

歡迎來到《星杯傳說》的世界！

《星杯傳說》是一款全新概念的幻想類對戰桌游。玩家將在遊戲中扮演一個個風格迥異、擁有不同特技和能力的角色，爲了爭奪遊戲世界中的聖物【Asteriated Grail】從而展開一場場激烈的團隊對抗。

初次遊戲前請務必仔細閱讀本書上的規則。若無旁人對您進行遊戲教學，那麼本書將是讓您理解遊戲、正常遊戲的唯一途徑。

書中記載了所有關於遊戲的內容，包括：如何進行遊戲、遊戲中的種種概念和一些常見或非常見的遊戲問題。

但在初次接觸本遊戲時，並沒必要將本書的所有內容一口氣看完。請先按照正常的頁數順序閱讀，在理解了遊戲的玩法後，可以嘗試着和朋友邊看規則邊進行遊戲，當遇到不明白的地方時，可以根據本書目錄的分類進行查閱。

若不明點來自某個描述或詞組，【名詞解釋】會對本遊戲中一些比較特殊的用詞進行解釋，這些詞語往往和真實生活中的用法相比會有所差異。

若不明點來自角色的技能，可以查看【角色技能詳解】。

最後，說明書中難免會有疏漏，若遇到書中無法解決的問題，請及時聯系我們，我們盡量會在第一時間答復您，同時會在官網上和百度星杯傳說貼吧上公布問題和解決方法，在此先表示歉意。

目錄

歡迎來到《星杯傳說》的世界！	1
目錄	2
一、勝利條件	7
二、卡牌的種類和作用	8
（一）角色卡	8
（二）陣營卡	8
（三）標記卡	8
（四）治療卡	8
（五）指示物卡	8
（六）臺面卡	9
（七）角色專屬卡	9

(八) 基礎牌	9
1、攻擊牌	10
2、法術牌	10
三、遊戲流程	11
(一) 遊戲開始	11
(二) 回合流程	11
四、遊戲規則	12
(一)、【星石】&【星杯】	12
(二)、攻擊	13
(三)、法術	14
(四)、角色技能.....	14
1、啟動	14
2、重復響應.....	14
3、技能發動條件與效果.....	15
(五) 基礎效果&專屬效果	16
(六) 治療	16
(七)【能量】	17
(八) 摸牌&傷害	18
1、種類	18
2、表現	18
3、傷害摸牌&非傷害摸牌	18
4、手牌上限.....	19

5、士氣	19
6、傷害時間軸.....	19
(九) 圖標解釋 (第二版)	20
(十) 無法行動	21
五、名詞解釋	22
六、FAQ.....	24
(一) 常見 FAQ.....	24
(二) 角色技能詳解部分.....	27
風之劍聖	27
狂戰士	27
神箭手	27
封印師	28
暗殺者	28
聖女	29
守護天使	29
魔法少女	30
魔劍士	30
聖槍騎士	30
元素師	31
冒險家	31
瘟疫法師	31
仲裁者	32

神官	32
祈禱師	32
賢者	33
靈符師	33
劍帝	33
格鬥家	33
勇者	34
靈魂術士	35
血之巫女	35
蝶舞者	36
魔弓	36
紅蓮騎士	37
魔槍	38
吟游詩人	39
英靈人形	39
蒼炎魔女	39
女武神	40
七、角色	40
新手	40
風之劍聖 類別 技.....	40
狂戰士 類別 血.....	41
神箭手 類別 技.....	42

封印師 類別 幻.....	42
暗殺者 類別 技.....	43
聖女 類別 聖.....	44
守護天使 類別 聖.....	44
魔法少女 類別 咏.....	45
入門	46
魔劍士 類別 幻.....	46
聖槍騎士 類別 聖.....	46
元素師 類別 咏.....	47
冒險家 類別 幻.....	48
瘟疫法師 類別 幻.....	49
仲裁者 類別 血.....	49
女武神 類別 聖.....	50
進階	50
神官 類別 聖.....	50
祈禱師 類別 咏.....	51
賢者 類別 咏.....	52
靈符師 類別 咏.....	52
紅蓮騎士 類別 血.....	53
魔弓 類別 幻.....	54
魔槍 類別 幻.....	54
英靈人形 類別 咏.....	55

蒼炎魔女 類別 血.....	56
熟練	56
劍帝 類別 技.....	56
格鬥家 類別 技.....	57
勇者 類別 血.....	58
靈魂術士 類別 幻.....	59
吟游詩人 類別 幻.....	59
復雜	60
巫女 類別 血.....	60
蝶舞者 類別 咏.....	61
其他角色	62
Sp 魔弓	62
Sp 魔法少女	63
3 版勘誤修改的角色.....	63
魔劍士 類別 幻.....	63
魔法少女 類別 咏.....	63

一、勝利條件

勝利條件有兩種：①將對方的士氣下降為 0 及以下；②合成五個星杯。當達成這兩個條件中的任何一個之時，游戲立刻結束。

二、卡牌的種類和作用

（一）角色卡

角色卡總共有 31 張（標準版角色 24 個+《幻之星塵》擴展包 3 個+三版新增加角色 4 個）代表着遊戲中每個玩家所扮演的人物，每個角色有着不同的特技和能力，選擇喜歡的角色進行遊戲是本遊戲的一大樂趣。（每位玩家祇能扮演一名角色，遊戲中所有指向角色的動作皆指代使用這名角色的玩家。）

（二）陣營卡

陣營卡分為紅、藍兩種，總共 6 張。用來決定玩家在本次遊戲中的分組。抽到同種顏色卡的玩家為同一陣營，遊戲中他們將與另一陣營的玩家進行團隊對抗。

（三）標記卡

標記卡分為星石卡和星杯卡。

星石卡總共有 23 張，用來表示遊戲中的星石。星石卡是張雙面卡，分別印有【寶石】和【水晶】（兩者都屬於星石）。

遊戲中所有獲得星石的動作，都會從該卡堆中拿取對應數量和種類的星石卡放置到對應陣營的【戰績區】。所有消耗或移除的星石卡都會放回到該卡堆。（相同的還有星杯卡和治療卡）

星杯卡總共有 9 張，用來表示遊戲中的【星杯】。

（四）治療卡

治療卡總共有 23 張，用來表示遊戲中的【治療】。

治療卡會在遊戲進行中根據玩家發動的技能發放給特定的角色。

（五）指示物卡

黃、藍指示物卡：用來表示角色的某種能力。

黃色指示物卡和藍色指示物卡會根據不同角色的能力在遊戲開始前發放給使用該角色的玩家（並不是所有角色都會用到這兩種卡牌）。

指示物卡會在遊戲開始時配發給需要用到指示物的角色。若你在遊戲中未獲得該角色的指示物能力，則將對應顏色的指示物卡背面朝上放置；一旦獲得，則將對應數量的指示物卡翻面，使其正面朝上放置。

*例如：*仲裁者的【審判】。在遊戲初始時，會配發給你 4 張黃色指示物卡，但你并未獲得任何數量的【審判】，則應將你的指示物卡全部背面朝上放置。遊戲過程中，你每次承受傷害，都可以獲得一個【審判】，此時將一張指示物卡翻面，使其正面朝上，用來表示你獲得了一個【審判】。當發動【末日審判】後，將所有面朝上的指示物卡翻面，代表你使用掉了這些【審判】指示物。

（六）臺面卡

臺面卡總共有 2 張，用來記錄雙方陣營在場面上的形勢。臺面卡主要分【戰績區】、【星杯區】和【士氣區】三個區域。

【戰績區】：用來記錄雙方陣營所獲得的星石數量。遊戲開始時雙方都沒有【星石】，能放置的星石上限為 5。

【星杯區】：用來記錄雙方陣營所獲得的【星杯】數量，遊戲開始時為 0，一旦獲得 5 個便能宣告遊戲勝利。

【士氣區】：用來記錄雙方陣營當前的士氣值，遊戲開始時雙方士氣各為 15 點，士氣上限也為 15 點。

（七）角色專屬卡

某些角色的一些技能需要配備一張特殊的卡牌才能發動。角色卡上若印有【專屬】標志，則需將屬於該角色的專屬卡在遊戲前發放給使用該角色的玩家。

（八）基礎牌

基礎牌是遊戲的核心卡牌，在遊戲開始前需將其面朝下放于桌面中央。組成一個 150 張牌的公用牌庫，所有玩家在遊戲中主要以摸取、使用（或打出）基礎牌來進行對戰。

所有的手牌都是基礎牌，遊戲中所有的摸牌、補牌、棄牌等牽涉到【牌】的動作皆

代指基礎牌。（方便於區分，其他卡牌都會用【卡】來表示。例如：角色卡，治療卡等）

絕大多數的基礎牌在使用（或打出）後會被立刻棄入棄牌堆，有些基礎牌會在場上存在一段時間，在觸發了它的效果後再棄入棄牌堆。

當公用牌庫用盡時，請將棄牌堆的所有牌洗勻後組成新的公用牌庫。

星杯傳說的基礎牌共 150 張，分為攻擊牌和法術牌。右上角印有 attack 的為攻擊牌，印有 magic 的為法術牌

1、攻擊牌

攻擊牌分別是風神斬、水漣斬、火焰斬、地裂斬、雷光斬，以及暗滅。

2、法術牌

法術牌總共有 5 種：

（1）聖光：抵擋一次攻擊或【魔彈】。

注解：祇有在對方攻擊你，或對你使用魔彈的時候，你可以使用這張牌來抵擋。

（2）中毒：（將此牌放置於目標角色前，他的行動階段開始時）對他造成 1 點法術傷害③

注解：在自己的行動階段，將這張牌放置於任意一名角色面前（可以是自己或隊友）——視為你使用了中毒（這個動作會消耗你一個【法術行動】）。同時這張牌作為一個中毒標志會持續存在於該角色面前，在輪到該名角色行動時，他需要先承受 1 點法術傷害再開始他的行動。同時將中毒這張牌放入棄牌堆——視為他已經承受過中毒的效果。同一名角色面前可以允許存在多個【中毒】。

（3）虛弱：（將此牌放置於目標角色前，他的行動階段開始前）他選擇以下一項發動：

- 跳過他的行動階段
- （摸 3 張牌【強制】）繼續他的行動階段

注解：將此牌放置於目標角色面前，這張牌作為一個虛弱標志會持續存在於該角色面前，再輪到該名角色行動時他需要作出一個選擇：跳過他的行動階段（若如此做，他的行動階段會立刻結束，即進入回合結束階段）或摸 3 張牌繼續他的行動階段（若如此做，他可以和往常一樣執行一個行動）。不論他做出哪一種選擇，都視為觸發了【虛弱】——同時需將虛弱這張牌放入棄牌堆。每個角色面前同時祇能有一個虛弱（即你不能把

虛弱放給已經擁有虛弱標志的玩家)。

(4) 聖盾: (將此牌放置于目標角色前, 他遭受攻擊或【魔彈】時, 移除此牌) 視為未命中

注解: (將此牌放置于目標角色面前) 在他遭受攻擊或【魔彈】時可以選擇移除【聖盾】來抵擋該次傷害, 觸發後移除此牌。(在有【聖盾】的情況下, 他不能選擇保留【聖盾】直接承受攻擊或【魔彈】)。

(5) 魔彈: (使用此牌) 你右手邊最近的一名對手選擇以下一項發動:

- 受到 2 點法術傷害③

- (打出一張【魔彈】【展示】) 視為由你使用一張【魔彈】繼續結算, 且傷害額外 +1

- (使用 1 張【聖光】或移除面前的【聖盾】) 抵擋此次傷害

注解: (將此牌傳遞給右手邊最近的一名對手) 若命中, 對他造成 2 點法術傷害; 對方可以選擇打出一張【魔彈】將此效果傳遞下去, 若如此做, 則對他是為未命中。每傳遞一次傷害額外+1。在同一輪傳遞中每一名角色祇能參與一次。【魔彈】可以被【聖光】或【聖盾】抵擋, 效果會因此終止。

三、遊戲流程

(一) 遊戲開始

將雙方的臺面卡, 星杯卡, 星石卡, 治療卡, 黃/藍指示物卡放置于公共區域, 並將代表起始 15 點士氣的骰子放置于臺面卡的【士氣區】

根據遊戲人數選取陣營卡 (必須選出印有 First Player 的紅卡), 4 人為 2 紅 2 藍, 6 人為 3 紅 3 藍。背面朝上洗混後隨機發放給每位玩家。所有玩家需展示自己的陣營卡并放置在自己面前

選擇角色并分發角色對應的擴展卡, 專屬卡, 指示物卡 (注: 這些卡并不是所有的角色都必須要全部擁有)

