* **卡組構築:**

## 每一套牌組必須為50張卡，加一張【重製牌組權】的token卡，不可多也不可少。

## 每一種牌最多放3張，如果有該卡有可提升構築上限的特殊效果可以放超過3。

## 一套牌組可以混和不同的職業。

1. **遊戲規則:**
   1. 事前準備
      1. 雙方決定先後手。
      2. 雙方抽5張卡，可以從最初的5張牌中選擇卡片進行【調度】。
      3. 將等級從0等開始。
      4. 雙方生命值設為100點。
      5. 行動權為5點。
      6. 一副牌組為50張。
   2. 遊戲進行
      1. 若為先手玩家必須要將等級+1
      2. 雙方玩家共同使用等級條件。(我方與敵方均為同一個等級)
      3. 每個回合開始時，當回合玩家可以抽兩張卡，抽完卡之後進入【重啟階段】。
      4. 攻擊回合玩家於戰鬥階段時可進行【戰鬥階段】
      5. 被攻擊方玩家在攻擊方的從者發動攻擊的時候，可以進入【反擊階段】。
      6. 等級最多到10等，若後手玩家在等級10的回合雙方未有一方分出勝負，將直接進行【最終結算】。
      7. 若在過程中牌組的牌數為0無法抽取卡片的時候，玩家可以自行決定使用牌組最後一張【重製牌組權】的技能卡，使用後執行【重製牌組】，若不執行則遊戲繼續進行。
      8. 在戰鬥階段手牌沒有上限，但是回合結束時手牌需要為5張以(包含5張)。
2. **遊戲流程階段:**

遊戲流程主要分成4個階段，依序站照以下順序雙方輪流進行

* 1. 重啟階段行動
     1. 將我方場上所有從者從【休眠】狀態轉換成【激活】狀態。
     2. 將我方場上所有從者的戰力都回復至上限。
     3. 玩家的血量回復至上限。
     4. 行動權回復至上限。
     5. 於備戰區的卡片回到手牌。
  2. 戰鬥階段行動
     1. 從手牌召喚從者。
     2. 從手牌使用技能。
     3. 給從者裝備武器。
     4. 從手牌打出場地。
     5. 將場上從者從主戰區進行【撤退】。
     6. 將手牌放置備戰區。
     7. 選擇場上的從者攻擊敵方玩家。
     8. 選擇場上的從者與敵方的從者進行【交戰】。
     9. 觸發從者的效果。
  3. 反擊階段(於發動攻擊後敵方玩家的階段)
     1. 使用放置於【被戰區】的技能卡。
     2. 選擇場上的【激活】從者進行攻擊的【阻擋】，【阻擋】攻擊不消耗我方行動權。
  4. 結束階段:
     1. 發動具有回合結束時觸發效果卡片之效果。
     2. 若手牌超過5張，則必須將多餘的手牌丟到墓地裡。
     3. 若為後手的等級10回合則進行【最終結算】。

1. **卡片使用方式:**
   1. 從者卡:
      1. 從手牌中使用從者卡的時必須要從手牌中，等級大於等於所使用的卡片的從者卡一張，或是合計大於等於的複數張從者卡作為素材橫放置在該從者的下方且素材必須為相同總族才能完成召喚。

(例:想要從手上打出等級6的騎士種族的從者，必須要從手上另外等級6的騎士種族的卡，或是兩張等級3的騎士種族卡作為素材)

