



餘 ◊ 燼 ◊ 燃 ◊ 起

1.5 版 規 則 書



停！

如果你想要讓我們教你
如何進行遊戲，
你可以至
plaidhatgames.com
並觀看遊玩影片。

 **Plaid Hat**
Games

A · S · H · E · S

RISE OF THE PHOENIXBORN



紅之雨浸染了整個阿蓋亞世界，毒害了棲息在那裏的生物，而從這些雨中誕生了奇美拉。有人說奇美拉是對人類的詛咒，傳言中這場災難起由皆因人類傷害了龍族的子裔。但無論牠們誕生的原因是什麼，奇美拉帶來了世界毀滅、文明顛慄。驚駭的怪物敵人屠殺了軍隊、吞噬城鎮，並掠奪了陸地和海洋。人類撤退到最大的城市，他們加固了城市以抵禦外面世界的恐懼之物。

時過境遷，人類的未來看似很黯淡。但隨後出現了一種新生的力量，直面奇美拉。他們被稱之為凰族後裔——一群身懷前所未見的奇異力量的異能人類，他們一起發起了大肅清，並根除了奇美拉的威脅。大城市終於重新開放、貿易繁榮，凰族後裔將人類帶入了一個新的黃金時代。

但凰族後裔所利用的神秘來源並沒有隨著他們一起結束。每個巫師戰士都被賦予了真正力量的一小分形並祝福了他們，而現在這種力量渴望著統一。逐漸的，凰族後裔掀起了征伐自己的同類的欲望，並吸收他們被焚毀親屬的能力。現在是收集餘燼的時刻了，當凰族後裔必須與互相戰鬥，直到只剩下一個人來繼承新生的世界。



遊戲目標

在《餘燼燃起》中，你是鳳族後裔一強大的魔法持有者，與其他的鳳族後裔進行智慧與魔法實力的決鬥。施放法術並召喚盟友，努力摧毀對手的鳳族後裔並贏得遊戲。

鳳族後裔卡牌

你的鳳族後裔是最重要的卡牌。其戰場與法術位上限決定了你同時可以擁有多少單位與設置法術，生命值則決定了你在出局前，可以承受多少傷害標記。鳳族後裔不是單位。



1. 名字
2. 生命值
3. 戰場格上限
4. 法術位格上限
5. 能力
6. 啟動費用

單位卡牌

盟友與咒法生物是兩種你將會召喚到你戰場的單位。在你戰場上的單位在你的控制之下。



1. 名稱
2. 種類
3. 打出位置
4. 打出費用
5. 攻擊值
6. 生命值
7. 恢復值
8. 啟動費用
9. 能力
10. 非消耗效果
11. 咒法上限

法術卡牌

動作與反應法術將在發動一次性的效果被棄掉，而設置與狀態法術則有較長的持續效果。在你法術位上的法術在你的控制之下。



1. 名稱
2. 種類
3. 打出位置
4. 打出費用
5. 啟動費用
6. 效果
7. 非消耗效果
8. 數值加成

標記



傷害



消耗



狀態

先手玩家

骰子

骰子是可以讓你施放法術或召喚單位的魔法。你會在戰鬥中面對眾多種類的骰子；其中豪華大師組將包含四個種類的骰子。每個骰子皆有有三個層級：強力 > 特徵 > 基礎。較高層級的骰子可以被用於支付較低層級骰子的花費。

- 強力符號可以被作為該骰子的強力、特徵、基礎符號所使用。
- 特徵符號可以被作為該骰子的特徵或基礎符號所使用。

此外，每個骰子的強力符號可以用來支付並啟動骰子強力效果。

	強力符號	特徵符號	基礎符號
自然骰子			
魅惑骰子			
儀式骰子			
幻術骰子			



遊戲設置

在設置《餘燼燃起》遊戲時，每位玩家按照以下指示進行：

1. 選擇遊玩的牌庫（參見第18-19頁有建議牌庫）。或構築一組遊玩的牌庫（參見第18頁有牌庫構築規則）。或抽選一組遊玩的牌庫（參見第20-21頁有抽選規則）。
2. 將你的鳳族後裔放置於你的遊玩區域，卡牌資訊面朝上。
3. 將你的咒法牌堆面朝下放置於你的遊玩區域。
4. 將你所使用到骰子的對應能力參考卡牌放置於你的遊玩區域，如果需要，可再拿取遊戲階段參考卡牌。
5. 將你全部十個骰子放置於骰子能力參考卡牌的右側。這是你的消耗骰池。
6. 從你的牌庫中選擇五張不同的卡牌，作為你的手牌。這就是你的起始手牌。你不能在你的前五手牌中包含多於一張相同名稱的卡牌。將你剩餘的牌庫洗牌後，形成一個面朝下的牌庫並放置於你的遊玩區域。
7. 確保你可以輕易拿取傷害、消耗與狀態標記。

注意：你的遊玩區域不必按照範例一樣整理，但不同的分區必須要能被你的對手輕易分辨。



每輪流程

《餘燼燃起》遊戲由數輪所組成。每輪將被細分為三個階段，每階段需要按照順序結算。大部分的遊戲時間將發生在玩家回合階段。


1. 準備

2. 玩家回合

3. 恢復

1. 準備階段

在準備階段中，每位玩家同時依序結算以下三個步驟：


- 1. 擲骰：**重擲所有在你消耗骰池中的骰子，並將它們放置於你骰子參考卡牌的左側。這是你的啟動骰池。在遊戲的第一輪時，擲出最多基礎符號  的玩家選擇哪位玩家將執先手（先手玩家），並拿取先手玩家標記或將其給予對手。如果比較最多符號數量時平手，所有玩家必須重擲他們所有的骰子，直到沒有平手情況出現。
- 2. 棄掉卡牌：**你可以從手牌中棄掉任意數量的卡牌。
- 3. 抽取卡牌：**抽牌直到你的手中有5張卡牌。
 - a. 疲倦傷害：**從先手玩家開始，所有玩家交替放置1個傷害標記到自己的鳳族後裔上，直到所有玩家已放置等同於自己應該要抽取，但卻未能抽取卡牌張數數量的標記。

2. 玩家回合階段


玩家回合階段通常由許多非常短的回合所組成。從先手玩家開始，每回合每位玩家執行正好一或兩個行動。他們將持續進行回合，如此來回，直到雙方玩家連續跳過他們的回合。

在玩家回合時，他必須執行一個主要行動，且可以選擇執行一個次要行動。這些行動可以依任意順序執行。一旦雙方玩家回合連續以跳過作為其主要行動，則玩家階段結束，玩家們共同進入恢復階段。