將 150 張基礎牌充分洗混, 面朝下放于桌面中央, 作為公用牌庫, 每位玩家依次從中摸取 4 張作為起始手牌

(二) 回合流程

玩家輪流行動，按照回合流程進行遊戲。

回合開始前：一名玩家的回合即將開始，某些效果會在該階段觸發，無實際意義

回合開始時：宣言回合開始，某些效果會在該階段觸發，無實際意義

行動階段開始前：面前有【中毒】或者【虛弱】的時候將進行結算

行動階段開始時：某些效果會在該階段觸發，無實際意義

行動階段：能夠選擇下面五個行動的其中一個來執行

①攻擊，進行一次【攻擊行動】。

②法術，進行一次【法術行動】。

③購買，在不爆牌的情況下才能執行，從牌庫摸三張牌，在我方【戰績區】增加一個【寶石】以及一個【水晶】。

④合成，在不爆牌的情況下才能執行，從牌庫摸三張牌，把我方【戰績區】的三個【星石】換成一個【星杯】，並且扣除對方的一點士氣。

⑤提煉，將我方【戰績區】的最多兩個星石轉換為角色的能量。

其中購買、合成與提煉稱為特殊行動，攻擊和法術稱為一般行動。

結束階段：玩家宣告自己的回合結束，右手邊下一位玩家行動。某些效果會在該階段觸發，無實際意義

四、遊戲規則

（一）、【星石】&【星杯】

注：此處的【星石】僅為了突出顯示，並無其他含義

【星石】是遊戲中較為重要的系統，【星石】分為兩種，分別是【寶石】與【水晶】。

【星石】能夠在提煉之後成為角色的能量，也能够在集齊三個【星石】之後合成為【星杯】。

當一名角色主動攻擊命中的時候，該角色陣營的【戰績區】增加一個【寶石】，當應戰命中的時候，【戰績區】增加一個【水晶】。一些角色的技能也會為戰績區增加星石。

【星杯】是遊戲中的一種聖物，一旦有一方陣營先得到5個【星杯】便宣告遊戲勝利。

【星杯】的獲得：祇有特殊行動【合成】能獲得星杯。

每當有一方獲得 1 個【星杯】(表示他們離勝利更近了一步)，對方陣營需扣除 1 點士氣。同樣，若以此法將對方士氣扣到 0，也算遊戲勝利。

關於以上的一些額外規則和注意點

1. 若我方【戰績區】星石已滿（即：已有 5 個星石存在），在執行【購買】這個動作時，不會增加任何星石，也不會替換任何星石。（注意：你仍然能執行【購買】這個動作）

2. 同樣，若我方【戰績區】星石已滿，攻擊成功後也不會增加任何星石，也不會替換星石（包括其他任何額外可以增加星石的角色技能）

3. 若我方【戰績區】已有 4 個星石存在，在執行【購買】這個動作時，你可以決定是將【寶石】還是【水晶】放到我方【戰績區】。（一般情況下總是會選擇寶石）

4. 若我方【戰績區】星石不足 3 個，則無法執行【合成】。

5. 若我方【戰績區】星石為 0，則無法執行【提煉】。

（二）、攻擊

在你的回合指定一名對手，打出手上的一張攻擊牌或者發動技能進行攻擊，這稱為主動攻擊；並且這個消耗了你的一個攻擊行動。

而在被攻擊的時候，你可以選擇以下一項執行：

1. 打出一張同系的攻擊牌進行防禦，並轉向攻擊另一位玩家，這稱為應戰。並視為攻擊未命中

2. 移除你面前的【聖盾】或者是打出一張【聖光】，並視為攻擊未命中

3. 什麼也不做，直接承受對方的攻擊（即攻擊命中）

在攻擊牌中比較特殊的是暗系的攻擊牌：暗滅。**暗滅本身可以應戰除暗滅外的任何攻擊，暗滅不可以被應戰，祇能用聖盾或者聖光來抵擋。**

關於攻擊的一些注意點：

1、“視為 XX 主動攻擊”視為消耗了【攻擊行動】；若此為因法術效果而產生，同時視為消耗了【法術行動】

2、【攻擊行動】中發動的攻擊始終為主動攻擊，主動攻擊始終視為消耗了【攻擊行動】；應戰攻擊不視為消耗了【攻擊行動】，同樣基於其他攻擊或法術上的法術不視為消耗了【法術行動】

3、攻擊分為兩種，主動攻擊和應戰攻擊，攻擊性質不能轉換；回合內攻擊如無特殊情況，均默認視為主動攻擊

（三）、法術

發動法術有兩種方式：主動打出法術牌使用或者發動角色的技能。這會消耗你的一個法術行動

（四）、角色技能

角色的技能按類型分爲：普通技，獨有技，專屬技，必殺技；按類別分類分爲：被動技，響應技，啓動技，法術技

普通技：角色不需要消耗能量就可以發動的技能。

被動技：滿足條件便會自動發動的技能。

響應技：達成條件便能選擇是否發動的技能。

啓動技：啓動後還能執行一個行動，但發動啓動技後就不能執行【特殊行動】（即購買，合成，提煉）

法術技：祇能在自己回合內發動，視爲消耗你的一個法術行動。

獨有技：祇有在抽到寫有角色獨有技的卡牌、并且打出這張牌的時候才能使用的技能。

專屬技：通過角色所擁有的專屬卡來發動的技能

必殺技：需要消耗能量才能發動的技能，標有水晶符號的必殺技能夠消耗寶石來發動，但標有寶石符號的必殺技祇能消耗寶石來發動。

1、啓動

啓動和響應一樣并不消耗角色的行動。但它也有一定的限制。

啓動屬於角色的技能，祇有擁有啓動技能的角色才能發動啓動，并且每回合最多祇能啓動一次（哪怕該角色擁有多個啓動技能）。

啓動祇能在自己的行動階段開始時發動，并且啓動之後本回合不能再執行特殊行動。即你啓動後必須執行一個【攻擊行動】或【法術行動】，若你無法如此做，則不能執行啓動。特殊的情況詳見本說明書【無法行動】部分

2、重複響應

遊戲中同一個時刻，相同的技能（或動作）祇能觸發一次。

例如：擁有 2 個寶石的狂戰士在攻擊命中後，不能同時發動兩次撕裂（攻擊傷害+4）。該情況被稱為：重複響應，本遊戲中是禁止的。

3、技能發動條件與效果

技能名“:”後所有用括號括起來的褐色字體都屬於技能的發動條件。并不是所有的技能都有發動條件，如絕大多數的被動技，它們並沒有發動條件，它們的效果往往從遊戲開始就持續存在的；許多角色的必殺技也沒有發動條件，但它們需要靠消耗能量來驅動。若某個技能擁有明確的發動條件，則必須先完全滿足這個條件後才能發動技能的效果。

技能名“:”後黑色字體的部分都屬於技能的發動效果，他描述了這個技能會如何作用于遊戲中——可能作用于所有人，也可能作用于某個或數個明確的目標。

所有的技能（或動作）都必須有一個或多個目標，若無法指定目標，則你不能發動該技能（或無法執行該動作）。該情況被稱為效果“丟失目標”。

當效果存在目標但沒有產生實際效果或部分產生實際效果時，稱為效果“不完全發動”或效果“部分發動”。“部分發動”同“不完全發動”一樣，技能仍然是可以發動的。

兩者的區別在于，“丟失目標”會導致技能無法發動，而後者仍然能發動該技能，祇是沒有產生應有的效果。

某些效果（或動作）在發動（或執行）後會出現過剩的情況，例如為治療上限為 2 的角色加 3 點治療。此時，被稱為效果的“溢出”。當出現溢出時，需將溢出的部分全部捨棄，但仍視為他發動了該效果（或執行了該動作）。溢出也可以視為效果不完全發動的一種；若一些技能寫了“無視 XX 上限”，則這不視為溢出。

若為指示物，除非特殊標注“達到上限時，不能 XX”，否則視為溢出

例如，天使無法在場上沒有基礎效果的情況下發動【風之潔淨】；聖槍也無法在其他角色沒有治療的情況下發動【懲戒】。

但天使可以在對方沒有手牌的情況下對其發動【天使祝福】。

因為【風之潔淨】的目標是場上的“基礎效果牌”，【懲戒】的目標是別人的【治療】。這兩者都屬於效果“丟失目標”。而【天使祝福】的目標是其他角色，該目標仍然是存在的，但是發動後由于對方沒有手牌導致效果並沒有實際生效，這種情況被稱為效果的“不完全發動”。

再例如，神官可以在沒有手牌的情況下發動【神聖領域】，雖然該技能的效果會導致神官無牌可棄，但因為目標是存在的（目標是自己），所以仍然可以發動。

若神官手中祇有 1 張牌，在發動【神聖領域】後，她仍然需要將這張牌棄掉，該情況被稱為效果的“部分發動”。

注意：弓之女神不能在沒有手牌的情況下發動【貫穿射擊】，因為該技能中的“棄 1 張法術牌”為發動條件并非技能的效果，它不屬於效果的“不完全發動”。所以玩家在使用技能時，需要分清什麼是發動條件，什麼是發動效果。

（五）基礎效果&專屬效果

像虛弱、中毒、聖盾都是會持續存在於場上（或者說某個角色面前）一段時間後才會進入棄牌堆的。這些有着持續性作用的基礎牌都被稱為基礎效果。

不光是這三種法術牌，一些獨有技卡牌也會作用於場上一段時間，他們同樣也被視為基礎效果。

例如：封印師的“封印”，祈禱師的“賜福”，天使的“天使之牆”。

在同一名角色面前同種（或者說同名字的）基礎效果最多祇能存在一個。除非該效果額外註明了允許多個的存在。

和基礎效果類似，持續存在於場上的專屬卡被稱為專屬效果。專屬效果不可被能夠“移除基礎效果”的技能所移除。例如：天使的【風之潔淨】無法移除封印師的【五系束縛】。

（六）治療

【治療】的使用方法：某些角色的技能可以為其他角色或自己加【治療】，當使用這類技能時，祇需將治療卡面朝上放置到指定的角色旁邊便可，視為該角色擁有了【治療】。

例：聖女的【治療術】可以為任意一名角色增加 2 點【治療】，當聖女發動【治療術】時，若她選擇了自己，則需將 2 張治療卡放置在自己角色旁邊，便視為她擁有了 2 點【治療】。若她選擇的目標是她的隊友 B，則需將 2 張治療卡放置在 B 的角色旁邊，便視為 B 擁有 2 點【治療】。

【治療】的作用：【治療】可以用來抵禦任何傷害（攻擊傷害或法術傷害），無特殊

說明，每 1 點治療可以抵禦 1 點傷害。

例：A 攻擊 B 成功對 B 造成 2 點傷害，B 擁有 1 點【治療】，此時 B 選擇用這 1 點【治療】抵禦 1 點傷害，最後 B 祇承受 A 1 點攻擊傷害。（B 祇需要將這張治療卡翻至背面朝上，便視為使用了這點治療。）

【治療】的一些法則：

1. 擁有【治療】的玩家在承受傷害時，即可以選擇用【治療】去抵禦傷害，也可以選擇不這麼做，選擇權在該玩家手中。

2. 傷害與【治療】的結算順序為：先（對方對你）造成傷害，（你）再選擇是否用治療抵禦（部分或全部）傷害。

3. 若你擁有多點【治療】，在承受傷害時，你可以選擇用部分【治療】去抵禦部分（或全部）傷害，也可以選擇用全部【治療】去抵禦全部（或部分）傷害。

例：A 攻擊 B 成功對 B 造成 2 點傷害，B 擁有 2 點治療。B 可以選擇用其中 1 點治療抵禦 1 點傷害，若如此做，B 承受 1 點傷害；B 同樣也可以選擇用 2 點治療抵禦 2 點傷害，若如此做，B 承受 0 點傷害（注：即使承受 0 點傷害，A 的本次攻擊仍然是成功的，A 所在的陣營依然會因此增加【星石】）。

4. 【治療】上限：如同“手牌上限”一樣，治療也有“最大擁有量”的上限。每個角色的【治療】上限都為 2（即每個角色最多擁有 2 點【治療】）。（注：某些角色的技能可能會改變這個上限。）

5. 若【治療】出現溢出（即獲得的治療點後治療數大於你的【治療】上限），則溢出的部分將被捨棄。

6. 【治療】祇能抵禦傷害摸牌（攻擊傷害或法術傷害造成的摸牌），不能抵禦非傷害摸牌（虛弱、購買、合成等造成的摸牌）。

（七）【能量】

當玩家執行特殊行動【提煉】時，將自己所在陣營戰績區裏的星石拿到自己角色的面前。此時這些星石便成為了該角色的【能量】。角色的必殺技需要消耗【能量】才能發動。

若你的角色的必殺技需要消耗【寶石】才能發動，那麼即使拿取【水晶】作為能量也是沒有用的（當然你可以這麼做，而且你拿取的【水晶】算作剩餘能量數，但你已經不可能再把它們用出去了）。相反，若你的角色的必殺技祇需消耗【水晶】就能發動，那麼你既可以拿取【水晶】也可以拿取【寶石】來發動你的必殺技。某些角色擁有多個

必殺技，有些可能消耗【水晶】，有些可能消耗【寶石】。

【能量】上限：如無特殊說明，每個角色的【能量】上限為 3，每次提煉可以拿取 1 或 2 個星石作為能量。若你的【能量】達到上限，則不能執行【提煉】。

【能量】被提煉後無法被替換，祇能被使用。

（八）摸牌&傷害

1、種類

在具體了解傷害前，你需要了解以下幾個概念。

傷害分為攻擊傷害和法術傷害。

通過攻擊這個動作直接造成的傷害為攻擊傷害。例如：使用【雷光斬】等攻擊牌。

所有其他傷害都屬於法術傷害。例如：【魔彈】【中毒】

祇有攻擊命中才會增加星石，法術不會。

所有攻擊牌的傷害都為 2 點。（包括暗滅）（注：某些角色的技能可以增加攻擊的傷害。）

2、表現

本遊戲中的傷害祇會產生于角色與角色之間（即玩家和玩家之間），卡牌之間是不會產生傷害的。

例：玩家 A 用雷光斬攻擊 B，若 B 選擇直接承受對方的攻擊，則視為 A 對 B 造成了攻擊傷害，而非卡牌“雷光斬”對 B 造成了傷害。其中 A 為造成傷害者，B 為承受傷害者。B 選擇用聖光抵擋 A 的攻擊，則視為 A 沒有對 B 造成傷害，而非 A 對卡牌“聖光”造成了傷害，或卡牌“雷光斬”對卡牌“聖光”造成了傷害。

