**伊芙 卡牌名稱更新**

**戰士(天賦:如果用連擊牌(改成觸發連擊?)，抽牌) 攻擊牌 行動牌**

斬擊 一般攻擊: 造成3 傷害 (傷害 無覆蓋 立即)

衝鋒 一般攻擊和抽牌: 造成1傷害 抽一張牌 (傷害 無覆蓋 立即)

吸血 一般攻擊和回血: 造成2傷害 回復2血 (傷害+回血 無覆蓋 立即)

奮力一擊 一般大攻擊: 對自己造成3傷 對敵人造成10傷 (傷害行為 無覆蓋 立即) (或許違背戰士的風格 但月圓有)

**連擊判定: 如果上一張用攻擊牌(已改成任何牌) 下一張才能觸發連擊**

飛刃 連擊 多傷害: 造成2傷 連擊造成5傷 (傷害行為 無覆蓋 立即)

專注 連擊 傷害雙倍: 造成1傷 連擊造成一傷 下一張攻擊牌傷害雙倍 (傷害行為 刷新 增益 我方 立即和相關行動處發)

血滴子 連擊 多攻擊: 造成1傷 連擊手牌加入三張造成一傷的一般攻擊牌 (行為? 無覆蓋 立即)

//連擊 回血: 造成3傷 連擊造成三傷 回復此牌造成傷害量 (傷害+回復 無覆蓋 立即)

疾風斬 抽牌: 造成1傷 連擊造成一傷 抽一張牌 (傷害 無覆蓋 立即)

//連擊 放毒: 造持3傷 連擊造成一傷 給敵人三回合10趴血毒素 (傷害 刷新 減益 敵方 立即)

//連擊 疊加傷害: 造成1傷 連擊造成1 + 2\*(此回合已丟的連擊牌數目)(不包含這張)傷害 (傷害 無覆蓋 立即)

封印打擊 連擊 敵人牌無效: 造成2傷 連擊造成2傷 敵人下回合第一張牌無效 (傷害 刷新 減益 敵方 相關行動觸發)

盾反 連擊 敵人攻擊相反: 造成1傷 連擊造成1傷 敵人下回合第一張牌會搶奪並由我們直接施放(傷害 刷新 減益 敵方 相關行動觸發)

//連擊 複製手牌: 造成1傷 連擊造成1傷 複製手牌並放入手牌上 (傷害 無覆蓋 立即)

聚氣 傷害加一: 抽一張牌，此回合攻擊牌造成傷害加1(行為無 疊加 增益 我方 相關行動觸發)

破釜沉舟攻擊雙倍: 如果此回合已出3張連擊牌 此回合接下來的攻擊傷害雙倍 (刷新或疊加 增益 我方 相關行動觸發)

化險為夷 己方狀態解除: 如果此回合已出2張連擊牌 解除己方所有減益狀態 (刷新 增益 我方 立即)

突襲 敵人狀態解除: 如果次回合已出2張連擊牌 解除敵方所有增益狀態 (刷新 減益 敵方 立即)

//傷害免疫: 如果此回合已出4張連擊牌 下一敵人回合時不會受到任何傷害 (刷新 增益 我方 相關行動觸發)

好運手 天賦buff: 此回合天賦抽牌變成抽兩張 (無覆蓋 增益 我方 相關行動觸發)

//抽牌: 抽2張牌(或許可以加敵人封住天賦) (無覆蓋 立即)

野蠻之力 變化成攻擊牌: 此回合接下來抽到的牌全都變成造成5傷害的一般攻擊牌 (無覆蓋 增益 我方 相關行動觸發)

**---------以下先不用理---------**

**//戰士 背水一戰流 (保持在低血量 需要有低血量才能觸發的特殊效果)(先不要)**

攻擊+扣血: 對敵人造成3傷害 對自己造成1傷害 (傷害敵方 自傷我方 立即)