主要行動 (必須)

- 支付一個  費用
- 攻擊
- 跳過

次要行動 (可選)



- 支付一個  費用
- 啟動一個骰子強力效果
- 調度

主要行動：支付一個 費用

要執行此主要行動，打出或啟動卡牌上對應區域的  符號費用

打出一張卡牌

《餘燼燃起》的許多回合會是打出一張卡牌或啟動一張先前回合打出的卡牌。你的整個回合只打出或啟動一兩張牌是很常見的。


從手牌中打出一張卡牌時，首先支付其費用 ，接著將該卡牌放置於其指定的打出位置上 。




支付費用


費用分為以下5種類型：

 **主要行動**：執行你本回合中的主要行動。

 **次要行動**：執行你本回合中的次要行動。

 **消耗**：在該卡牌上放置1個消耗標記。



 **捨棄**：將等同於顯示數量的卡牌從你的手牌中捨棄。

 **魔法**：消耗對應種類與數量的骰子，並將其從你的啟動骰池移動至消耗骰池。這個數值又稱為魔法打出費用。切記較高層級的骰子可以被用於支付較低層級的費用。

並行費用



某些卡牌在打出或啟動費用處帶有二或多個連接費用。這些費用被稱為並行費用。要支付並行費用，只要選擇支付其中一項，外加任何其他費用。




1  or 1 

範例：支付費用



要打出召喚鋼鐵犀牛到你的法術位上時，執行你該回合的主要行動並消耗1  或  骰子。



要啟動該效果，需要執行你該回合的主要行動、在該卡牌上放置1個消耗標記、並消耗任意六個骰子（任意骰子都可以被作為  使用）。



卡牌種類

玩家的牌庫中一共可以包含5種不同類型的卡牌（盟友、狀態法術、設置法術、動作法術、反應法術），另外2種則可以被包含在玩家的咒法牌堆中（咒法生物、咒法狀態法術）。

盟友（單位）

盟友是單位的一種。鐵匠是盟友**1**且會被打到你的戰場上**2**。打出鐵匠時需要支付其費用**3**並將鐵匠放置於你戰場上的空格。戰場格的數量取決你凰族後裔的戰場格上限。

- 攻擊值：該單位能造成多少傷害。
- 生命值：需要多少傷害標記才能摧毀該單位。
- 恢復值：在恢復階段時能移除該單位上多少個傷害標記。

咒法生物（單位）

咒法生物是單位的一種。

咒法生物初始被放在咒法牌堆中，並與其他卡牌的效果進入場上，當其離場時將回到該咒法牌堆中。其攻擊值、生命值與恢復值在運作上與盟友完全相同。

動作法術

動作法術具有一次的效果。封印術是動作法術**1**且會被打到你的棄牌堆中**2**。打出封印術時需要支付其費用**3**，執行其效果並將其棄掉。



狀態法術

狀態法術將改變其附加單位的特性。藤甲術是狀態法術**1**且會被打到（附加到）你戰場上的任意單位下**2**。打出藤甲術時需要支付其費用**3**，並以場上任意單位為目標，將該法術往下附加在該單位下方。只要藤甲術持續附加在該單位下，其卡牌文字與數值加成將改變該單位。在上述情況下，該單位獲得能力護甲**4**且其生命值提高了**5**。



咒法狀態法術

咒法狀態法術在遊戲中被視為狀態法術，並非咒法生物。咒法狀態法術初始被放在咒法牌堆中，並與其他卡牌的效果進入場上，當其離場時將回到該咒法牌堆中。

設置法術

設置法術通常沒有立即的效果，但其將會持續留在場上，留待稍後啟動。召喚銀蛇是設置法術**1**且會被打到你的法術位上**2**。打出召喚銀蛇時需要支付其費用**3**

，並將銀蛇放置於你法術位上的空格。法術位格的數量取決你凰族後裔的法術位格上限。

如果你已經有1或多張相同的設置法術，將新的往上放置於既有的法術頂部—其並不會占用一個額外的格子。

在接下來的回合中你可以透過支付啟動費用**4**以啟動召喚銀蛇，從你的咒法牌堆拿取一張銀蛇咒法生物並將其放置於你戰場上的空格。

設置法術的專注

如果你已經放置了2或3張相同設置法術在彼此的頂部，該法術則被專注。每張相同的設置法術是分開的，可以擁有其自己的消耗和狀態標記，且可以被分別啟動，支付每張卡牌上所有需要的啟動費用。



某些設置法術具有**專注1**或**專注2**的效果。法術的**專注1**效果將會在所有與該法術相同的法術，都被專注至少一次時啟動(你的法術位上有額外1張相同法術)。法術的**專注2**效果將會在所有與該法術相同的法術，都被專注至少兩次時啟動(你的法術位上有額外2張相同法術)。

反應法術

當條件達成時，反應法術可以在任意玩家的回合打出。反應只能在一個玩家的回合被打出，且每位玩家只能在每回合打出一**次**反應。暗影襲擊是反應法術**1**且會被打到你的棄牌堆中**2**。當暗影襲擊在你手牌中，且你的對手宣告攻擊者時，你以打出暗影襲擊作為回應並支付其費用**3**，執行其效果並棄掉。