3、傷害摸牌&非傷害摸牌

玩家每承受 1 點傷害便需從牌庫頂摸一張牌放入自己的手牌中。這種摸牌方式，我們稱為：傷害摸牌。

例：A 攻擊 B，B 選擇直接承受對方的攻擊，此時 A 對 B 造成 2 點攻擊傷害，B 從牌庫頂摸 2 張牌放入自己手牌中。

同時，遊戲中也存在一些純粹的摸牌動作，例如：虛弱、購買、合成。他們並不屬於傷害，但也會導致玩家執行“摸牌”這個動作（即並不是因為承受傷害而增加了自己的手牌）。這種摸牌方式，我們稱為：非傷害摸牌。

（有些角色的技能中也存在着這樣的非傷害摸牌，如：神射手的“狙擊”）

注：無論哪一種摸牌，一旦超過玩家手牌上限，都會導致暴牌。

4、手牌上限

每個角色（或玩家）都有“可持有手牌最大數量的限制”，本遊戲中稱為角色的手牌上限。

每個角色的手牌上限皆為 6，除了某些角色的技能，這個值一般不會被改變。

從上一節中我們了解到，每承受 1 點傷害，玩家便需從牌庫頂補一張牌，這可能會導致玩家自己的手牌超過上限。

當玩家的手牌超過其手牌上限時，在本遊戲稱為：暴牌。此時該玩家必須將牌弃到其上限的數量。

注：暴牌造成的弃牌是由該玩家自己選擇的，並且需將所要弃的牌面朝下弃之。（他自己選擇弃什麼牌，別人也不能查看他弃了什麼牌。）

例：B 從牌庫頂摸了 2 張牌到自己的手牌中，若 B 原來的手牌數為 6，補 2 張牌後手牌數增加到 8，由於超過了上限 6，導致 B 出現了暴牌現象，需要弃掉 2 張手牌（弃到手中還剩 6 張牌）。

5、士氣

因暴牌而弃掉的牌，每弃一張，該角色所處的陣營將扣除 1 點士氣。

上例中 B 因暴牌弃掉了 2 張手牌，同時他所處的陣營需扣除 2 點士氣。

注意：無論是傷害還是其他的形式，祇要導致玩家暴牌，都會扣除士氣。（如某些角色的技能會讓你手牌上限突然減少，這也可能會導致暴牌）

6、傷害時間軸

傷害時間軸是本遊戲中另一個非常重要的理論。在遊戲中，它會用①~⑥的數字來表示。



（九）圖標解釋（第二版）

遊戲中運用了一些簡易的圖標來表示一些概念和含義。這些圖標大多出現在角色的技能當中，主要是對這些圖標做一個解釋，讓玩家更好的理解其含義，避免在遊戲過程中出現歧義。

图标	说明	作用
数字图标		
①~⑥	伤害时间轴图标	用来表示动作与动作、响应与响应、或伤害结算间的先后关系。
颜色图标		
	【回合限定】图标	表示该技能每个回合只能使用一次。
	【强制】图标	表示该效果的发动结果不可被其他因素阻止。
	【恒定】图标	表示该效果只要存在即不会被其他因素所改变。
	【持续】图标	表示该效果在额外的因素导致其中止前将永久持续存在。
	【展示】图标	需将这张牌展示出来让所有人看到。
动作图标		
	【横置】图标	将角色卡横放在自己面前，与角色的初始状态呈顺时针旋转 90° 状。一般角色进入某个形态时会用到此动作。
	【重置】图标	将横置后的角色卡还原成竖放的状态。一般在角色脱离某个形态时会用到此动作。
形状图标		
	【攻击行动】图标	表示“攻击行动”。
	【法术行动】图标	表示“法术行动”。
	【治疗】图标	表示“治疗”。
	【宝石】图标	表示发动该技能需要消耗 1 个【宝石】。
	【水晶】图标	表示发动该技能需要消耗 1 个【水晶】。 (提示: 由 9-3 可知, 你也可以消耗 1 个【宝石】来发动该技能)

(十) 無法行動

按照遊戲規定，每位玩家在自己的行動階段必須執行一個行動。但在很小的幾率下，你可能無法如此做。例如劍聖手中擁有 4 張“聖光”，既無法打出，也無法執行【購買】或【合成】。此時，你可以選擇展示你的手牌并宣告你處於“無法行動”狀態，在所有人認可後，你必須棄掉所有的手牌，并從牌庫堆摸取等量的牌後繼續這次行動且你無法執行【特殊行動】；若此時觸發了封印師的封印，依然需要結算封印傷害，并移除封印。（注：即使你仍然可以執行【提煉】，也可以宣告無法行動。）

關於無法行動部分的說明：

當玩家有行動可能時，必須執行而不能選擇放棄來宣言無法行動，玩家不能主動抹殺行動可能

若玩家惡意造成無法行動，可以視情況給予相應的處罰（如 codify 視為直接判負）

可宣言無法行動的時間點為行動階段開始後，若被勇者挑釁，則宣言無法行動改為必須跳過回合

蓋牌默認為不能增加行動可能，非因技能而主觀棄的牌視為主動抹殺行動可能，摸牌始終視為增加行動可能，能否執行【提煉】與宣言【無法行動】無關

除該角色 0 手牌外，天使庇護和靈魂鏈接不視為抹殺行動可能，啟動視為抹殺【購買】和【合成】可能

若該角色無啟動技能，想要宣言無法行動，則必須檢查是否祇能執行【提煉】

若該角色擁有啟動，啟動前無法行動，啟動可以增加行動可能的，則必須啟動且除滿牌魔劍外不能主觀用治療抵禦

若該角色擁有啟動，啟動前無法行動，啟動不能增加行動可能的，則必須在啟動前聲明無法行動

五、名詞解釋

目標角色/隊友/對手：由你指定的任意一名角色/隊友/對手。

移除（此牌）：將（此牌）放入弃牌堆。

抵擋攻擊：視為攻擊失敗（未命中）。

承受攻擊：視為攻擊成功（命中）。

抵禦（1 點）傷害：減少（1 點）對你的傷害。

【○○行動】結束時發動：在你的行動階段，當你執行的一個【○○行動】結束時，可以宣布發動這個效果。

額外+1○系【攻擊行動】：限定了額外的攻擊必須為○系。

強制命中：該次攻擊必定成功，對方無法應戰、無法用聖光或聖盾抵擋、祇能選擇承受該次攻擊（若對方擁有聖盾，聖盾祇是被無視，且仍然保留在場上）。

攻擊傷害額外+1：加成值。攻擊的傷害從 2 變為 3。

攻擊命中後發動：在你的攻擊成功後，進入傷害結算之前。你可以宣布發動這個效果。

對方無法應戰：對於你的攻擊，對方祇能選擇用聖光或聖盾抵擋，或者承受攻擊。

攻擊未命中時發動：若你的攻擊沒有成功，你可以宣布發動這個效果。若對方應戰了這次攻擊，需先結算你發動的效果再將攻擊傳遞下去（他應戰打出的牌不算入他手牌）。

摸 1 張牌：將牌庫頂的一張牌放入自己手牌中（這可能會導致你手牌超過上限，同樣會造成暴牌）。它不屬於任何傷害，僅僅是一個動作，所以無法用任何方式去避免。

+1【治療】：為角色加 1 點【治療】，該角色可以用它來抵禦 1 點攻擊/法術傷害。

棄置、棄牌、弃 1 張○○牌【展示】：將棄置的卡或牌/自己的手牌面朝下放入弃牌堆/將 1 張○○牌展示後再放入弃牌堆。

X（X 最高為 3）：加成值，該數值由你選擇（必須在符合條件的範圍內）。

>1：即必須為 2 或 2 以上。

<3：即必須為 2 或 2 以下。

僅【○○形態】下發動：你的角色祇有在【○○形態】下才能發動該技能。

上限+1：加成值，【治療】上限從 2 變為 3。（類似的還有【能量】上限）

手牌上限+1：一般情況手牌上限將從 6 變為 7，這樣祇有在手牌超過 7 的時候才會暴牌，需要弃到 7 張。（若手牌上限恒定則不受此影響，例如：聖女的“憐憫”）

手牌上限-1：一般情況手牌上限將從 6 變為 5，這會導致一旦手牌超過 5 張就會暴牌，需要弃到 5 張。（若手牌上限恒定則不受此影響，例如：仲裁者的“審判形態”）

不能和○○同時發動：發動該技能後，本次行動結算內○○將不會/不能發動。

無視治療上限+X：加成值，為角色加 X 點治療，即使達到角色的治療上限仍然會繼續增加。

專有指示物：一種祇有該角色擁有的能力標志，一般用黃、藍指示物卡表示。

轉移：將 A 從一方轉移到另一方

轉換（為）：將 A 變為 B，所以“轉為【B 形態】”一定是從【A 形態】轉為【B 形態】，不得在【B 形態】中轉為【B 形態】。但是“橫置”中可以繼續“橫置”，依然保持角色卡橫放，與角色的初始狀態呈順時針旋轉 90° 狀。

專有蓋牌：一種祇有你能使用的動作，將一張特定的牌面朝下放置在角色卡旁邊，祇有你自己可以查看。在某些特定時刻，你需要移除他來發動一些效果。

系別：指風，水，火，地，雷，暗，光這七種

類別：指聖，幻，技，咏，血這五種

打出 xx：將對應的牌正面向上（即【展示】）離開你的手牌區，這個動作可能會觸

發一些效果，然後進入弃牌堆

使用 XX：將對應的牌正面向上（即【展示】）離開你的手牌區，觸發一定的效果後，進入弃牌堆

其他角色/其他所有角色：除你外任意一名角色/除你外所有角色

同系/异系：無論同系或者异系，均默認>1；同系指這些牌系別均相同；异系指這些牌系別均兩兩各不相同；兩種均不滿足的為“非同系非异系牌”。非同系牌包括“非同系非异系牌”與异系牌；非异系牌包括“非同系非异系牌”與同系牌

六、FAQ

（一）常見 FAQ

1-1 行動-攻擊：

Q1：攻擊成功後獲得的星石，我可以選擇不獲取嗎？

A1：不可以。除非戰績區已滿，不能增加星石。

Q2：攻擊和應戰是不是都可以指定隊友？

A2：主動和應戰的攻擊行動均不能指定目標為隊友。

Q3：怎樣區分技能是否可以在應戰時發動？

A3：祇有“響應”類技能和應戰有關。在“響應”類技能名稱之後、敘述之前，會用棕色字體標明該技能發動所需要滿足的條件。祇要應戰時滿足條件，即可發動。

Q4：強制命中的攻擊是否可用聖光抵禦？聖盾呢？

A4：強制命中不可以用聖光或者聖盾抵禦。強制命中即是跳過響應應戰或者聖光的步驟，無視聖盾，直接視為攻擊命中。可用聖光或者聖盾的對應的攻擊說明是“無法應戰”。

Q5：攻擊被別人應戰算“攻擊未命中”嗎？

A5：對方應戰，用聖光聖盾抵擋攻擊均算做本次攻擊未命中。

Q6：攻擊未命中時響應的技能先結算還是應戰攻擊先結算？

A6：響應先結算。

Q7：攻擊命中後發動②的技能能否用聖光抵擋？比如撕裂。

A7：不能。

1-2 行動-法術：

Q1：法術能不能指定隊友？能不能指定自己？

A1：法術行動在說明中作用目標寫為“目標角色”的可以指定包括自己在內的角色；“目標隊友”的祇能指定隊友而不能指定自己；“目標對手”的祇能指定對手。

Q2：指定 X 名目標角色的能不能指定一個角色多次？

A2：這些目標不能重複。

Q3：我的“魔彈”命中敵人後可以拿星石麼？

A3：不可以，除非特別注明，否則法術傷害不產生星石。

Q4：中毒和虛弱誰先結算？

A4：先中毒，後虛弱。詳見《結算順序表》

Q5：一個角色如果面前被放了虛弱，那可以先執行啟動再結算虛弱嗎？

A5：不可以，虛弱在行動階段開始前已經觸發，優先於啟動。

Q6：治療抵消的法術傷害視為未造成傷害嗎？比如賢者對巫女造成一點傷害，巫女治療抵消，蝶舞能追加傷害嗎？

A6：細看下傷害時間軸，治療抵消是在④，所以④之後的響應都不能追加，④之前的都可以，而寫明④的就要看說明了。

Q7：對多個角色同時造成傷害時怎麼結算。

A7：從傷害產生者的右手邊開始逆時針結算。

1-3 行動-其他：

Q1：我可以執行啟動之後再執行特殊行動麼？

A1：每個角色的行動回合最優先決定的是執行普通行動還是特殊行動，然後普通行動才有啟動這個階段，如果決定執行特殊行動是無法進行啟動的。

Q2：擁有專屬指示物的角色，在遊戲開始時，獲得幾個專有指示物？

A2：一開始指示物全部背面朝上，視為一個都沒有，觸發獲得條件才翻面視為獲得。

Q3：橫置的角色在沒有重置之前可以再次橫置麼？

A3：橫置和重置祇代表一種角色的狀態，對沒有形態要求的技能沒有限制，例如勇者橫置之後可以再次發動【禁斷之力】，且依然保持橫置狀態。

Q4：追加的攻擊行動或者法術行動一定要執行嗎，一定要立刻執行嗎？可以留到下一回合嗎？

A4：否，所有額外行動都可以不執行。你可以在你的回合內任意安排追加的行動的順序。但是回合結束時所有未執行的額外行動將會被棄置。

Q5: 牌上那些①②③是什麼意思? 例如中毒, 造成 1 點法術傷害③。

A5: 這些數字的意思是傷害時間軸, 當技能先後順序產生衝突時按照從小到大依次結算

1-4 特殊-無法行動:

詳見本說明書中“無法行動”部分以及《星杯傳說角色的無法行動》

1-5 其他

Q1: 專屬卡再被移除後還可以使用嗎?

