在玩家面前的状态。

被动状态是敌方或友方的被动技能使一定范围内共享的状态。

状态判定的顺序是先判断英雄本身的技能, 再面前的的最先来的状态，然后按影响距离判断。

判定状态允许出现英雄体力<=0，全部状态判断结束，才可以确定英雄是否濒死。

4）移动一次，物理攻击和多次的施法，施法依赖冷却时间和当前的魔法值。

玩家可以决定进行的顺序或，或者忽略某些步骤。

5）英雄生命值为0表示英雄死亡。根据规则，可以选择复活等。

四、状态

影响出牌的状态有以下几种。

击晕: 不可以移动，不可以施法，不可以攻击

沉默：不可以施法

虚无：不可以攻击，不可以被物理攻击

天神下凡：不可以被施法

缴械：不可以攻击，不可以施法

束缚：不可移动

其中不可施法，表示不可以使用主动技能和装备，即便消耗魔法值为0。

对于持续性状态，会根据回合数逐渐消失，可以通过旋转状态牌实现。

五、结束

当一方玩家全部死亡，或者完成指定任务，游戏结束。