其他反應

某些卡牌上具有反應能力或效果，以藍色方框表示。當條件達成時，這些卡牌可以從你的手牌作為反應打出。使用反應能力或效果將計入你每回合的1**次**反應上限。



主要行動：攻擊

當你攻擊時，你的1或多個未消耗的單位將進入戰鬥。

未消耗：沒有消耗☹️標記在其上的卡牌。

戰鬥：戰鬥時攻擊者對防禦者造成等同於其攻擊值的傷害。有時候防禦者會反擊。戰鬥過後，將1個消耗標記放置於攻擊者上；如果防禦者反擊，也將1個消耗標記放置於防禦者上。

反擊：當防禦者反擊時，對攻擊者造成等同於防禦者攻擊值的傷害。攻擊與反擊同時發生。

執行**攻擊**行動時，首先以對手的**鳳族後裔**或**單位**作為目標。

如果你以**鳳族後裔**作為目標，按照以下順序進行結算：

1.宣告攻擊者：

選擇你控制的**任意數量**未消耗單位作為攻擊者。

2.對手宣告格檔者：

每有一個攻擊者，你的對手可以使用至多一個他控制的未消耗單位，來格檔該個攻擊者。

3.結算戰鬥：

一次一場，每場戰鬥照你選擇的順序結算。

- **如果被格檔：**攻擊者對格檔者發起戰鬥且格檔者必須反擊。

- **如果未被格檔：**攻擊者對目標鳳族後裔發起戰鬥。

注意：結算的順序是有影響的！如果格檔者在進行戰鬥前就被摧毀了，原先由他所格檔的攻擊者將變成未被格檔。

如果你以**單位**作為目標，按照以下順序進行結算：

1.宣告攻擊者：

選擇你控制的一個未消耗單位作為攻擊者。

2.對手宣告守護者：

你的對手可以使用他的鳳族後裔，或者帶有**單位守護**能力的未消耗單位，守護該單位。注意：鳳族後裔每輪中只能守護一次，但他可以在消耗的情況下守護。

3.結算戰鬥

- **如果被守護：**攻擊者對守護者發起戰鬥，如果守護者是單位，守護者必須反擊。如果守護者是鳳族後裔，將其旋轉90度以表示本輪中他不能再次守護。

- **如果未被守護：**攻擊者對目標單位發起戰鬥。如果他是未消耗的，你的對手可以用他進行反擊。

攻擊範例

- 1** 費爾蘭德執行攻擊行動，並以伊薩克的鳳族後裔，梅歐妮·毒蛇為目標，接著她宣告她的兩個鐵匠與鋼鐵犀牛為攻擊者。

目標
鳳族後裔！



- 2** 伊薩克使用銀蛇以格檔鐵匠，小鍍金工以格檔鋼鐵犀牛。另一個鐵匠的攻擊將成功對梅歐妮發起。



- 3** 費爾蘭德決定按以下順序結算：(a)未被格檔到的鐵匠對梅歐妮造成傷害後被消耗。(b)被格檔的鐵匠和銀蛇對彼此造成傷害後皆被消耗。



- 4** (c)鋼鐵犀牛造成傷害且受到小鍍金工的(a)傷害，小鍍金工被摧毀。接著，伊薩克觸發他小鍍金工被摧毀的**繼承1**，然後費爾蘭德在小鍍金工被摧毀後觸發她鋼鐵犀牛的**滅殺2**。最後，小鍍金工被丟棄且鋼鐵犀牛被消耗。



主要行動：跳過

當你跳過時，你的主要行動不做任何事。你仍可以執行次要行動。如果你的對手沒有在他的下個回合跳過，那麼當再次輪到你的回合時，你仍可以執行任意主要行動。如果雙方玩家在連續的回合皆跳過，則玩家回合階段結束且玩家們進入該輪的恢復階段。

次要行動

支付一個 ✧ 費用

要執行此主要行動，打出或啟動卡牌上對應區域的 ✧ 符號費用。

啟動一個骰子強力效果

作為一個次要行動，你可以消耗一個顯示強力面的骰子，並啟動該骰子強力效果。每個強力符號對應的效果在骰子能力參考卡牌上都有詳細說明。（消耗骰子時，將其從你的啟動骰池移到消耗骰池。）

調度

調度次要行動可以讓你提升骰子的層級。當你調度時，將任意數量的以下項目棄掉，一次一項：

- 你手上的卡牌
- 你牌庫最頂部的卡牌
- 你法術位上的設置法術

對於每張棄掉的卡牌，你可以將你在啟動骰池的一個骰子改到你選擇的任意面。



3. 恢復階段

在恢復階段中，每位玩家同時按照順序結算以下三個步驟：

1. **恢復**：從你場上的每個單位上移除等同於其恢復值的傷害標記數量。
2. **移除消耗標記**：從你場上的每張具有1或更多個消耗標記的卡牌上，各移除1個消耗標記。將你的鳳族後裔轉正。
3. **消耗骰子**：將任意數量的骰子從你的啟動骰池移動到你的消耗骰池。

一輪的結束

某些效果會發生在恢復階段後的“在一輪結束時。”每位玩家（從先手玩家開始）依序結算其控制的所有發生於一輪結束時的效果，由自己選擇效果順序。在所有效果都結算完畢後，持有先手玩家標記的玩家將其傳給他的對手並開始下一輪。

遊戲的勝負

如果玩家的鳳族後裔擁有的傷害標記數量等於或大於其生命值，該鳳族後裔則被摧毀。由他的對手獲得勝利！

3-4 玩家遊戲

上述的規則適用於兩人遊戲。《餘燼燃起》也可以進行三或四人遊戲。規則是相同的，除了玩家的順序會有所影響，從活躍玩家開始並依順時針進行。同時，當你需要將某樣東西傳給“你的對手”時，依順時針傳。活躍玩家是指當前回合的玩家，或者如果現在不是在玩家回合階段，則是指擁有先手玩家標記的玩家。

當鳳族後裔被摧毀時，其控制玩家丟棄在戰場與法術位的所有卡牌。該玩家與其遊玩區域將不再屬於遊戲內。如果他所有的任何卡牌仍在其他玩家的遊玩區域，那些卡牌將持續在場上。如果只有一位玩家的鳳族後裔仍在場上，則遊戲結束。由他贏得了遊戲勝利！

結算效果

在打出卡牌或結算效果時有以下四個規則：

1. 從卡牌文字的最頂結算到最底，一次結算一個。
2. 盡可能的將每個效果結算完。
3. 完整結算每張卡牌，即使該卡牌從場上移除。
4. 卡牌文字總是覆寫遊戲規則。

卡牌可以擁有多重效果，且它們會被句號或是“或”或“且”所隔開。如果某張卡牌的效果可以觸發另外一項效果，暫停結算當前卡牌，直到其觸發的所有相關效果都被結算完成。

複雜效果的結算範例

伊薩克有一格空的戰場，且他有召喚小鍍金工設置法術在場上，他啟動了該法術，造成了兩個效果。



將一張小鍍金工咒法生物放置於你的戰場上。你可以對一個目標單位造成1點傷害。

1. 放置小鍍金工：伊薩克按照順序結算這些效果，首先將小鍍金工放置於他的戰場上。



» 在一個單位進場後：

費爾蘭德從手牌中揭示冰錐陷阱反應法術，其將會在小鍍金工進場後被觸發。費爾蘭德打出冰錐陷阱，摧毀小鍍金工。



你可以在一個生命值為2或更少的單位進場後，打出此法術。摧毀該目標單位。

» 當此單位被摧毀時：小鍍金工的繼承1能力現在觸發。



繼承1：當此單位被摧毀時，你可以將1個狀態標記放置於一個目標單位上。

» 在一個單位被摧毀後：

現在伊薩克從手牌中揭示召喚沉眠寡婦反應法術，其將會在小鍍金工被摧毀後被觸發。他將其打出，放置一個沉眠寡婦咒法生物於他的戰場上。他不能放置第二個，因為他的戰場目前已經滿了，但是他盡可能的結算。