A1: 祇要滿足條件, 可以反復使用

Q2: 除 150 張基礎牌庫中的卡牌之外, 還有什麼卡牌被視為基礎效果?

A2: 無

Q3: 在自己的回合開始時需要摸牌嗎?

A3: 遊戲沒有摸牌階段, 所以不需要摸牌

Q4: 造成傷害是否就等同于士氣減少?

A4: 不同, 造成傷害祇會增加玩家的手牌, 祇有在玩家的手牌超過其上限時可能才會導致士氣減少

Q5: 玩家 A 攻擊我時, 我是否能應戰給玩家 A?

A5: 不能, 你祇能應戰給除玩家 A 以外的其他對手

Q6: 若我手中 4 張牌 (手牌上限為 6), 是否能執行【購買】或【合成】?

A6: 【購買】或【合成】需要你摸 3 張牌, 那會超過你的手牌上限, 所以不能執行

Q7: 若我方【戰績區】星石已滿, 我是否能執行【購買】?

A7: 請參閱之前說明

Q8: 我在自己的行動階段必須執行行動嗎? 追加的行動也要必須執行麼?

A8: 沒有特殊情况, 玩家在自己的行動階段必須執行一個行動。所有追加的行動可以不執行

Q9: 如何防止【中毒】等的效果?

A9: 沒有特殊情况, 法術是無法防止的; 當然你可以用【治療】抵禦, 或守護天使的技能在【中毒】觸發之前將其移除

Q10: 【中毒】、【虛弱】等能否釋放給隊友? 【聖盾】能否釋放給對手?

A10: 請參閱之前說明

Q11: 【治療】能否加給敵對陣營

A11: 祇要該技能的目標沒有限制必須為我方或隊友, 便可以這麼做

Q12: 有一些角色的技能有疑問，怎麼辦？

A12: 請參閱以下內容

(二) 角色技能詳解部分

將一些角色技能的詳解貼出，避免產生歧義

風之劍聖

【風怒追擊】：若發動風怒追擊，則之後祇能打出風神斬；而疾風技和劍影則沒有系別上的限制。

【聖劍】：祇有第三次攻擊會發動聖劍的效果，之後再怎麼追加攻擊也不會發動。

【烈風技】：該技能祇有在對方擁有聖盾的情況下使用該獨有技才會發動，並且會無視對方的聖盾進攻對方的本體，對方祇能用聖光來抵擋（這並不會導致聖盾被破壞）。當然你也可以將此攻擊牌當做一般攻擊使用而不發動【烈風技】。

若你先執行了【法術行動】或【特殊行動】，則不能發動連續技、疾風技和劍影。

連續技和劍影有【限定】的標志，所以每回合各祇能發動一次。

一回合中的多次攻擊可以全部指定為同一個目標也可以指定不同目標。

狂戰士

【狂化】：狂戰士應戰時也擁有狂化的效果；狂化增加的傷害僅限於攻擊，狂戰士使用魔彈、中毒等法術不會增加額外傷害；由狂戰士參與的應戰若最後造成傷害的角色不是狂戰士，則不會發動狂化的效果。狂化是個被動技能，你無法不發動。

【血腥咆哮】：祇有對擁有治療點為 2 的目標才能發動血腥咆哮，目標擁有的治療點為 0、1、或大於 2 都無法發動血腥咆哮。

神箭手

【閃電箭】：神箭手用雷系攻擊應戰時依然會發動閃電箭的效果。

【貫穿射擊】：貫穿射擊優先於之後的攻擊鏈需要先進行結算，再結算應戰攻擊的指定目標等。

【閃光陷阱】：若要發動閃光陷阱，祇需將此牌如同使用法術牌打出發動便可，這會視為消耗你一個法術行動。

【精準射擊】：此獨有技卡牌既可作為一般攻擊使用，也可在攻擊的時候發動其效果，若選擇發動精準射擊的效果，則此攻擊強制命中，但傷害會 - 1。因為其依然是攻擊，所以強制命中後仍會為我方戰績區增加星石。精準射擊也可以在應戰時發動。

【狙擊】：若對方手牌上限 < 5，則會導致對方暴牌。

在你發動貫穿射擊時，你不能將標有閃光陷阱的攻擊牌當作法術牌來捨棄，該獨有技牌祇有當發動閃光陷阱時才作為法術使用，獨有技的“法術”標示僅指這張卡使用時要消耗法術行動，而不視為法術牌。

封印師

【法術激蕩】：封印師祇有在執行【法術行動】之後才能發動法術激蕩再執行一個【攻擊行動】，相反則不行。而封印師在自己的回合外打出魔彈或聖光則無法觸發法術激蕩，因為聖光不消耗【法術行動】。

【五系封印】：一旦出現滿足封印的觸發效果時，根據“觸發優先結算原則”需立即進行封印效果的結算。一旦封印當作法術發動後，就屬於基礎效果。

【五系封印】：展示蓋牌的時候不會觸發封印，因無法行動時的展示并棄牌則會觸發封印。

【五系束縛】：【五系束縛】屬於角色專屬卡，因此不能被某些角色的技能所移除（例如天使的風之潔淨）。五系束縛結算完畢（無論對方選擇如何應對【五系束縛】）之後回到封印師手中，可以反復使用。

當一名角色面前有中毒、虛弱、五系束縛時，中毒最先結算，五系束縛和虛弱在後，後兩個同時結算，選擇跳過行動階段則一齊跳過，選擇承受則需要承受兩者的摸牌；不能祇觸發其中的一個的摸牌，然後觸發另一個的效果跳過。

【封印破碎】：若封印師在滿手牌時發動封印破碎，則手牌將會超過其上限，此時需棄至手牌上限，並且我方陣營士氣減 1，然後才能發動法術激蕩。

暗殺者

【反噬】：僅能對攻擊你的對手發動，若你的對手對你使用法術，則無法發動反噬。你祇有承受攻擊傷害才有可能觸發【反噬】，若你使用治療完全抵禦對你造成的攻擊傷

害或者攻擊傷害全部被靈魂鏈接轉移走，則不會觸發。

【水影】：發動時機在造成傷害③，此時還未進行治療抵禦結算和摸牌結算。

【潛行】：潛行後祇是不能成為對方主動攻擊的目標，但依然可以成為對方應戰攻擊和法術的目標。【潛行】時的主動攻擊傷害計算能量區的水晶數量，祇是水晶不能發動潛行。

【潛行】：暗殺者潛行時受虛弱、挑釁等的影響導致跳過行動階段時若選擇跳過行動階段，則不重置。若面前有中毒，因中毒是在行動階段開始前結算，故先中毒後重置。

聖女

【冰霜禱言】：祇有當聖女使用水系攻擊牌并建立了攻擊後才會發動冰霜禱言，法術牌則不行。若發動冰霜禱言前觸發了其他的響應，根據“觸發優先結算原則”最後結算冰霜禱言的效果，如水之封印和貫穿射擊等。目標角色并非指代你攻擊的目標，而是指任意一名由你決定的角色

【治愈之光】：不可以給同一名角色加多點治療。

【憐憫】：該技能發動後你的手牌上限恒定為 7，不會受到任何手牌上限變化的技能影響直到遊戲結束。

【聖療】：分配【治療】的技能是指從治療牌堆分配。

守護天使

【風之潔淨】：祇能移除基礎效果，封印的【五系束縛】等專屬卡都不能移除。天使使用風之潔淨移除自己面前的風系封印時觸發封印，受到 3 點法術傷害，移除封印，結算結束，不發動天使羈絆。

【天使祝福】：該技能給的牌由技能的目標決定，也可以指定手牌數量不夠的角色和自己。天使祝福按座次依次得到角色給的牌

【天使羈絆】：目標角色可以是任何人。且條件是：因【風之潔淨】，【天使之歌】移除基礎效果或者使用【聖盾】。守護天使本身因使用而移除的基礎效果不能觸發。例：守護天使發動迅捷賜福，無法觸發【天使羈絆】

【天使之牆】：此技能視為你打出了一張聖盾。

【天使之歌】：效果同風之潔淨，唯一的區別在於天使之歌可以先移除你面前的負面基礎效果和不占用你回合的行動。

【神之庇護】：守護天使的神之庇護是一個可以消耗復數能量發動的必殺技，X 的值由你決定（當然你需要能支付足夠的能量數）。神之庇護抵禦的僅僅是士氣下降，法術傷害仍然會承受（即依然需要摸牌和暴牌，但士氣不減）。

魔法少女

【魔爆衝擊】：即使兩名對手都不如此做，我方【戰績區】依然祇+1【寶石】。指定多名角色的效果都按當前回合人開始逆時針結算。

【魔彈掌控】：祇有你主動使用【魔彈】時方可發動此技能，並且接下來的傳遞順序改為魔導師傳遞的順序。若你是在傳遞魔彈則無法發動該技能。

【魔彈融合】：祇有當你發動該技能時地系或火系牌才屬於【魔彈】，其他時間它們依然可以當作原本的牌使用。牌不可以二次轉換。

魔劍士

【暗影凝聚】：當你進入暗影形態後，你才可以發動【暗影之力】和【暗影流星】，並且該形態祇會保持一回合，即下一個回合開始你需要先重置脫離暗影形態（當然你可以立刻再橫置發動）。

【暗影抗拒】：這些法術牌包括了中毒、虛弱、聖盾、魔彈、聖光。但是在你的回合外，你依然可以使用魔彈和聖光。

【黃泉震顫】：可以在任何主動攻擊行動前選擇發動（可以在修羅連斬時發動），但這個技能是回合限定，每回合祇有一次發動的機會。

魔劍士手牌 6，全為法術，戰績區無能量，必須執行【暗影凝聚】。

魔劍士 0 手牌時可以啓動，但不能使用治療或者鏈接，若摸到的是法術牌，以無法行動處理。

聖槍騎士

【懲戒】：你的目標必須擁有【治療】你才能發動懲戒，若你發動懲戒時你的【治療】已經達到上限，則依然可以發動【懲戒】，祇是你不會再增加任何【治療】。

【聖擊】：應戰攻擊若命中對手也能發動聖擊。

【地槍】：X 由你決定但最高為 4。

【聖光祈愈】：通過發動聖光祈愈所增加的【治療】是無視你的上限的，不會因為你的回合結束或治療溢出而將該治療點捨棄，但同時你的治療點最高為 5 即如果已經擁有 5 個治療的你下個回合再次發動聖光祈愈那麼多于 5 點的治療點將會被捨棄。治療上限和無視治療上限的區別在於前者普遍存在，它從遊戲一開始就生效直到遊戲結束，而後者在必須通過發動某些技能才能增加，而增加的治療不會受到治療上限本身的限制。

元素師

【元素吸收】：祇要你對目標造成法術傷害便能發動【元素吸收】，不論該傷害是否被對方的治療所抵禦，也不限你角色技能之外的傷害性法術（中毒、魔彈），但若你的中毒使用後被對方驅散或魔彈沒有命中對手，則不會發動元素吸收。

所有擁有指示物的角色，初始指示物數量皆為 0。

戰績區寶石已滿依然可以發動【雷擊】，但不能增加寶石。

元素師的獨有技是在發動時同時棄一張同系，兩張牌同時打出。

【月光】：與暗殺者類似，元素師發動【月光】時傷害計算能量區的水晶數量，祇是不能用于發動月光。

冒險家

【欺詐】：祇要是同系的牌即可發動欺詐，即使兩張都是法術牌；你祇能在主動攻擊時發動欺詐。

【強運】：獲得的水晶為你的能量，不能放入【戰績區】。

【冒險者天堂】：執行提煉時，可將提煉出的【能量】（無論何種組成方式）交給任意一名隊友。要麼將兩個能量全部給自己，要麼全部給隊友，不可以將能量拆分供給。冒險家替隊友提煉時祇和隊友的能量是否達到上限有關，如隊友沒達到上限則可以執行提煉。該提煉不能超過隊友的能量上限且不會替換隊友的能量。

【偷天換日】：不能轉移對方陣營的【水晶】。冒險家可以在己方晶石滿時使用【偷天換日】，視為直接棄置對方戰績區 1 寶石。冒險家在己方戰績區沒有寶石或者水晶的時候依然可以發動此技能中的“將我方【戰績區】的【水晶】全部替換為【寶石】”這個選項。

瘟疫法師

【不朽】：瘟疫法師打出聖光或傳遞魔彈不能+1【治療】，因為這不是法術行動，同封印師的【法術激蕩】。

【劇毒新星】：【劇毒新星】傷害結算完畢+1【治療】，觸發【不朽】再+1【治療】，共計+2【治療】。

當瘟疫法師發動【瘟疫】或【劇毒新星】時，需按逆時針方向一個一個結算對每位角色的傷害，等待其他角色可能發動的法術響應。

仲裁者

【仲裁法則】：增加的水晶是你的能量，直接放置在你的【能量區】。

【末日審判】：若你被施放了虛弱或五系束縛，並且選擇跳過你的行動階段，則你不需要發動末日審判，否則祇要審判達到上限，你必須發動末日審判。但如果仲裁者受到勇者的【挑釁】，勇者【挑釁】的優先程度最高，仲裁者被【挑釁】之後，如果在自己回合的行動階段必須發動【末日審判】的話，必須選擇跳過，但是仲裁仍然可以進行啟動。