* + 1. 若該從者被破壞的話，該從者進入墓地，該從者的素材返回手牌。
    2. 若該從者進行撤退的話，該從者進入墓地，該從者的素材返回手上，但是該從者並非被【破壞】的，無法觸發{遺言}。
    3. 若該從者被【消滅】的話，該從者以及該從者的素材以及該從者的技能都必須放置消滅區。
    4. 在我方回合中我方從者發動攻擊並且確定完成交戰或是成功攻擊敵方玩家後必須要消耗行動權(若有特殊效果的卡片則可以不消耗行動權)。
    5. 成功發動攻擊的從者都會以橫置的方式擺放表示為【休眠】狀態。
    6. 在敵方回合時，可選擇場上任意的【激活】狀態的從者【阻擋】對方攻擊，完成【阻擋】之後雙方的從者視同進行【交戰】並且雙方的從者若未被【破壞】則轉換成【休眠】狀態。
    7. 從者若發動【戰技】必須要消耗對應的行動權，且每一個從者每個回合只可以使用一次【戰技】。
    8. 0等從者可以不執行(甲)直接進行召喚。
  1. 技能卡:
     1. 使用技能時必須耗行動權。
     2. 使用技能時必須在主戰區或是備戰區有等級大於或是等於該技能等級的【激活】狀態的從者，或是合計等級大於等於該技能等級的複數名【激活】狀態的從者，將其轉換成【休眠】狀態，才可以使用技能。
     3. 0等技能可以不執行(乙)階段即可發動。
     4. 在備戰區的技能才可以在對手的回合發動。
     5. 在對方回合發動技能卡時，優先處理技能效果之後再執行敵方的攻擊。
  2. 武器卡:
     1. 以橫置的方式擺放在從者下方，完成裝備
     2. 裝備中的從者將會獲得該武器的所有效果。
     3. 當該從者被破壞的時候，裝備中的武器必須一同送進墓地。
     4. 每個回合只能裝備一次武器。
  3. 場地卡:
     1. 將手上的場地卡放在場地區上，完成場地設置。
     2. 只要場地卡片放在場地區，我方獲得該場地的效果。
     3. 如果設置場地卡時，場地區已經有其他場地卡，必須將舊的場地卡送進墓地完成新場地卡設置。
     4. 如果沒有新的場地卡要設置，則無法直接將場地卡送進墓地。

1. **基礎名詞說明:**

|  |  |
| --- | --- |
| 名詞 | 解釋 |
| 調度 | 為遊戲一開始準備時候的行動，玩家在看過最初的5張手牌之後，選擇不要的牌放入牌底，在抽取等量的牌。 |
| 最終結算 | 後手玩家的第十個回合的結束階段，若雙方玩家皆無一方的生命力歸0，則計算各方場面上所有從者的攻擊以及玩家現有的生命力，最大的一方為贏家，若相同則後手為贏家。 |
| 激活 | 此從者卡為直立表示。玩家可以操控此卡片進行攻擊玩家、攻擊敵方從者、【阻擋】攻擊、觸發卡片效果、支付技能代價等行動。 |
| 休眠 | 此從者卡為橫置表示。玩家無法操作該卡片。 |
| 阻擋 | 在敵方回合，敵方從者發動攻擊時，可以選擇我方任意一張【激活】狀態的從者，作為敵方攻擊的目標。 |
| 交戰 | 雙方的從者互相進行攻擊，給雙方的從者帶來對方戰力的傷害。在這個階段行動權會被消耗掉。 |
| 重製牌組權 | 為遊戲規則，必備的token 技能卡。玩家必須將此卡放在牌組的最後一張。 |
| 重製牌組 | 使自己的生命力減少至當前的一半，然後將墓地的卡片全部重洗並放入加入牌組。 |
| 撤退 | 選擇我方的從者將其送入墓地，並將素材回手牌，但不可觸發【遺言】等離場效果 |
| 消滅 | 從者以及該從者的素材放置消滅區。 |
| 破壞 | 從者戰力為0或是因效果被破壞，將該從者放置墓地，素材回到手牌。 |