你可以在你控制的一個單位被摧毀後打出此法術。將2張沉眠寡婦咒法生物放置於你的戰場上。

2. 造成傷害：現在所有放置小鍍金工的觸發效果都被結算完了，伊薩克返回結算召喚小鍍金工的下一個效果，即對一個目標單位造成1點傷害。

傷害，傷害標記 與摧毀



當一個單位或凰族後裔受到傷害時，將等同於未防止而受到傷害數量的傷害標記，放置於其上。在一個單位或凰族後裔擁有的傷害標記數量等於或大於其生命值後，將其摧毀。

- 當一個單位被摧毀時，將其棄掉。
- 當一個凰族後裔被摧毀時，控制的玩家輸掉該場遊戲。

注意：卡牌的生命值並不會因為有傷害標記在其上而降低。

注意：造成傷害►放置傷害►摧毀。“造成傷害”的效果將放上傷害標記並摧毀之，但是“摧毀”的效果並不會造成傷害或是放置傷害標記。

捨棄卡牌

當某張場上的卡牌被棄掉或被移除遊戲時，將該卡牌與任何往下附加和面朝下的卡牌放在一旁。在結算任何觸發的效果後，將這些卡牌上的任何標記返回供應區，棄掉其附加在下的卡牌，並將該卡牌放置於最終的位置。棄掉的卡牌將進入其所有者的棄牌堆。

消耗標記

有些遊戲效果將放置消耗標記於卡牌上。當某卡牌有1或更多個消耗標記在其上，它被視為消耗。一張消耗的卡牌並沒有能力或是效果文字，但它將保有任何其他部分如攻擊值、生命值和恢復值（單位上），和數值加成（狀態法術上）。此外，消耗的單位不能攻擊、格檔、守護或反擊。



非消耗效果

某些卡牌具有非消耗效果或能力，以黃色方框表示。這些效果或能力即使在該卡牌消耗時仍會保有功能。在此範例中，一張消耗的蝴蝶僧侶並不會有單位守護的能力，但其將會保有**修補1**的能力，同時也會保有其攻擊值、生命值和恢復值。

狀態標記

狀態標記可能擁有不同的效果，這取決於場上卡牌的效果。那些卡牌將會詳細說明狀態標記的用途。



上述的規則將會夠你的前幾場遊戲所用，但某些玩家可能會對不同遊戲效果的確切時機判定感興趣。這些可以參照下一頁。

進階時機判定規則

此部分的規則將處理某些卡牌效果精確的時機。《餘燼燃起》可以在不閱讀這些規則下休閒享受遊玩。然而在有些配置下，此精確的結算順序相當重要。

攻擊結算

在以某個風族後裔為目標的攻擊行動期間。攻擊者或格檔者可能會在戰鬥開始結算前，被消耗或是被摧毀。

- 如果攻擊者被消耗或是被摧毀，其離開戰鬥並且不會攻擊。
- 如果格檔者被摧毀，則攻擊單位不再被格檔並將直接對目標風族後裔造成傷害。
- 如果格檔者被消耗，其仍然格檔但無法反擊（造成傷害），且並不會收到消耗標記。



傷害結算

每當造成傷害放置傷害標記時，或是單位被摧毀，從合適對應的步驟進入以下的流程。如果造成的傷害為0，不要進入以下流程，也不要觸發任何效果。

步驟1：造成傷害。

» 觸發“在造成傷害後”的效果可以在此使用。多數效果將會防止1或更多點傷害，防止在步驟2中受到傷害。

步驟2：受到傷害並放置傷害。

放置等同於受到傷害的傷害標記。

- 如果某個單位上的傷害標記數量等於或大於其生命值，在下個步驟將其摧毀。
- 如果某個風族後裔上的傷害標記數量等於或大於其生命值，控制的玩家立刻輸掉遊戲。

» 觸發“在1或更多個傷害被標記被放置後”的效果可以在此使用。

步驟3：摧毀單位。

將單位從場上移除。

- » 觸發“當此單位被摧毀時”的效果可以在此使用。
- » 在上述所有效果都結算完畢後，觸發“在一個單位被摧毀/離場後”的效果可以在此使用。

步驟4：棄掉被摧毀的單位。

同時效果

有時候遊戲效果似乎會發生在同個時間點。此處即為如何適當處理效果的順序。

相同觸發時機的效果

如果玩家們對於一個相同的遊戲事件有1或多反應，每位玩家（從活躍玩家開始—即當前回合的玩家）都有一個機會來打出任何卡牌和啟動任何他們想啟動的效果，以回應該觸發事件，逐一結算並將機會傳給其對手。

效果觸發“當”的遊戲事件發生

有些效果觸發“當”的遊戲事件發生，例如：“當此單位進場時，你可以對另一個目標單位造成1點傷害。”在此情況下，先完成觸發的遊戲事件（“當此單位進場時”），再結算被觸發的效果（“造成1點傷害”），與所有相同觸發時機的其他效果一起結算。在所有“當此單位進場時”的效果都完全結算後，“在此單位進場後”的效果才會觸發。

例如：擲錨者有上述範例提到的能力，當其入場時。你可以接著對一個目標單位造成1點傷害。在該單位被完全結算後，沒有任何玩家選擇啟動其他“當”的效果，你的對手可以打出反應法術冰錐陷阱（在此單位進場後），並摧毀擲錨者。

單位對雙方造成傷害

單位對雙方造成傷害，最常發生在攻擊與反擊時，會同時造成傷害。此時由活躍玩家選擇優先結算哪個傷害（使用傷害結算流程）。

效果影響多個單位或其他遊戲要素（例如：法術、卡牌等）

有些效果影響多個單位或其他遊戲要素，例如：“對所有單位造成1點傷害。”在這些情況下，控制該效果的玩家：

1. 選擇所有應受影響的單位。
2. 一次一個單位，由你選擇結算順序並依序結算這該效果。

結算的過程中可能會導致某個所選的單位不再符合所選條件，或者導致新的可選單位出現。在這些情況下，一律不能更改原先所選的單位。

例如：賈爾蘭德打出迷霧風暴並對對手控制的每個單位造成1點傷害。她摧毀了伊薩克的單位，且他以召喚沉眠寡婦作為反應並放置2張沉眠寡婦魔法生物到場上。這些新單位將不會受到迷霧風暴所造成的傷害。