【審判浪潮】：你祇有承受傷害才會增加審判，若你使用治療完全抵禦對你造成的傷害或者傷害全部被靈魂鏈接轉移走，則不會增加審判，在此你需要理解承受與造成傷害以及一次傷害和多次傷害的區別。

【仲裁儀式】：仲裁儀式的手牌上限恒定為 5 不能被其他改變手牌上限的技能所影響，但當你發動儀式中斷脫離審判形態時，你的手牌上限將回復到 6（並且會被其他改變手牌上限的技能所影響）。

【判決天平】：該技能有兩部分組成，效果+1 審判是必定會發動的，之後的兩項你祇能且必須選擇其中一項發動，不能放棄。

神官

【水之神力】：給隊友牌也可能導致暴牌。而神官剩餘 1 張水系牌，可以棄掉它并展示，同時對目標隊友發動水之神力，神官和目標隊友各加 1【治療】，結算結束。

【神聖契約】：為其他玩家傳遞治療時，目標上限最多為 4，若對方其實未到上限（如死靈法師）也不能再加了。

祈禱師

【光輝信仰】：戰績區寶石已滿還可以發動【光輝信仰】，但不增加寶石。

【黑暗詛咒】：先結算對目標的傷害，再結算對自己的傷害。

【威力/迅捷賜福】：你的賜福祇能放給你的隊友，同一名角色面前同種賜福最多祇能有一個。賜福都屬於基礎效果，會被天使的風之潔淨等技能所驅散。

賢者

【法術反彈】：若同時承受 2 次 1 點的法術傷害⑥，則需一次次結算。該技能的結算時間軸順序為⑥，因此先摸牌再執行法術反彈。而對自己使用法術反彈時產生嵌套結算，最後產生的法傷最先結算。

【魔道法典】：“對目標角色和自己”中的目標角色可以指定為自己，之後分開結算每次的傷害。

【聖潔法典】：對自己造成傷害在增加治療之後，因此可以先為自己加治療，再用治療抵禦傷害。

靈符師

【念咒】：靈符包括【靈符-雷鳴】和【靈符-風行】。若使用靈符的時候觸發封印則先受到封印傷害再蓋牌，再執行技能效果。

【靈符-雷鳴】：結算順序為從當前回合人（也就是靈符師）開始逆時針的順序。

劍帝

【天使之魂】：不能通過此技能使士氣超過初始值。

【不屈意志】：發動後會即時改變你的劍魂類型。發動後手上全是法術牌則結束回合。

格鬥家

【念彈】：根據技能的條件和效果的前後關係，先增加鬥氣，再對自己造成法術傷害。因此需將本次增加的鬥氣一同計算進去。

【百式幻龍拳】：格鬥家啟動百式幻龍拳後，被虛弱選擇跳過行動階段，不會取消百式幻龍拳狀態；而啟動後被勇者挑釁，若【百式幻龍拳】之前的目標如不是勇者，被

挑釁後祇能選擇取消【百式幻龍拳】而主動攻擊勇者或跳過自己的回合；格鬥家在百式幻龍拳狀態，即使選擇再次啟動【百式幻龍拳】也祇能指定上一個目標，否則不擁有【百式幻龍拳】的效果。

格鬥家被勇者挑釁時，可以先啟動【百式幻龍拳】，然後跳過，下個行動階段再選擇百式幻龍拳對象

【氣絕崩擊】：需先移除 1 點鬥氣後再計算氣絕崩擊對自己的傷害。

【鬥神天驅】：若你的手牌等于或小于 3 張牌，你依然可以發動此技能，你不會再弃牌或補牌，祇+2【治療】。

勇者

【挑釁】：你挑釁的目標可以發動啟動，但之後必須主動攻擊你，若在啟動後不如此做，他仍然需要跳過接下來的行動階段。即使原本不挑釁該角色時該角色由于某些原因不能啟動，由于你的挑釁，無論何種條件下該角色總可以選擇啟動後不攻擊你而跳過接下來的行動階段。

【挑釁】：如果被挑釁的角色因虛弱或者五系束縛跳過了他行動階段，那麼挑釁仍未到觸發時機，故不移除；同時因你没有收回【挑釁】故輪到你的回合你也無法再使用挑釁。如果你挑釁的角色可以發動多次攻擊也必須都以你為目標。同樣他可以在攻擊的同時發動一些響應技能。

【挑釁】：手牌祇有法術的魔劍可以在被挑釁時啟動找攻擊牌，但若没有找到，則必須跳過行動階段，巫女紅蓮同理。當然即使找到了攻擊牌，他們也可以選擇跳過行動階段。

【挑釁】：暗殺者、魔劍因挑釁跳過行動階段時可以重置跳過也可以不重置跳過。前者屬於完全發動，後者屬於效果的不完全發動。

【挑釁】：若被挑釁角色無法行動，則祇能選擇跳過而不能宣言無法行動。

【精疲力竭】：被虛弱的發動了【精疲力竭】的勇者在他的回合開始後先結算虛弱，若跳過行動階段則繼續橫置，如摸牌則先摸 3 張階段暴牌，再恢復上限，再對自己造成 3 點法術傷害③。

【禁斷之力】：實例：勇者 5 張手牌對 A 攻擊命中，發動禁斷之力，弃掉 4 張手牌，4 張手牌分別為 1 張火系法術牌，1 張火系攻擊牌，2 張風系牌；你+1 怒氣，本次攻擊對 A 造成的傷害變為 2+2（2 張火系牌）點，對自己造成 2 點法術傷害，並觸發精疲力竭，橫置角色牌，手牌上限變為 4，攻擊目標承受攻擊傷害。

【禁斷之力】：勇者者發動禁斷之力進入精疲力竭的狀態的額外一次攻擊可以再發動禁斷之力，因為禁斷之力沒有回合限定說明，精疲力竭也不是一種形態。因此祇要能量和手牌允許可以在同一回合內多次發動，這也是勇者的爆發方式。

靈魂術士

【靈魂轉換】：在你完成該次主動攻擊行動即需要選擇是否發動，不能等待該次攻擊的命中結果；同時若你攻擊時觸發了封印，則需先結算封印的傷害以及靈魂鏈接等，再發動靈魂轉換。

【靈魂鏈接】：在可能滿足同時觸發【法術反彈】和【靈魂鏈接】的條件時，因靈魂鏈接是“每當你們之間將有人承受傷害前⑥”，故先結算【靈魂鏈接】，再結算【法術反彈】；【靈魂鏈接】轉移後的傷害的來源是靈魂術士，轉移後的傷害為實際承受傷害階段⑥，不能治療，不能觸發暗殺者的【水影】和魔槍的【暗之障壁】，也不能再觸發【靈魂鏈接】，祇有蝶舞者的【朝聖】能夠抵禦。靈魂鏈接兩端結算視為同時受到的傷害，順序為從當前回合行動者開始按逆時針順序，同【靈符-雷鳴】。

【靈魂鏈接】：2v2 禁止使用【靈魂鏈接】，【靈魂鏈接】祇能給隊友。當你們之間承受傷害時，是否發動靈魂鏈接的效果由你決定而不由你的隊友決定，故原則上你的隊友不能提示你什麼時候發動該技能。靈魂鏈接在綁定後不可以轉移目標。

血之巫女

【同生共死】：若目標的手牌上限恒定為某個數值，則【同生共死】對其不會產生效果，但對你依然生效；在你未放出【同生共死】時，你的手牌上限還是初始值 6，但也依然會觸發【流血】的形態轉變，上限不變；對你自己使用同生共死時，效果依然是普通-2 流血+1 上限，不會翻倍。

巫女 6/6，處於【流血形態】，發動【同生共死】時，先摸 2 張牌，此時還未放出【同生共死】，則變為 8/6，爆 2 士氣後，再因為【同生共死】的“【流血形態】手牌上限+1”，變為 6/7

【同生共死】：巫女在場上無同生共死，自己無能量，戰績區無星石提煉，手上全部的牌是聖光，且手牌至少 4 張、無流血時，必須執行【同生共死】，不得聲明無法行動。

【血之哀傷】：場上有同生共死時，普通狀態，自己無能量，戰績區無星石提煉，

手牌全部是聖光且手牌至少 2 張時必須發動血之哀傷，且不能主動使傷害減為 0，若之後依然無法行動，則宣言無法行動。而若血之哀傷因守護天使庇護導致并未進入流血狀態此時手牌 4 聖光，也需要宣言無法行動。

【流血】：根據“觸發優先結算原則”，祇要巫女的手牌<3 就立即【重置】并脫離【流血形態】，之後再結算其他之前發動的技能。天使對巫女使用天使祝福時先結算巫女是否轉形態再處理天使得到牌。

【流血】：巫女若已進入【流血形態】，即使被暴士氣，也不會觸發+1 治療的效果。【流血形態】的傷害是回合開始時的，比中毒的結算時間點要靠前。如果因虛弱跳過行動階段，依然要承受這個傷害。

【血之悲鳴】：該技能同樣先結算對方的傷害，再結算對自己的傷害。若打出該牌時導致你的手牌<3，則先結算【同生共死】的效果，再結算該技能的傷害效果。

蝶舞者

【舞動】：祇有你才能查看你擁有的【繭】，若你的【繭】已經達到上限，你需要自己從你所有（包括新獲得的）的繭中弃掉超過上限部分數量的【繭】。每次你使用【繭】時均可任意選擇【繭】來使用，無需按順序。

【朝聖】：每次傷害祇能發動一次【朝聖】抵禦一點傷害。特別地，朝聖可以抵禦靈魂鏈接轉移過來的傷害；先結算靈魂鏈接再結算朝聖。

【鏡花水月】：根據傷害時間軸，毒粉增加的傷害已經無法用治療抵擋，但若此時發動鏡花水月，則目標可以用治療抵禦這兩次 1 點傷害。鏡花水月拆分傷害前和拆分後的目標是一致的，不能改變傷害的目標，祇改變了傷害來源。

【凋零】：無論凋零的目標是誰，祇要發動了凋零，直到你的下個回合開始前，對方陣營的士氣最少為 1。【鏡花水月】發動時必須展示繭，但若其中有法術繭，因【凋零】為響應技，你擁有是否發動【凋零】的選擇權。且每張法術繭均可以發動一次凋零。同時凋零的結束時機直到你的下個回合開始前，那麼蝶舞對自己面前的中毒使用朝聖抵消傷害并且展示繭觸發了凋零，那麼在接下來的行動階段內即使不使用凋零也不能將對方的士氣減為 0，需等到蝶舞者自己的下個回合開始前才可以。

魔弓

【魔貫衝擊】：使用前先移除一個火系【充能】，攻擊命中後可以選擇是否額外移除

火系【充能】。若未命中則直接對攻擊目標造成法術傷害。

【魔貫衝擊】：命中後不能額外移除多個火系【充能】，最多一個。

【雷光散射】：的額外傷害是一次結算的，例如展示 X 張雷系【充能】，然後指定一名對手，則對他造成 X 點法術傷害③，對其他對手各造成 1 點法術傷害③。結算順序同【靈符-雷鳴】

【多重射擊】：一回合內可以多次發動，不能攻擊上次的目標是不能攻擊觸發多重射擊的這個主動攻擊的目標。例如在 2v2 中，魔弓對對手 A 進行攻擊行動，則【多重射擊】的目標不能指定為 A，祇能指定對手 B；當因此【多重射擊】的額外主動攻擊而再次發動【多重射擊】時，則可以指定 A 為目標，但不能指定 B 為目標。應戰不可發動【多重射擊】

【充能】：弃到 4 張手牌是必須執行的，如果手牌不足 4 張則不弃；摸 X 張牌允許超過手牌上限，此時立刻結算暴牌與士氣下降，然後進行蓋牌結算；摸牌和蓋牌的數量無須相同，但蓋牌數量不得超過摸牌數量且不得摸超過 4 張；蓋牌的對象是摸牌之後的全部手牌；【充能】後必須執行一個攻擊或法術行動，否則不能啟動；例如不允許在 0 牌時摸 X 牌蓋 X 牌，但是允許摸 X 張蓋 (X-1) 張然後展示手牌中的【聖光】或【聖盾】(全場滿盾) 宣布不能行動（即使手牌并非全部是聖光），因為蓋牌祇有你自己能够查看。

【魔眼】：因為啟動之後必須進行一個攻擊或法術行動，同時魔眼第一個效果執行後如果有牌則必須要蓋 1 張牌，故當你 0 或 1 牌時指定其他角色弃一張牌或你 2 牌時指定自己弃 1 張牌時，或者你剩餘的手牌使你無法行動時，必須是該回合的行動階段內你一定可以發動【雷光散射】為前提且必須發動【雷光散射】的。但與【充能】類似，魔眼如果選擇的是摸 3 張，則可以在蓋完牌後展示手牌，所有均為【聖光】或【聖盾】時即可聲明無法行動。

紅蓮騎士

【腥紅信仰】：【腥紅信仰】所能抵禦自己造成的傷害是指【血腥禱言】、【殺戮盛宴】和【腥紅十字】技能對自己造成的傷害，以及紅蓮騎士給自己施放的中毒，除此以外的所有傷害都不能抵禦。

