**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**

利斬擊 5傷害 。 一般攻擊 1傷害。(要不要都是斬擊)

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(改: 電光一閃) 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)

**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

血祭: 扣除生命10點 消除所有血戰層數

劍擊之血: 扣除我方生命5點 抽3張血劍擊

血戰狂熱: 如果血戰層數超過5 使層數雙倍 沒有的話層數加1

犧血轉生: 如果血戰層數超過5 施加超量回血 沒有的話回2滴血