牌庫構築規則

在構築牌庫時，你必須按照以下進行：

1. 選擇一個鳳族後裔。
2. 選擇正好30張卡牌，並放進你的牌庫。對於同一張卡牌，你只能至多放3張進你的牌庫。

不要放任何咒法生物或咒法狀態法術卡牌進你的牌庫。這些卡牌只會透過其他卡牌的能力或效果進場。

你只能將你所選的鳳族後裔對應的獨特卡牌放進你的牌庫。鳳族後裔獨特圖示將會位於卡牌的右下角，對應該鳳族後裔。

3. 選擇10個骰子並放進你的骰池中。你可以選擇不同的骰子種類作為你的骰池。

範例：

 x 3	 x 3
 x 2	 x 2

總共10個骰子

4. 將你的咒法牌堆按照以下規則組成：某些能將咒法生物或咒法狀態法術帶入遊戲的效果或能力。每張咒法生物或咒法狀態法術卡牌的左下角處都有咒法上限。用以表示你的牌庫中所有可以能力產生或收集咒法卡牌的卡牌，產生時將會受到咒法上限所限制。

牌庫建議

此處列出某些我們建議的牌庫。每張高亮標記卡牌是建議的前五張起始手牌。



將卡羅·羅克溫無情的懲罰帶入戰鬥之中，並使用100把刀亂舞的刀刀殺戮你的敵人。

鋼鐵硬漢

鳳族後裔

卡羅·羅克溫

骰池

 x 5,  x 5

卡牌

3 x 能量擴充
3 x 力量強化
3 x 掩護
3 x 復仇之歌
3 x 召喚鋼鐵犀牛
3 x 擲貓者
3 x 鐵匠
3 x 巨鏈騎士
3 x 百刀齊射
3 x 近身肉搏

咒法牌堆

1 x 鋼鐵犀牛



與梅歐妮·毒蛇解放你的高超技巧，並將其用於保護你的戰士。召喚咒法寵物並見證牠們的成長。

銀中之蛇

鳳族後裔

梅歐妮·毒蛇

骰池

 x 5,  x 5

卡牌

3 x 呼喚領域之門
3 x 召喚銀蛇
3 x 甦醒術
3 x 賦能
3 x 催眠術
3 x 敞開記憶
3 x 黃金熔解
3 x 轉移術
3 x 黃金脈動
3 x 召喚小鑲金工

咒法牌堆

2 x 小鑲金工

1 x 銀蛇



迷霧守護者

風族後裔
阿拉德·薩門嘉德

骰池

x 5, x 5

卡牌

- 3 x 移霧換影
- 3 x 召喚霧靈
- 3 x 召喚蒼藍豹
- 3 x 水中倒影
- 3 x 迷霧風暴
- 3 x 逐出迷霧
- 3 x 藤甲術
- 3 x 沉靜凝視
- 3 x 過度滋養
- 3 x 召喚蝴蝶伴侶

咒法牌堆

- 2 x 蒼藍豹
- 10 x 霧靈
- 2 x 蝴蝶伴侶

召喚一大群為你而戰的生物，然後將他們擊出漩渦般的迷霧的阿拉德·薩門嘉德！



雲海塞壬

風族後裔
薩莉雅·領者

骰池

x 5, x 5

卡牌

- 3 x 淨化
- 3 x 盛宴
- 3 x 召喚三眼鼻
- 3 x 召喚海渡鴉
- 3 x 隱蔽之力
- 3 x 封印術
- 3 x 奇異複製術
- 3 x 共感痛苦
- 3 x 烈火玫瑰舞者
- 3 x 附魔的提琴手

咒法牌堆

- 3 x 三眼鼻
- 1 x 海渡鴉

在慈愛與好客背後隱藏你真正的力量，並使用薩莉雅·領者的精神魔法摧毀你對手的心智！



血林女王

風族後裔
結紗·奈·尼

骰池

x 5, x 5

卡牌

- 3 x 恐懼術
- 3 x 血液轉移
- 3 x 召喚浸血布偶
- 3 x 切斷連結
- 3 x 不朽心臟
- 3 x 重導術
- 3 x 終焉哭喊
- 3 x 拜血弓手
- 3 x 活體人偶
- 3 x 拜血薩滿

咒法牌堆

- 5 x 浸血布偶

藉由恐懼支配整個戰場！結紗·奈·尼的血魔法將保護自己的戰士，並恐嚇她的對手！



疫病之影

風族後裔
諾亞·赤月

骰池

x 5, x 5

卡牌

- 3 x 微小犧牲
- 3 x 召喚狐面狼
- 3 x 召喚錯亂惡魔
- 3 x 巧手戲法
- 3 x 靈魂限界
- 3 x 重新召喚
- 3 x 召喚沉眠寡婦
- 3 x 暗影襲擊
- 3 x 消逝術
- 3 x 暴風狙擊手

咒法牌堆

- 5 x 狐面狼
- 2 x 錯亂惡魔
- 6 x 沉眠寡婦

諾亞·赤月將表現你對人性的不屑一顧。呼喚來自陰影中的狼群，並與邪惡的惡魔簽訂死亡契約！

抽選規則

與其遊玩預先構築好的牌庫，或是準備自己構築的牌庫遊玩《餘燼燃起》。2-4位玩家可以此豪華大師組進行抽選。甚至在加入額外的《餘燼燃起》組後，可供更多玩家一起加入抽選。

進行抽選時，依照以下的步驟進行：

設置

1. 從你的收藏中拿取每張鳳族後裔，並將每張分成數堆，每堆下放置3張對應的鳳族後裔獨特卡牌。
2. 從你的收藏中拿取每種骰子各10個，並將它們分成數堆。

如果以5或更多位玩家進行抽選，你將會需要等同於抽選玩家人數的骰子種類數量，或是你需要每種骰子都多於10個，如此才能確保有足夠的骰子可用，使抽選的玩家都能選滿10個骰子。

3. 從你的收藏中拿取所有剩餘的卡牌，並將其洗牌以形成一個大的抽牌堆。
4. 從你的收藏中拿取所有咒法生物或咒法狀態法術卡牌，並將其放在一旁留待使用。
5. 隨機決定先手玩家並給他先手玩家標記。