【血腥禱言】：技能說明中 X 的數值必須相同，X 不得取 0，分配【治療】的技能是從治療牌堆分配。

【殺戮盛宴】：發動時先結算對自己的傷害，再結算對對手的攻擊傷害。【腥紅十字】

在弃 2 張法術牌後，同樣需要先結算對自己的傷害。

【熱血沸騰】：凡是非傷害性摸牌導致的士氣下降都不會使紅蓮騎士進入【熱血沸騰形態】，同樣，在【熱血沸騰形態】下的非傷害性摸牌在超過手牌上限時依然會造成士氣下降。另外祇有在回合結束時重置并脫離【熱血沸騰形態】才會+2 治療，【戒驕戒躁】沒有此效果。

紅蓮在無能量，手上 4 張以上聖光時，有治療時若不提煉必須執行血腥禱言，且不能主動將傷害降低到 0（視為故意無法行動違反規則，但靈魂可以使用鏈接轉移傷害），啟動後若仍然無法行動，則可以宣言無法行動。若不能執行血腥禱言，可以直接宣言無法行動。

魔槍

【暗之解放】：【幻影形態】是持續的，祇有發動【幻影星辰】才能脫離。“攻擊傷害額外+2”祇有進入幻影形態的這個回合的第一次主動攻擊才有效；不能在【幻影形態】下再次【暗之解放】，因為已經進入了形態不脫離就無法再次轉入。

【幻影星辰】：先結算對自己的 2 點傷害，完全結算後，再脫離恢復手牌上限，如果因為“對自己造成 2 點法術傷害③”這一原因而造成“我方士氣下降”這一結果，則不會發動後面“對目標角色造成 2 點法術傷害”的效果。祇需要看這一原因與結果的關係即可。如插入了蝶舞者的【鏡花水月】或者因巫女同生共死普通形態等原因士氣下降都不影響後面“對目標角色造成 2 點法術傷害”的發動。而如果是因為你對自己造 2 點法術傷害③時觸發【暗之障壁】弃牌再觸發封印的時候，因結算你對自己造 2 點法術傷害③到最後結算時造成了士氣下降則無法獲得額外效果。但若己方天使對這兩點法術傷害使用神之庇護或者靈魂鏈接轉移走，都可以獲得額外效果。

【暗之障壁】：你不能同時弃法術和雷系，每次祇能選擇其中一種（雷系法術牌既屬於法術牌又屬於雷系牌）

【充盈】：流程為：

①所有人包括自己，且先從自己開始逆時針弃牌，祇有自己所弃的雷系或法術不會成為下次攻擊的傷害加成；

②每弃一張法術或雷系傷害額外+1，此效果會累加，6 人局理論傷害最高+5；同樣雷系法術也祇能有+1 的效果。

③我方可以選擇不弃牌而對方必須弃牌；

④額外+1 攻擊行動參考聖槍，屬於單獨的技能效果，和之前的效果無關，不會有

多個額外攻擊行動；

⑤充盈後僅本回合的下一次攻擊行動傷害額外增加，之後將不會有傷害加成。

吟游詩人

【沉淪協奏曲】：回合內計數時有法傷③就算一次，但該技能觸發的時間在這計數的法傷及其插入響應結算完畢後再觸發。標準：①一個回合內 ②我方角色對對方角色造成法術傷害 ③2名或2名以上 ④本次法術傷害完全結算完畢(包括屬於同時傷害的技能以及因傷害而響應的後續技能)。

【不協和弦】：可以對自己使用，結算為先弃 x 張，再弃 x 張

【暴風前奏曲】：若發動，吟游詩人本回合內可以使用【永恒樂章】上的技能但不會增加【靈感】。且吟游詩人若發動【永恒樂章】上的技能，將不能選擇“將【永恒樂章】轉移給吟游詩人”的選項

【激昂狂想曲】：造成傷害的傷害來源為擁有【永恒樂章】的角色。巫女【流血形態】，面前有【永恒樂章】，先【流血】後【激昂狂想曲】。

【勝利交響詩】：發動後若選擇提煉能量，則該行動不視為【特殊行動】

英靈人形

【魔紋融合】：若攻擊目標應戰同時觸發了封印，則先結算破除封印的傷害，再結算【魔紋融合】的傷害。

【雙重回響】：英靈人形應戰命中，釋放中毒造成傷害等均能觸發。能觸發各種技能，且傷害不會造成士氣下降（即需要摸牌弃牌，但【士氣區】無變化），若同時觸發了多個技能，依照結算順序依次結算。

蒼炎魔女

【魔女之怒】：啟動後除水暗系以外的攻擊牌均視為火系，觸發火系封印；手牌上限隨【重生】變化；重置前先結算中毒、虛弱，無論結果如何都要重置。

例：6 上限無重生 2 手牌的蒼炎魔女發動【魔女之怒】，摸 2 張牌，此時手牌上限為 $6+0-2=4$ （即 4/4）。發動【天火斷空】以後受到 3 點法術傷害後，先按照傷害時間軸，變成 5/4，導致士氣下降 1 點。然後觸發【永生銀時計】，+1 點【重生】，最後手牌和手

牌上限變為 4/5

【痛苦鏈接】：先結算對手和自己各受到的 1 點法術傷害（當然，對自己的傷害能觸發【魔能反轉】），然後再弃到 3 張牌。

女武神

若手牌均為聖光，則必須發動【秩序之印】，不得宣言無法行動

【軍神威光】：若發動時我方戰績區星石數目小於 2，則無法選擇第二個選項。以第二個選項獲得的治療將無視女武神的治療上限且沒有上限。但女武神的治療上限為 2

【軍神威光】：若同時擁有【永恒樂章】，先發動【軍神威光】，後觸發【激昂狂想曲】

七、角色

這裏角色的使用難度屬於 5 個等級

新手（3 星級）：風之劍聖、狂戰士、神箭手、封印師、魔法少女、暗殺者、守護天使、聖女

入門（3 星半）：魔劍士、聖槍騎士、元素師、冒險家、瘟疫法師、仲裁者

進階（4 星級）：神官、祈禱師、賢者、靈符師

熟練（4 星半）：勇者、劍帝、格鬥家、靈魂術士

復雜（5 星級）：血之巫女、蝶舞者

附：星杯傳說第二版附加角色：紅蓮騎士（4 星、血）

擴展包-躍動的幻之星辰角色：魔弓、魔槍（均為 4 星、幻）

星杯傳說第三版附加角色：吟游詩人（4 星半，幻）、蒼炎魔女（4 星，血）、女武神（3 星半，聖）、英靈人形（4 星，咏）

新手

風之劍聖 類別 技

作為第一個講解的角色，需要玩家理解“如何在自己回合中增加行動”以及“多次

行動在遊戲中的應用”。

上手難度：★★★

角色概要：在《星杯傳說》的遊戲中每一位角色每一回合祇能執行一次行動，然而風之劍聖這名角色可以通過發動自己的技能如風怒追擊、劍影、疾風技來達到每回合執行多次攻擊行動，如何正確的發動多次攻擊行動和有效的將這些攻擊行動串聯起來，是用好劍聖的基礎也是關鍵。

技能說明：

普通技：響應【風怒追擊】【回合限定】：（【攻擊行動】結束時）額外+1 風系【攻擊行動】。

普通技：被動【聖劍】：若你的主動攻擊為你本次行動階段的第三次【攻擊行動】，則此攻擊強制命中。

獨有技：響應【烈風技】：（攻擊的目標擁有【聖盾】時）無視對方【聖盾】的效果，且此攻擊對方無法應戰。

基礎牌分布：地裂斬 5 張；雷光斬 2 張；風神斬 2 張。總計 9 張。

獨有技：響應【疾風技】：（作為主動攻擊打出時）額外+1【攻擊行動】。

基礎牌分布：火焰斬 4 張；雷光斬 2 張；風神斬 3 張；水漣斬 4 張；總計 13 張。

必殺技：響應【劍影】【回合限定】：【水晶】×1（【攻擊行動】結束時）額外+1【攻擊行動】。

狂戰士 類別 血

狂戰士主要牽涉到一個傷害加成概念，讓您了解到遊戲中的攻擊并不僅僅祇有 2 點傷害。

上手難度：★★★

角色概要：在《星杯傳說》的遊戲中攻擊都是造成 2 點傷害的，但是狂戰士從遊戲一開始起攻擊對手成功就能造成 3 點傷害，而在他擁有能量攻擊對手成功并發動撕裂後，將會對對手造成多達 5 點的傷害，他的兩個獨有技更是對低手牌的角色和擁有治療能力的角色形成了強力克制，狂戰士唯一不足的可能就是他那可憐的命中率了。

技能說明：

普通技：被動【狂化】：你發動的所有攻擊傷害額外+1。

獨有技：響應【血影狂刀】：（作為主動攻擊打出時）

若命中手牌為 2 的對手②，本次攻擊傷害額外+2；

若命中手牌為 3 的對手②，本次攻擊傷害額外+1。

基礎牌分布：地裂斬 3 張；雷光斬 4 張；水漣斬 4 張。總計 11 張。

獨有技：響應【血腥咆哮】：（作為主動攻擊打出時，若攻擊的目標擁有的【治療】為 2）本次攻擊強制命中。

基礎牌分布：地裂斬 2 張；火焰斬 4 張；風神斬 4 張。總計 10 張。

必殺技：響應【撕裂】：【寶石】×1（攻擊命中後②）本次攻擊傷害額外+2。

神箭手 類別 技

該角色主要讓您理解“如何發動攻擊響應類法術（在攻擊未命中的時候發動法術類技能）”。

上手難度：★★★

角色概要：如果你選擇了神箭手，那麼你將會接觸到遊戲第一個攻擊響應類法術，並且學習到它的結算過程和優先級；你會了解到為何神箭手擁有如此高的命中率、任何時候她都能準確的命中對手並造成傷害，想在神箭手面前保持低手牌也是非常的困難。同時需要考量如何在對對手造成傷害的同時暴牌，甚至是面對有強大治療能力的對手。

技能說明：

普通技：被動【閃電箭】：你的雷系攻擊對方無法應戰。

普通技：響應【貫穿射擊】：（主動攻擊未命中時②，弃 1 張法術牌【展示】）對攻擊目標造成 2 點法術傷害③。

獨有技：法術【閃光陷阱】：對目標角色造成 2 點法術傷害③。

基礎牌分布：火焰斬 4 張；水漣斬 4 張。總計 8 張。

獨有技：響應【精準射擊】：此攻擊強制命中，但本次攻擊傷害-1。

基礎牌分布：地裂斬 5 張；雷光斬 4 張；風神斬 5 張。總計 14 張。

必殺技：法術【狙擊】：【水晶】×1 目標角色手牌直接補到 5 張【強制】，額外+1【攻擊行動】。

封印師 類別 幻

封印師會讓您了解到“一些特有的牌也能作為基礎效果使用”以及“建立在這種效果上的各種概念”。

上手難度：★★★

角色概要：封印師是繼風之劍聖之後第二個可以每回合進行多次行動的職業，但她最多也能行動兩次，而且還必須是法術行動後接攻擊行動，與風之劍聖的多次攻擊行動相比互有利弊；你會在封印師的獨有技中體會到封印對手的獨特體驗，相信封印師的每個技能都會讓你有一個別樣的感受。

技能說明：

普通技：響應【法術激蕩】：（【法術行動】結束時）額外+1【攻擊行動】。

獨有技：法術【地之封印】：（將【地之封印】放置于目標對手面前）擁有【地之封印】的角色獲得：（從手中打出或展示出地系牌時強制觸發【強制】）封印師對你造成3點法術傷害③，觸發後移除此牌。

獨有技：法術【水之封印】【火之封印】【風之封印】【雷之封印】：同上，依次類推。

基礎牌分布：地裂斬 4 張；火焰斬 5 張；雷光斬 5 張；風神斬 4 張；水漣斬 4 張。總計 22 張。

必殺技/專屬技：法術【五系束縛】：【水晶】×1 將【五系束縛】放置于目標對手面前。

必殺技：法術【封印破碎】：【水晶】×1 將場上任意一張基礎效果牌加入自己手牌【強制】。

【專屬卡】五系束縛

被動【五系束縛】：（擁有此卡的角色獲得，行動階段開始前）選擇以下一項發動：

●跳過你的行動階段。

●（摸（X+2）張牌【強制】）繼續你的行動階段。X 為場上封印的數量，X 最高為 2。觸發後移除此卡。

【五系束縛】為封印師專屬卡，上限為 1

暗殺者 類別 技

暗殺者的前 2 個技能都會牽扯到一個傷害時間軸問題，在這裏需要特別注意不同數字的標記代表的含義。必殺技會用到橫置和重置兩種動作。

上手難度：★★★

角色概要：由于反噬和水影這兩大技能的存在，使得暗殺者的防禦力變得無比的強大，一般都不會被對手作為攻擊的目標，在這裏你需要了解一個傷害時間軸的概念，而在擁有能量後，你會接觸到橫置與重置來獲得與失去一個狀態，這個狀態非常的強大，

可以對對手造成穩定的高傷害。

技能說明：

普通技：被動【反噬】：（承受攻擊傷害時⑥）傷害來源摸 1 張牌【強制】。

普通技：響應【水影】：（任何人對你造成傷害時③）弃 X 張水系牌【展示】。

必殺技：啓動【潛行】：【寶石】×1【橫置】持續到你的下個行動階段開始，你的手牌上限-1；你不能成為主動攻擊的目標；你的主動攻擊對方無法應戰且傷害額外+X，X 為你剩餘的【能量】數。【潛行】的效果結束時【重置】。