扣血抽牌: 扣3滴血 抽一張牌 如果自己血量低於50% 抽兩張牌 (自傷我方 抽牌 立即)

連擊扣血: 造成3傷害 連擊 造成3傷害 對自己扣5滴血 (傷害敵方 連擊 自傷我方 立即)

攻擊加成: 造成2傷害 如果血量低於25% 另外抽2張攻擊力5的攻擊牌 (傷害敵方 加外來牌至手牌 立即)

攻擊 50%回血: 造成2傷害 如果血量低於50% 造成3傷害 回復3滴血 (傷害敵方 回復我方 立即)

自傷手牌量: 對自己施加相當於手牌數量之傷害 如果血量低於50%則造成雙倍傷害 並且同時施放給敵人 (傷害雙方? 立即)

//如果自己剩1滴血 使敵方也只剩1滴血 (刷新 減益 敵方 行為加改變血量? 立即)

此回合對自己施加的傷害會雙倍 (刷新 減益 我方 傷害 相關行動)

回復5滴血 如果血量低於50% 另外解除身上所有減益狀態 (增益 我方 立即)

如果自己血量低於10% 給予敵人25%敵人最大生命值傷害 回復自己最大生命值10%之血量 (傷害敵方 回復我方 立即)

下張傷害牌傷害雙倍 如果自己血量剩餘25% 本回合所有傷害雙倍

? 是否增加計算此回合已自傷傷害

如果此回合以對自己施加超過10傷害 抽3張牌

如果此回合以對自己施加超過5傷害 回復5滴血 如果血量又低於50% 回復10滴

**戰士 血戰流**

狀態: 血戰(疊層) 持續一回合 每疊加一層會使所有傷害加1 並且在我方回合結束時對自己造成擁有層數之傷害

跟連擊流不同的是 血戰流靠血戰層數來提升本回合攻擊傷害 連擊流靠多出連擊牌來獲得特殊buff

血劍擊: 造成2傷害 連擊 另外並給自己一層血戰

生命血戰: 回復2點生命 連擊 另外給自己2層血戰

抽牌血戰: 賦予自己一層血戰 如果血戰層數已大於3 則抽2張牌

扣除生命10點 消除所有血戰層數

扣除我方生命5點 抽3張血劍擊

如果血戰層數超過5 使層數雙倍 沒有的話層數加1

如果血戰層數超過5 施加超量回血 沒有的話回2滴血

**//法師(天賦:回法力的時候，對敵人造成魔法傷害) 魔法牌**

一般魔法攻擊: 消耗1法力 造成6傷害 (傷害 無覆蓋 立即)

一般傷害疊加: 消耗1法力 使敵人疊加傷害加1 (疊加 減益 敵方 相關行動觸發)

一般回復法力: 回復2法力 (回復 無覆蓋 立即)

一般傷害回血: 消耗1法力 造成3傷害 回復3血 (傷害+回復 無覆蓋 立即)

進階傷害回血: 消耗2法力 造成3傷傷害 回復造成傷害量

解狀態: 消耗1法力 解除身上減益狀態

傷害疊加定義: 魔法牌造成傷害= 傷害+傷害疊加層數

魔法攻擊但只看疊加傷害: 消耗3法力 造成疊加傷害層數\*3傷害

雙倍魔法攻擊: 消耗2法力 造成10傷 當敵人傷害疊加層數大於5 此牌造成傷害雙倍

回復多法力: 回復2\*此回合已丟出的魔法牌之法力

降低法力消耗: 消耗2法力 此回合其他牌所有法力消耗-1

傷害疊加雙倍: 消耗3法力 使此回合敵方傷害疊加雙倍

法力全轉傷害疊加: 消耗全部法力 全轉成傷害疊加1:1

法力全轉傷害: 消耗全部法力 造成5\*消耗法力數量之傷害

抽多張牌: 消耗3法力 抽5張牌

法力無限: 此回合法力不會低於2

//奇異博士:使你下一張牌不消耗法力