抽選

1. 從先手玩家開始並依順時針進行，每位玩家輪流選擇1張鳳族後裔和其相應的鳳族後裔獨特卡牌。接著先手玩家將先手玩家標記傳給他左側的玩家。
2. 從抽選牌庫內分發給每位玩家各9張卡牌。每位玩家從發到的卡牌中選擇其中1張想要的卡牌保留，並將其餘8張卡牌傳給左側的玩家。接著每位玩家再從被傳到的卡牌中選擇1張卡牌，將其餘7張卡牌傳給左側的玩家。玩家按照這個方式，重複執行選擇與傳遞，直到全部玩家都已經選擇了9張卡牌。
3. 從先手玩家開始並依順時針進行，每位玩家輪流，一次選擇2個任意種類的骰子，直到所有玩家都選擇了10個骰子。接著先手玩家將先手玩家標記傳給他左側的玩家。
4. 從抽選牌庫揭示等同於參與抽選玩家數量的卡牌，並將其面朝上放置。從先手玩家開始，每位玩家可以拿取1張面朝上的卡牌，並將自己的1張卡牌放置回剛才的位置，讓這張卡牌也可以被其他玩家選擇。
5. 每位玩家再額外拿取2張與選到9張卡牌相同名稱的卡牌。
6. 每位玩家按照以下規則構築咒法牌堆：某些可以將咒法生物或咒法狀態法術帶入遊戲中的效果或能力。每張咒法生物或咒法變化法術卡牌的左下角處都有咒法上限。用以表示你的牌庫中所有可以能力產生或收集咒法卡牌的卡牌，產生時將會受到咒法上限所限制。
7. 每位玩家現在會有1張鳳族後裔、10個骰子、30張卡牌的牌庫與視情況有咒法牌堆 - 也就是進行遊戲需要的所有內容了！
8. 現在玩家們可以使用抽選好的牌庫進行遊戲或競賽了。



詞彙表

能力：單位或凰族後裔上具有名稱的能力。單位能力名稱後的數值會在該單位再次獲得相同能力時疊加。見**疊加能力**。

啟動：使用在場上卡牌或骰子強力面的啟動效果。進行宣告並啟動效果，並支付相關的費用後將其結算。

啟動能力／效果：在你支付啟動費用後結算的卡牌效果或骰子效果，它們總是包含一個主要或次要行動。

啟動設施／啟動池：放置你在本回中可以用來花費骰子的地方。

活躍玩家：活躍玩家是指當前回合的玩家，或者如果現在不是在玩家回合階段，則是指擁有先手玩家標記的玩家。

影響：卡牌或骰子強力效果如果對法術造成以下結果，則被視為影響：放置或移除標記／骰子，增加或移除效果，導致法術被附加至不同的卡牌，或是將其移除或進入遊戲。

附加：放置狀態法術至目標單位下方並應用其效果與數值加成至該單位的過程。附加狀態法術至某個單位時，是以該單位為目標。

攻擊：攻擊的規則請見第10頁。此處補充澄清：攻擊者造成攻擊傷害且格擋者／守護者／目標可以造成反擊傷害。

攻擊值為0的單位進行攻擊或反擊時並不會造成傷害，但仍會獲得消耗標記。

（造成0點傷害等同於不造成傷害。）精確的攻擊結算時機可見第16頁。

攻擊值：單位在攻擊或反擊時所造成的傷害。攻擊值可以為負，但每當用於結算遊戲效果或戰鬥時，其最小值為0。

攻擊者：在執行攻擊主要行動時，已宣告攻擊的未消耗單位。

攻擊玩家：正在執行攻擊主要行動的玩家。

戰鬥：攻擊者正在對單位或凰族後裔造成攻擊傷害時即是在戰鬥中。

戰場：你遊玩區域中放置單位的部分。在你戰場上的單位數量不能超過你凰族後裔的戰場格上限。當你從手牌打出**打出位置為戰場**的盟友時，你只能將其打出至戰場上。所有在你戰場面朝上的卡牌皆視為在你的控制之下。

格擋者：當你的凰族後裔被某攻擊行動作為目標時，你控制的未消耗單位可以被宣告為格擋者。對於每個攻擊單位，至多只能有一個單位被宣告為格擋者。格擋與守護是不同的。格擋者必須反擊。

取消：當某個效果被取消時，立即停止結算該效果與該被取消效果卡牌所有後續應進行的剩餘效果。

選擇：某些效果會使玩家進行選擇。例如：目標、選項或其他遊戲要素。選擇卡牌或其他遊戲要素並不會影響它或以它作為目標，但可能導致某個效果影響它或以它作為目標。

咒法生物：一種遊戲開始會放在咒法牌堆中的單位，並以其他卡牌的效果進入場上。

咒法上限：在遊戲開始前，你必須放到咒法牌堆內的咒法生物或咒法狀態法術數量。咒法上限將標註於那些卡牌的左下角處。

咒法牌堆：指你的牌庫有能力生產的所有咒法生物或咒法狀態法術所組成的面朝下牌堆。任何咒法牌堆的卡牌數量為公開資訊。

咒法狀態法術：一種遊戲開始會放在咒法牌堆中的法術，並以其他卡牌的效果進入場上。咒法狀態法術在場上時被視為狀態法術。

控制：以下的卡牌將在你的控制之下：你的風族後裔、任何在你戰場或法術位的面朝上卡牌、任何你正在結算的動作或反應法術、骰子效果、攻擊或反擊。當你將狀態和咒法狀態法術附加到卡牌時，它們在你的控制之下，而當它們已經附加到卡牌時，則哪位玩家控制該卡牌，也控制了附加的卡牌。