聖女 類別 聖

在這裏您將第一次接觸到聖系職業的特點，聖女主要在於治療的應用和手牌上限的改變。

上手難度：★★★

角色概要：聖女是本遊戲中治療速度最穩定、最高效的職業，當獲得寶石進入憐憫狀態後，更會因提升手牌上限而獲得驚人的防禦力，是一位非常稱職和好用的團隊輔助。

技能說明：

普通技：被動【冰霜禱言】：（每當你使用水系攻擊時①）目標角色+1【治療】。

獨有技：法術【治療術】：目標角色+2【治療】。

基礎牌分布：火焰斬 4 張；雷光斬 4 張；聖光 2 張。總計 10 張。

獨有技：法術【治愈之光】：指定 x 名角色各+1【治療】，x 最高為 3，最低為 1。

基礎牌分布：地裂斬 3 張；風神斬 3 張；水漣斬 3 張；聖光 1 張。總計 10 張。

必殺技：啓動【憐憫】【持續】：【寶石】×1【橫置】轉為【憐憫形態】，你的手牌上限恒定為 7【恒定】。

必殺技：法術【聖療】【回合限定】：【水晶】×1 任意分配 3【治療】給 x 名角色（x 最高為 3，最低為 1），額外+1【攻擊行動】或【法術行動】。

守護天使 類別 聖

守護天使的體系中的一些概念在封印師和聖女中都出現過，其中還需要您了解的是“法術響應、清算響應類法術的應用”。

上手難度：★★★

角色概要：選擇守護天使的玩家需要清楚遊戲中基礎效果牌的概念，並且明白法術

響應、清算響應類法術的應用以及技能發動的條件與效果，當你掌握了以上的概念後，由你使用的守護天使一定能給團隊帶來最強大的輔助。

技能說明：

普通技：法術【風之潔淨】：（棄1張風系牌【展示】）移除場上任意一個基礎效果。

普通技：法術【天使祝福】：（棄1張水系牌【展示】）你選擇以下一項發動：

- 目標角色給你2張牌
- 指定2名角色各給你1張牌。

普通技：被動【天使羈絆】：（每當你使用【風之潔淨】或【天使之歌】移除場上任意一個基礎效果或使用【聖盾】）目標角色+1【治療】。

獨有技：法術【天使之牆】：可作為【聖盾】使用。

基礎牌分布：地裂斬 1 張；火焰斬 4 張；雷光斬 4 張；風神斬 3 張；水漣斬 3 張。總計 15 張。

必殺技：響應【天使之歌】【回合限定】：【水晶】×1（你的回合開始前）移除場上任意一個基礎效果。

必殺技：響應【神之庇護】：【水晶】×X 為我方抵禦 X 點因法術傷害而造成的士氣下降。

魔法少女 類別 咏

魔法少女是3星級角色中唯一一名咏系職業，雖然一些法術的概念在之前已出現過，但她能讓您更好的理解法系職業的特色。

上手難度：★★★

角色概要：魔法少女作為第一個登場的咏系職業擁有強大的法術能力和適用性，在任何場合下都能發揮出自己的法術威力，作為選取魔法少女的玩家來說，你需要理解法術的特殊性即百分百命中但不會為你的陣營獲得任何的寶石和水晶，在很多時候你需要仔細的考慮該發動何種法術。

技能說明：

普通技：法術【魔爆衝擊】：（棄1張法術牌【展示】）指定2名對手各棄1張法術牌【展示】，若其中有人不如此做，則對他造成2點法術傷害③。祇要有一名對手不如此做，我方【戰績區】+1【寶石】。

普通技：響應【魔彈掌握】：你主動使用【魔彈】時可以選擇逆向傳遞。

普通技：響應【魔彈融合】：你的地系或火系牌可以當【魔彈】使用。

必殺技：法術【毀滅風暴】：【寶石】×1 指定 2 名對手各造成 2 點法術傷害③。

入門

魔劍士 類別 幻

在這裏將首次引入“形態”的概念，以及注意“使用”和“弃”之間的區別。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：魔劍士是一個即可以每回合進行多次攻擊也可以發動傷害類法術，更可以確保命中率和高傷害的職業，但這一切都是負作用的，選取魔劍的玩家一定要能很好的理解和掌握【暗影凝聚】這個技能，不然就會暴露弱點被對手狠狠的攻擊。

技能說明：

普通技：響應【修羅連斬】：【回合限定】：（【攻擊行動】結束時）額外+1 火系【攻擊行動】。

普通技：啟動【暗影凝聚】：（對自己造成 1 點法術傷害③）【橫置】持續到你的下個行動階段開始前，你都處於【暗影形態】。此形態下你發動的所有攻擊傷害額外+1。脫離【暗影形態】時【重置】。

普通技：被動【暗影抗拒】：在你的行動階段你始終不能使用法術牌。

普通技：法術【暗影流星】：（僅【暗影形態】下，弃 2 張法術牌【展示】）對目標角色造成 2 點法術傷害③。

必殺技：響應【黃泉震顫】：【回合限定】：【寶石】×1（主動攻擊前①）本次攻擊對方無法應戰；若命中②，你將手牌補到上限【強制】。

聖槍騎士 類別 聖

在這裏您將了解到“治療”的各種特殊用法和運用。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：如果你選取聖槍騎士，你會發現聖槍騎士的治療上限和其他角色不同，並且當發動了必殺技之後更會達到最高 5 點的治療上限，治療本來作為遊戲內一個輔助的作用却在聖槍騎士身上產生了另外一種效果即增加傷害，聖槍騎士即是一個稱職的攻擊手同時也能克制住對方陣營的治療職業。

技能說明：

普通技：被動【神聖信仰】：你的【治療】上限+1。

普通技：法術【輝耀】：（棄1張水系牌【展示】）所有人各+1【治療】，額外+1【攻擊行動】。

普通技：法術【懲戒】：（棄1張法術牌【展示】）將其他角色的1【治療】轉移給你，額外+1【攻擊行動】。

普通技：被動【聖擊】：（攻擊命中後②）你+1【治療】。

普通技：響應【天槍】：（主動攻擊前①，移除你的2【治療】）本次攻擊對方無法應戰；不能和【聖擊】同時發動。

普通技：響應【地槍】：（主動攻擊命中後②，移除你的X【治療】，x最高為4）本次攻擊傷害額外+X；不能和【聖擊】同時發動。

必殺技：法術【聖光祈愈】：【寶石】×1無視你的【治療】上限為你+2【治療】，但你的【治療】最高為5，額外+1【攻擊行動】；本回合你不能發動【天槍】。

元素師 類別 咏

這裏將首次引入“指示物”的概念，以及圍繞着它的各種用法。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：元素師是本遊戲中第一個將運用到指示物的職業，你可以把指示物理解為該角色特有的能量，當能量達到一定數量後，就能發動；元素師擁有5大獨有技，在造成法術傷害的同時還會根據不同的系列產生額外的效果，你可以拼命的積攢獨有技進行絢麗的爆發亦或是通過獲得寶石來發動月光進行穩定的輸出。不論如何，他都是一個值得你依靠的法術系傷害輸出者。

技能說明：

普通技：響應【元素吸收】：（對目標角色造成法術傷害時③）你+1【元素】。

普通技：法術【元素點燃】：（移除3點【元素】）對目標角色造成2點法術傷害③，額外+1【法術行動】；不能和【元素吸收】同時發動。

獨有技：法術【隕石】：對目標角色造成1點法術傷害③，額外+1【法術行動】；（若你額外棄1張地系牌【展示】）本次傷害額外+1。

基礎牌分布：地裂斬4張。總計4張。

獨有技：法術【風刃】：對目標角色造成1點法術傷害③，額外+1【攻擊行動】；（若你額外棄1張風系牌【展示】）本次傷害額外+1。

基礎牌分布：風神斬5張。總計5張。

獨有技：法術【火球】：對目標角色造成 2 點法術傷害③；（若你額外弃 1 張火系牌【展示】）本次傷害額外+1。

基礎牌分布：火焰斬 4 張。總計 4 張。

獨有技：法術【雷擊】：對目標角色造成 1 點法術傷害③，我方【戰績區】+1【寶石】；（若你額外弃 1 張雷系牌【展示】）本次傷害額外+1。

基礎牌分布：雷光斬 4 張。總計 4 張。

獨有技：法術【冰凍】：對目標角色造成 1 點法術傷害③，並指定 1 名角色+1【治療】；（若你額外弃 1 張水系牌【展示】）本次傷害額外+1。

基礎牌分布：水漣斬 6 張。總計 6 張。

必殺技：法術【月光】：【寶石】×1 對目標角色造成（X+1）點法術傷害③，X 為你剩餘的【能量】數。

*【元素】為元素師專有指示物，上限為 3

冒險家 類別 幻

冒險家將會讓您了解到由“特殊行動”演變的各種用法，以及如何控制和利用場上的星石。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：冒險家是一位優秀的控制輔助的職業，不但能够削弱對方陣營的星石，幫助隊友提煉、還能輔助攻擊，連續的使用欺詐和地下法則更能為我方陣營提供大量的寶石和星杯，是一個讓對方頭痛不已的強力控制和輔助角色。

技能說明：

普通技：響應【欺詐】：你選擇以下一項發動：

●（弃 2 張同系牌【展示】）視為一次除暗系以外的任意系的主動攻擊，該系由你決定

●（弃 3 張同系牌【展示】）視為一次暗系的主動攻擊。

普通技：被動【強運】：（你每發動【欺詐】時）你+1【水晶】。

普通技：被動【地下法則】：你執行【購買】時，改為我方【戰績區】+2【寶石】。

普通技：被動【冒險者天堂】：你執行【提煉】時，可將提煉出的【寶石】或【水晶】交給一名目標隊友。

必殺技：法術【偷天換日】【回合限定】：【水晶】×1 你選擇以下一項發動：

●將對方【戰績區】的 1【寶石】轉移到我方【戰績區】

●將我方【戰績區】的【水晶】全部替換為【寶石】

然後你額外+1【攻擊行動】或【法術行動】。

瘟疫法師 類別 幻

有着和冒險家一樣收集同系牌的概念，同時又有更為複雜的傷害性法術的應用。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：瘟疫法師對於法術有着極強的免疫能力，作為代價，他被攻擊時會承受較大的傷害，瘟疫法師也是本遊戲中最強大的 AOE 職業，但也敵我不分，每個技能都能造成強大的法術傷害，唯一美中不足的就是需要積蓄的時間。

技能說明：

普通技：響應【不朽】：（【法術行動】結束時）你+1【治療】。

普通技：被動【聖瀆】：你的【治療】不能抵禦攻擊傷害，你的【治療】上限+3。

普通技：法術【瘟疫】：（棄1張地系牌【展示】）對其他所有角色各造成1點法術傷害③。

普通技：法術【死亡之觸】：（移除你的 a【治療】并棄 b 張同系牌【展示】，a,b 的數值由你決定，但 a 和 b 最低各為 2）對目標角色造成(a+b-3)點法術傷害③；不能和【不朽】同時發動。

必殺技：法術【劇毒新星】：【寶石】×1 對其他所有角色各造成 2 點法術傷害③，你+1【治療】。

仲裁者 類別 血

同樣有“形態”、指示物的概念，以及將這兩者結合起來的各種用法。

上手難度：★★★☆☆

角色概要：仲裁者有非常好用的技能來控制自身的手牌并且可以使用能量轉變成強大的審判形態，在審判形態下她可以快速的積累自己的審判指示物來發動末日審判對對手造成傷害，但你的對手也能從你的審判指示物的數量來判斷你爆發的時間。因此，需要隊友給予你足夠的幫助或者由你自己打亂對手的節奏才能發揮出仲裁者最大的效用。

技能說明：

普通技：被動【仲裁法則】：遊戲初始時，你+2【水晶】。

普通技：啟動【儀式中斷】：（僅【審判形態】下）【重置】脫離【審判形態】，我

方【戰績區】+1【寶石】。

普通技：法術【末日審判】：（移除所有【審判】）對目標角色造成等量的法術傷害③；在你的行動階段開始時，若【審判】已達到上限，該行動階段你必須發動【末日審判】。

普通技：被動【審判浪潮】：（你每承受一次傷害⑥）你+1【審判】。

必殺技：啟動【仲裁儀式】【持續】：【寶石】×1【橫置】轉為【審判形態】，此形態下你的手牌上限恒定為5【恒定】；每次你的回合開始時，你+1【審判】。

必殺技：法術【判決天平】：【水晶】×1 你+1【審判】，再選擇以下一項發動：

- 棄掉你的所有牌
- 將你的手牌補到上限【強制】，我方【戰績區】+1【寶石】。

*【審判】為仲裁者專有指示物，上限為4。

女武神 類別 聖

上手難度：★★★☆

普通技：響應【神聖追擊】：（【攻擊行動】或【法術行動】結束後，移除你的1【治療】）額外+1【攻擊行動】。

普通技：法術【秩序之印】：（摸2張牌【強制】）你+1【治療】并+1【水晶】。

普通技：被動【和平方者】【持續】：（發動【英靈召喚】後強制觸發【強制】）【橫置】轉為【英靈形態】；（當你主動攻擊時①）【重置】，脫離【英靈形態】。

普通技：被動【軍神威光】：（回合開始時，若你處於【英靈形態】）選擇以下一項發動：

- 你+1【治療】；
- （移除我方【戰績區】2星石）你無視【治療】上限+2【治療】。

必殺技：響應【英靈召喚】：【水晶】×1（攻擊命中時②）本次攻擊傷害額外+1；（若你額外弃1張法術牌【展示】）本次攻擊傷害額外+1。

進階

神官 類別 聖

唯一一位上4星的聖系職業，如果掌握了之前3位聖系職業的特點，那麼在她身上

基本沒有什麼特別難理解的概念。

上手難度：★★★★

角色概要：神官是本遊戲中唯一一個難度為 4 星的聖系職業，每個技能看上去都是那麼的強大和實用，但真正使用起來就會發現並沒有想象中那麼簡單，神官的水之神力是她的隊友最喜愛的技能，再加上一定的法術輸出和超強治療使神官成為一個異常強大的綜合性聖系職業。