1. **卡片效果說明:**

|  |  |
| --- | --- |
| 能力 | 能力描述 |
| 守護 | 回合結束時可以將此從者轉換成【休眠】狀態，此卡在敵方回合敵方玩家發動攻擊時，若此卡為【休眠】狀態，必須先已此卡為攻擊目標。 |
| 突破 | 可以無視【守護者】與不被【阻擋】直接發動攻擊。 |
| 吸血 | 此從者成功攻擊，且造成傷害後，將會將所造成的傷害的點數加總到玩家的生命力。 |
| 必殺 | 與此卡交戰的從者會被直接【破壞】。 |
| 隱身 | 此從者不會被敵方的技能卡選擇，也不會成為敵方的攻擊目標。 |
| 不滅 | 此卡不會被卡片效果破壞（可以藉由交戰造成傷害破壞）。 |
| 防護罩 | 此卡不會受到卡片效果傷害（可以藉由交戰造成傷害破壞）。 |
| 神聖之盾 | 此卡不會受到交戰傷害。 |
| 死者復甦 | 此卡完成條件之後從墓地裡直接進入戰場。 |
| 突襲 | 此卡片攻擊不會消耗行動權。 |
| 追擊 | 此卡攻擊從者時不消耗行動權。 |
| 超強化X | 選擇將此卡片以X等級的方式做使用，獲得該等級使用的效果。 |
| 遺言 | 此卡被破壞時觸發效果。 |
| 不屈 | 此從者卡回合結束時若為【休眠】狀態則轉為【激活】狀態。 |
| 貫穿 | 交戰完成後若我方的從者未被破壞則對敵方玩家造成X點傷害（X為交戰後的所剩餘的戰力）。 |
| 二連擊 | 該從者一個回合可以攻擊兩次。 |
| 固執 | 無法【撤退】以及無法返回手牌。 |
| 束縛 | 重啟階段無法回復【激活】狀態。 |
| 無敵 | 不會受到任何傷害，不會被破壞、消滅。 |
| 沉默 | 失去所有此卡所有能力，包含武器效果。 |
| 高注目 | 敵方使用技能時必須先以此卡為目標。 |
| 強制防禦 | 敵方攻擊時必須指定此卡進行【阻擋】。 |
| 攻擊禁止 | 無法攻擊。 |
| 防禦禁止 | 無法【阻擋】。 |
| 強制選擇 | 當敵方發動能力必須選擇對象的時候，必須優先選擇此從者。 |
| 狂戰士 | 一進入【戰鬥階段】就直接對敵方玩家發動攻擊，若有敵方有守護者的從者，則改為對該從者發動攻擊。 |
| 解放 | 墓地的卡片數量超過牌組。 |
| 共鳴 | 此卡片的素材為指定卡片時發動效果。 |
| 倒數X | 當X為0的時候，場地卡必須送進墓地。 倒數的方式，由卡片能力決定。 |
| 戰技 | 一回合一次，觸發該效果。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 能力 | 能力描述 |
| 命運抉擇 | 由以下的複數能力中選擇一個觸發。 |
| 魔力連鎖x | 依照墓地裡的技能數量，來觸發效果。 |
| 協調 | 選擇一張我方的從者或是場地卡，與手牌的相同種類且相同等級的卡片進行交換。 |

# 種族介紹:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 種族 | 顏色 | 職業特色 |
| 中立 Neutral | 灰色 (128, 128, 128) | 此卡片使用時不需要遵循種族條件限制，但是該卡片的效果會較其他種族弱，一般做為選放牌使用。 |
| 戰士 Warrior | 金色RGB(255, 215, 0) | 牌組以中低等級的從者為核心，善用【戰技】進行主戰場從者數量的壓制，並且對我方全體的從者進行buff，前中期以快速的進攻節奏使對手生命力歸0取勝。 |
| 法師 Wizard | 紫色RGB(128, 0, 128) | 牌組以技能為核心，使用技能卡片進行防守，並且使用【戰技】補充手牌的技能，到遊戲的後期，依照使用的技能數量觸發具有【魔力連鎖】效果的卡片，後期一口氣給對手造成巨大的傷害，取得遊戲勝利。 |
| 魔族 Demon | 深紫色(69,50,78) | 牌組以【遺言】效果以及【死者復甦】效果的從者為核心，藉由破壞我方的從者觸發其【遺言】效果，並且將墓地裡具有【死者復甦】效果的從者特殊召喚至主戰區，善用從者的效果使敵方生命力歸0或是阻止對手取勝，來贏得勝利。 |
| 神族 Divine | 白色RGB(255, 255, 255) | 牌組以【消滅】敵方以及提升我方生命力的卡片為核心，使用具有【消滅】能力的卡片消耗敵方的手牌，並以提升我方玩家生命力，阻止敵方取勝，以完全防守取勝。 |
| 自然族 Nature | 綠色RGB(0, 128, 0) | 牌組以場地卡為核心，善用場地卡片的效果阻止對手進攻，以及強化我方從者，同時使用具有【協調】能力的卡片，交換我方場上的從者以及場地，重複利用我方的卡片效果，阻止對方勝利，以完全防守取勝。 |
| 創造者 Creator | 藍色RGB(135, 206, 235) | 以可以調節牌組以及墓地的卡片數量牌組的卡片為核心，完成【解放】狀態，並善用【解放】狀態觸發特殊效果的從者的能力，運用強力的從者進攻，使敵方玩家生命力歸0取得勝利。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 種族 | 顏色 | 職業特色 |
| 龍族 Dragon | 深藍色 RGB(0, 0, 139) | 牌組以高等級從者為核心，使用具有【共鳴】效果的從者，製造主戰場的優勢，後期站換出巨大攻擊力的從者，攻擊敵方玩家使其生命力歸0取勝。 |

# 圖示

**遊戲場地:**

## 

## 從者卡片: 非從者卡:

**名稱**

**名稱**

**職業**

**等級**



**特徵**

**戰力**

**類型**

**等級**

**效果**

**職業**

**特徵**

**類型**

**效果**