反擊：反擊是指當防禦者對攻擊單位造成回等同於自己攻擊值的傷害。格擋者和單位守護者必須反擊。

當前／當前的：在效果中“當前”與“當前的”的字詞是指參照在這些效果結算前的遊戲狀態。

當前數值：應用修正值之後單位的攻擊值、生命值與恢復值。當某個效果參照到單位的當前數值時，是指在效果結算前進行參照。

傷害：造成傷害是指當傷害結算流程開始時。造成傷害並不同於放置傷害標記，但通常會導致放置傷害標記。造成0點傷害並不會開始進行傷害結算流程，而是被視為沒有造成傷害。

傷害結算流程：將傷害變成傷害標記與摧毀的流程。見第16頁的詳細說明。

防禦者：指被宣告為格擋者或守護者的單位或風族後裔，或是被攻擊的目標。

防禦玩家：有風族後裔或單位正在作為攻擊行動目標的玩家。

骰子能力：一種可以透過花費次要行動與骰子強力符號面而啟動的能力。每個骰子種類有不同的骰子能力。

棄牌堆：指遊玩區域中放置你棄掉卡牌的地方。卡牌將以面朝上放置，且棄牌堆的內容為公開資訊。

抽牌堆：指你在遊戲中將會抽取的面朝下牌堆。抽牌堆的卡牌數量為公開資訊。

效果：效果是指從法術或能力結算的任何文字。攻擊與反擊傷害並不是效果。

消耗：放置消耗標記至卡牌上的過程，或是將骰子從啟動骰池移動至消耗骰池的過程。

已消耗：有1或更多個消耗標記在上的卡牌，或是你消耗骰池中的骰子。已消耗的卡牌並無能力或效果文字（非消耗效果除外），但其將保有所有剩餘的項目，包含攻擊值、生命值與恢復值（單位上），以及數值加成（狀態法術上）。已消耗的單位無法進行攻擊、格擋、守護或反擊。

消耗骰池／消耗池：放置你在本回中已花費／消耗骰子的地方。

面朝下：在場上卡牌下方的面朝下卡牌，其並不會被視為附加在該卡牌下方，也不會被視為在場上。

起始手牌：在《餘燼燃起》的遊戲設置中，從你的牌庫中選擇5張不同的卡牌作為你的起始手牌。你不能在你的起始手牌中包含多於一張的相同卡牌。在競賽設置下，請找一位非玩家來驗證這些卡牌確實互不相同。

先手玩家：當前擁有先手玩家標記的玩家。先手玩家在每輪中執行第一個回合。

專注：當多張相同的卡牌在你的法術位上時，其被專注。某些設置法術在專注時會更改既有的效果或是給予額外的效果。任何額外的效果必須被如常結算效果。見第9頁的設置法術的專注。

遊戲事件：任何因遵照規則或結算事件而可能發生在遊戲的一切。例如：單位進入遊戲，狀態法術被附加上，某位玩家宣告攻擊者、傷害標記被放置於鳳族後裔等。

守護者：當你控制的單位被某攻擊行動作為目標時，你的鳳族後裔或是你控制帶有**單位守護**能力的未消耗單位，皆可以被宣告為守護者。鳳族後裔每輪中只能守護一次，將其旋轉90度用以表示。守護與格擋是不同的。守護單位必須反擊。

非消耗效果：即使卡牌已消耗在該卡牌上仍然保有的效果。卡牌可能非消耗效果方塊。在此情況下，這個被賦予的能力在該單位上是非消耗的。



修補：當此單位被摧毀時，你可以移除一個目標單位或鳳族後裔上的1個傷害標記。

非消耗效果

然而，如果該效果賦予的（“此單位現在獲得以下能力”）並不是非消耗能力，則該能力則會因賦予的卡牌被消耗而移除。

層級：骰子具有3個層級：基礎、特徵、強力。當某個效果提升骰子層級時，基礎骰子將轉變為特徵骰子，特徵骰子將轉變為強力骰子。當某個效果降低骰子層級時，強力骰子將轉變為特徵骰子，特徵骰子將轉變為基礎骰子。

生命值：在鳳族後裔或單位被摧毀前能持有的傷害標記數量。卡牌的生命值為定值，除非被遊戲效果所修正。生命值並不會在傷害標記放置於其上時降低。

魔法打出費用：卡牌上骰子符號的總數即是魔法打出費用，必須支付費用後才能將其從手牌中打出。行動、消耗與棄牌並不包含在內，且在計算魔法打出費用時“X”計為“0”。具有並行費用卡牌的魔法打出費用，是支付打出該卡牌的符號的最大值。

主要行動：在你的每個回合時，你必須執行一個主要行動。可執行的主要行動為：支付 ⚡ 費用、攻擊或跳過。見第17-22頁。

移動：當某個遊戲要素（例如標記物）從某個位置（例如卡牌）移動到另一個時，將其從第一個位置移除並放置於第二個位置，此為一個結算步驟。如果移動效果被取消了，將該遊戲要素留在第一個位置上。

所有者：卡牌的所有者視為在遊戲開始時，該卡牌所位於哪位玩家的牌庫或咒法牌堆中。

並行費用：某些卡牌在打出或啟動費用處帶有二或多個連接費用。這些費用被稱為並行費用。要支付並行費用，只要選擇支付其中一項，外加任何其他費用。



1 ⚡ 或1 ♠

被動效果：只要在場上就可以啟動的卡牌效果。這個效果可能是始終處於啟動狀態，或是僅在某種特定的遊戲狀態時才處於啟動狀態。例如：“當此單位攻擊時”是被動效果，然而“當此單位被宣告為攻擊者時”是觸發效果。

鳳族後裔：每位玩家皆控制著一張鳳族後裔，鳳族後裔不是單位。當你的鳳族後裔被摧毀時，你輸掉本場遊戲。

打出位置：當卡牌被打出後會前往的位置。注意當卡牌從你的手牌中打出時，具有打出位置為戰場、法術位或棄牌的卡牌必須進入戰場、法術位或棄牌，但是打出位置為單位的卡牌可以打出至任何場上的單位。



此牌的魔法打出費用為2

打出／場上：任意玩家的鳳族後裔，或面朝上在任意玩家的戰場或法術位的卡牌，都視為在場上。

印製數值：指印製於卡牌上的攻擊值、生命值與恢復值。例如：你有一張蒼藍豹（印製數值為攻擊1；生命2）與藤甲術（生命+1），因此其目前為攻擊1；生命3。當你打出互換其印製攻擊值與印製生命值的效果時，蒼藍豹現在是攻擊2；生命2。

反應能力／效果：某些卡牌具有反應能力或效果，以藍框表示。這些卡牌可以在條件達成時作為反應從你的手牌中打出。使用反應能力或效果將會計入你每回合只能使用1次反應的上限中。

恢復值：在恢復階段的恢復步驟時，單位能夠移除的傷害標記數量。如果恢復值大於傷害標記的數量，將其全數移除。恢復值可以為負，但當用於結算遊戲效果時，其最小值為0。

次要行動：在你的每個回合時，你可以執行一個次要行動。你可以在執行主要行動之前或之後執行。可執行的次要行動為：支付費用、調度或啟動一個骰子能力。見第12頁。

法術：任何在卡牌類型具有“法術”字詞的卡牌。

法術位：你遊玩區域中放置設置法術的部分。

在你法術位上的設置法術數量等同於你鳳族後裔的法術位格上限，但多張相同的設置法術只會占用同一格。當你從手牌打出**打出位置為法術位**的設置法術時，你只能將其打出至法術位上。所有在你法術位面朝上的卡牌皆視為在你的控制之下。

疊加能力：單位能力名稱後的數值會在該單位再次獲得相同能力時疊加。將能力名稱後的數值相加，並將該能力文字後對應的數字更改為相加後的總合值。專注效果與名稱後沒有數值的能力並不會疊加。例如：**鮮血儀式 1**：“當此單位因你控制的法術、能力或骰子能力的結果而被摧毀時，你可以從你的鳳族後裔上移除1個傷害標記並將你啟動池中1個骰子提升一級。”如果某個**鮮血儀式 1**的單位獲得**鮮血儀式 2**的能力，其將會有**鮮血儀式 3**：當此單位因你控制的法術、能力或骰子能力的結果而被摧毀時，你可以從你的鳳族後裔上移除3個傷害標記並將你啟動池中3個骰子提升一級。”

目標：如果效果以某個遊戲要素為目標，並使用與該遊戲要素相關的“目標”字詞，或是它是附加該遊戲要素上的狀態法術。在結算該效果前，立即選擇該目標效果的目標為何。

觸發能力／效果：只能在遊戲事件發生時或發生後才能觸發的效果，例如：

“當此單位進場時”或“在一位對手宣告攻擊者後。”其中有些觸發效果強制的，有些則是可選的（“你可以”），而有些則會需要額外的費用。

遊戲事件“當”的觸發效果，會在某個遊戲事件完成後立刻發生。

遊戲事件“後”的觸發效果，會在某個遊戲事件與所有相關的“當”效果之後才結算。

如果玩家要結算同個遊戲事件的多重觸發效果，則從活躍玩家開始進行。同時效果可見第17頁。

種類：每張卡牌皆有種類。例如：盟友、咒法生物、狀態法術、咒法狀態法術、設置法術、動作法術、反應法術。

未消耗：沒有任何消耗標記在其上的卡牌。

單位：單位或咒法生物。

數值加成：狀態法術附加在單位上修正其攻擊值、生命值或恢復值的修正值。

傷害標記：因在傷害結算流程而受到傷害，並放置於單位或凰族後裔上的標記。當單位或凰族後裔上傷害標記的數量等於或大於該卡牌的生命值時，將該卡牌摧毀。如果某個效果為“放置傷害標記”，則從傷害結算流程的步驟2開始進行。見第16頁的傷害結算流程。

X：使用X作為數值的卡牌，也將保有該卡牌對於X的定義。決定魔法打出費用時，X視為0。例如：逐出迷霧對目標單位造成X點傷害，而此處的X，對於該卡牌而言則定義為你場上單位的總數量。

鳴謝

遊戲設計：Isaac Vega

遊戲開發：Nick Conley

製作人：Colby Dauch

插圖繪製：Fernanda Suarez

文字撰寫：Mr. Bistro

平面設計：

David Richards, Kendall Wilkerson

編輯：Jonathan Liu

中文遊戲翻譯：Gazza.Liu

中文遊戲校稿：

Lam Ka Lun / Gazza.Liu

中文遊戲排版 / 平面設計：Wan.Teng

遊戲測試：Adam Tarr, Alexander Krohannon,

Andrew DiLullo, Angus Paton,

Ben Hodgson, Ben Sash,

Benjamin Brow, Bill Parousis,

Brian Broughman, Carl Burns,

Christian Pratt, Ethan Fritz,

Ian Beck, Jarret Berman,

Jeremy Harris, Joey Cook,

Lai Chun Yin, Liam Diacci,

Lizzie Hart, Martin Holmstrand,

Matt Bauers, Matthew Cozza,

Michael Evans, Nathan Fritz,

Niall Burton, Phil Ryskamp,

Shawn Lee.

每輪流程一覽

1. 準備階段(第6頁)

1. **擲骰**：重擲所有在你消耗骰池中的骰子，並將它們放置於你的啟動骰池。
2. **棄掉卡牌**：你可以從手牌中棄掉任意數量的卡牌。
3. **抽取卡牌**：抽牌直到你的手中有5張卡牌。
 - a. **疲倦傷害**：對於無法抽取的卡牌，放置傷害標記至風族後裔上。

2. 玩家回合階段(第6頁)

玩家將來回進行回合，直到雙方連續跳過他們的回合。

回合中每位玩家必須執行1個**主要行動**與可以執行1個**次要行動**。

支付一個費用

打出或啟動卡牌上對應區域的費用。

攻擊

以對手的**風族後裔**或**單位**作為目標。

跳過

什麼都不做。

支付一個費用

打出或啟動卡牌上對應區域的費用。

啟動一個骰子強力效果

消耗一個顯示強力面的骰子，並啟動該骰子強力效果。

調度

棄掉手牌、牌庫或法術位上的卡牌，並提升骰子的層級。

3. 恢復階段(第13頁)

1. **恢復**：從單位上移除等同於其恢復值的傷害標記數量。
2. **移除消耗標記**：從每張卡牌上各移除1個消耗標記。將你的風族後裔轉正。
3. **消耗骰子**：你可以消耗任意數量的骰子。

一輪的結束

結算“在一輪結束時”的卡牌效果，並傳遞先手玩家標記。

如果你以**風族後裔**作為目標：

1. **宣告攻擊者**：選擇你控制的任意數量未消耗單位作為攻擊者。
2. **對手宣告格檔者**：對於每個攻擊者都可使用未消耗單位格檔。
3. **結算戰鬥**：
 - **如果被格檔**：攻擊者對格檔者發起戰鬥且格檔者必須反擊。
 - **如果未被格檔**：攻擊者對目標風族後裔發起戰鬥。

如果你以**單位**作為目標：

1. **宣告攻擊者**：選擇你控制的一個未消耗單位作為攻擊者。
2. **對手宣告守護者**：使用風族後裔或者帶有**單位守護**能力的未消耗單位守護。
3. **結算戰鬥**：
 - **如果被守護**：攻擊者對守護者發起戰鬥，如果守護者是單位，守護者必須反擊。
 - **如果未被守護**：攻擊者對目標單位發起戰鬥，你的對手可能會用他進行反擊。