技能說明：

普通技：響應【神聖啓示】：（【特殊行動】結束時）你+1【治療】。

普通技：法術【神聖祈福】：（棄 2 張法術牌【展示】）你+2【治療】。

普通技：法術【水之神力】：（棄 1 張水系牌【展示】）將手中的一張牌交給目標隊友【強制】，你和他各+1【治療】。

普通技：被動【聖使守護】：你的【治療】上限+4，你每次用【治療】去抵禦傷害時，最多祇能使用 1 點。

必殺技：啓動【神聖契約】：【水晶】×1 將你的 X【治療】轉移給一名隊友，以此法所轉移的【治療】無視他的【治療】上限，但他的【治療】最高為 4。

必殺技：法術【神聖領域】：【水晶】×1 你棄 2 張牌，再選擇以下一項發動：

●（移除你的 1【治療】）對目標角色造成 2 點法術傷害③。

●你+2【治療】，目標隊友+1【治療】。

祈禱師 類別 咏

同樣會涉及到形態和指示物的概念，需要理解這兩者的關係，以免用錯。

上手難度：★★★★

角色概要：祈禱師是本遊戲中唯一一個可以為隊友提供各種有益效果的職業，作為咏系職業的祈禱師不但擁有強力的法術攻擊，更是一個可以幫助隊友及團隊的綜合輔助職業。

技能說明：

普通技：法術【光輝信仰】：（僅【祈禱形態】下，移除 1 點【祈禱符文】）你棄 2 張牌，我方【戰績區】+1【寶石】，目標隊友+1【治療】。

普通技：法術【黑暗詛咒】：（僅【祈禱形態】下，移除 1 點【祈禱符文】）對目標角色和自己各造成 2 點法術傷害③。

獨有技：法術【威力賜福】：（將【威力賜福】放置于目標隊友面前）擁有【威力

賜福】的隊友獲得：（攻擊命中後②，移除此牌）本次攻擊傷害額外+2。

基礎牌分布：地裂斬 2 張，火焰斬 4 張，水漣斬 6 張。總計 12 張。

獨有技：法術【迅捷賜福】：（將【迅捷賜福】放置于目標隊友面前）擁有【迅捷賜福】的隊友獲得：（【法術行動】或【攻擊行動】結束時，移除此牌）額外+1【攻擊行動】。

基礎牌分布：地裂斬 2 張，雷光斬 4 張，風神斬 5 張。總計 11 張。

必殺技：啓動【祈禱】【持續】：【寶石】×1【橫置】轉為【祈禱形態】。此形態下你每發動一次主動攻擊，你+2【祈禱符文】。

必殺技：響應【法力潮汐】【回合限定】：【水晶】×1（【法術行動】結束後）額外+1【法術行動】。

*【祈禱符文】為祈禱師專有指示物，上限為 3。

賢者 類別 咏

需要對時間軸概念、技能發動條件、多個法術的結算順序有充分的了解後才能熟練運用的角色。

上手難度：★★★★

角色概要：選取賢者的玩家需要完全的了解傷害時間軸的概念，否則會遇到很多可能產生的無謂爭議，賢者雖然祇有 4 個技能，但這 4 個技能是互相作用相互影響的，如何用好這 4 個技能，通過技能間的組合來達到最佳效果需要玩家用心思考與研究。

技能說明：

普通技：被動【智慧法典】：你的【能量】上限+1；（你每次承受法術傷害時⑥，若該傷害>3）你+2【寶石】。

普通技：響應【法術反彈】：（你每次承受法術傷害時⑥，若該傷害僅為 1 點，弃 X 張同系牌【展示】）對目標角色造成（X-1）點法術傷害③，并對自己造成 X 點法術傷害③

必殺技：法術【魔道法典】：【寶石】×1（弃 X 張异系牌【展示】）對目標角色和自己各造成（X-1）點法術傷害③。

必殺技：法術【聖潔法典】：【寶石】×1（弃 X 張异系牌【展示】，X>2）指定 Y 名角色各+2【治療】（Y 最高為（x-2）），并對自己造成（X-1）點法術傷害③。

靈符師 類別 咏

首次用到了蓋牌的概念，總體的角色體系並不難理解。

上手難度：★★★★

角色概要：選擇靈符師的玩家會首次接觸蓋牌的概念，這並不複雜。靈符師的綜合能力非常強，既能幫助自己高手牌的隊友過濾廢牌，還能造成不小的傷害，更能在獲得能量時打出一定的高傷害 AOE，但是在管理手牌上需要一定的技巧。

技能說明：

普通技：法術【靈符 - 雷鳴】：（棄 1 張雷系牌【展示】）指定 2 名角色各造成 1 點法術傷害③。

普通技：法術【靈符 - 風行】：（棄 1 張風系牌【展示】）指定 2 名角色各棄 1 張牌。

普通技：響應【念咒】：你每次發動【靈符】，可將自己 1 張手牌面朝下放置在你的角色旁作為【妖力】。

普通技：響應【百鬼夜行】：（主動攻擊命中後②，移除 1 個【妖力】）對目標角色造成 1 點法術傷害③；（若【妖力】為火系牌，展示之【展示】）則改為指定 2 名角色，對除他們以外的其他所有角色各造成 1 點法術傷害③。

必殺技：響應【靈力崩解】：【水晶】×1（和【靈符 - 雷鳴】或【百鬼夜行】同時發動）你的本次【靈符 - 雷鳴】或【百鬼夜行】每次造成的傷害額外+1【強制】。

*【妖力】為靈符師專有蓋牌，上限為 2；若【妖力】達到上限，則不能發動【念咒】。

紅蓮騎士 類別 血

上手難度：★★★★

普通技：響應【腥紅聖約】【回合限定】：（主動攻擊時①）你+1【治療】。

普通技：被動【腥紅信仰】：你的【治療】祇能抵禦自己對自己造成的傷害，你的【治療】上限+2。

普通技：啟動【血腥禱言】：（移除你的 X【治療】，對自己造成 X 點法術傷害③）任意分配 X【治療】給任意名隊友，你+1【血印】。

普通技：響應【殺戮盛宴】：（主動攻擊命中後②，移除 1 點【血印】，對自己造成 4 點法術傷害③）本次攻擊傷害額外+2。

普通技：被動【熱血沸騰】【持續】：（當你因承受傷害而導致我方士氣下降時強制發動【強制】）【橫置】轉為【熱血沸騰形態】，此形態下你承受傷害不會造成我方士氣下降【強制】。（在你的回合結束階段，若你處于此形態）【重置】，脫離【熱血沸騰形態】

【强制】，你+2【治療】。

必殺技：響應【戒驕戒躁】：【水晶】×1（僅【熱血沸騰形態】下，【攻擊行動】或【法術行動】結束時）【重置】，脫離【熱血沸騰形態】。額外+1【攻擊行動】或【法術行動】。

必殺技：法術【腥紅十字】：【水晶】×1（移除1點【血印】，弃2張法術牌【展示】，對自己造成4點法術傷害③）對目標角色造成3點法術傷害③。

*【血印】為紅蓮騎士專有指示物，上限為2。

魔弓 類別 幻

上手難度：★★★★

普通技：響應【魔貫衝擊】：（主動攻擊前①，移除1個火系【充能】）本次攻擊傷害額外+1，不能攻擊手牌達到上限的對手；（若命中②，額外移除1個火系【充能】）本次攻擊傷害額外+1；（若未命中②）對攻擊目標造成3點法術傷害③。本回合你不能發動【多重射擊】。

普通技：法術【雷光散射】：（移除1個雷系【充能】）對所有對手各造成1點法術傷害③；（若你額外移除X個雷系【充能】）指定一名對手，本次對其造成的傷害額外+X。

普通技：響應【多重射擊】：（【攻擊行動】結束時，移除1個風系【充能】）視為額外一次暗系的主動攻擊，但不能攻擊上次的目標且本次攻擊傷害-1。本回合你不能發動【魔貫衝擊】。

必殺技：啟動【充能】：【水晶】×1，你弃到4張，摸X張牌【强制】，可將自己Y張手牌面朝下放置在你的角色旁，作為【充能】， $X < 5$ ，Y最高為X。本回合你不能發動【魔貫衝擊】和【雷光散射】。

必殺技：啟動【魔眼】：【寶石】×1，你選擇以下一項發動：

- 目標角色弃1張牌
- 你摸3張牌【强制】

然後將自己1張手牌面朝下放置于角色旁作為【充能】，你+1【水晶】。

*【充能】為魔弓專有蓋牌，上限為8，達到上限時依然可以使用【充能】【魔眼】替換任意等量的蓋牌。

魔槍 類別 幻

上手難度：★★★★

普通技：啓動【暗之解放】【持續】：【橫置】轉爲【幻影形態】，此形態下你的手牌上限恒定爲5【恒定】；本回合你不能發動【漆黑之槍】和【充盈】，你的下次主動攻擊傷害額外+2

普通技：啓動【幻影星辰】：（僅【幻影形態】下，對自己造成2點法術傷害③）【重置】脫離【幻影形態】；若沒有因此造成我方士氣下降，則對目標角色造成2點法術傷害③。

普通技：被動【黑暗束縛】：你始終不能使用法術牌。

普通技：響應【暗之障壁】：（任何人對你造成傷害時③）你選擇以下一項發動：

●棄X張法術牌【展示】

●棄X張雷系牌【展示】。

普通技：法術【充盈】：（棄1張法術牌或雷系牌【展示】）所有人各棄一張牌【展示】，我方角色可選擇不如此做，每有其他角色以此法棄1張法術牌或雷系牌，本回合你的下次主動攻擊傷害額外+1。額外+1【攻擊行動】。

必殺技：響應【漆黑之槍】：【水晶】×X（僅【幻影形態】下，主動攻擊手牌爲1或2的對手命中後②）本次攻擊傷害額外+（X+2）。

英靈人形 類別 咏

上手難度：★★★★

普通技：被動【戰紋掌控】：遊戲初始時，你擁有3個【戰紋】。

普通技：響應【怒火壓制】：（主動攻擊未命中時②）翻轉1個【戰紋】，不能和【魔紋融合】同時發動。

普通技：響應【戰紋碎擊】：（主動攻擊命中時②，翻轉1個【戰紋】，棄X張同系牌【展示】）本次攻擊傷害額外+（X-1）；（若你處於【蓄勢迸發形態】下，額外翻轉Y個【戰紋】）本次攻擊傷害額外+Y。

普通技：響應【魔紋融合】：（主動攻擊未命中時②，翻轉1個【魔紋】，棄X張异系牌【展示】）對攻擊目標造成（X-1）點法術傷害③；（若你處於【蓄勢迸發形態】下，額外翻轉Y個【魔紋】）本次法術傷害額外+Y。

必殺技：啓動【符文改造】：【寶石】×1，【橫置】持續到你的回合結束時，你都處於【蓄勢迸發形態】，此形態下你的手牌上限+2；摸2張牌【強制】并任意調整你的【戰紋】和【魔紋】；脫離【蓄勢迸發形態】時【重置】。

必殺技：響應【雙重回響】【回合限定】：【水晶】×1（當你對目標角色造成傷害時發動③）對另一目標角色造成 X 點法術傷害③（X 與本次傷害相同但最高為 3），雙重回響的傷害不會造成士氣下降。

*【戰紋】和【魔紋】是英靈人形的專屬相互翻轉式指示物，上限之和為 3。

蒼炎魔女 類別 血

上手難度：★★★★

普通技：法術【蒼炎法典】：（弃 1 張火系牌【展示】）對目標角色和自己各造成 2 點法術傷害③。

普通技：法術【天火斷空】：（弃 2 張火系牌【展示】，移除 1 點【重生】）對目標角色和自己各造成 3 點法術傷害③；（若我方的士氣低於對方士氣）每次法術傷害額外 +1【強制】。

普通技：啟動【魔女之怒】：（手牌 < 4 張時）【橫置】摸 X 張牌【強制】（X 最高為 2，最低為 0），持續到你的下個行動階段開始前，你都處於【烈焰形態】。此形態下你的所有除水系和暗系外的攻擊牌均視為火系【強制】，你發動【天火斷空】時無需移除【重生】，你的手牌上限 +（Y-2）（Y 為你的【重生】數量）；脫離【烈焰形態】時【重置】。

普通技：響應【替身玩偶】：（任何人對你造成攻擊傷害時③，弃 1 張法術牌【展示】）目標隊友摸 1 張牌【強制】。

普通技：被動【永生銀時計】：（當你因承受法術傷害而造成我方士氣下降時）你 +1【重生】。

必殺技：法術【痛苦鏈接】：【水晶】×1，對目標對手和自己各造成 1 點法術傷害③，然後你弃到 3 張牌。

必殺技：響應【魔能翻轉】：【水晶】×1（任何人對你造成法術傷害時③，弃 X 張法術牌【展示】，X > 1）對目標對手造成（X-1）點法術傷害③。

*【重生】是蒼炎魔女的專有指示物，上限為 4。

熟練

劍帝 類別 技

有蓋牌，有指示物，屬於技術型角色，技能略顯複雜，需要理解各個技能間的關係。

上手難度：★★★★☆

技能說明：

普通技：被動【劍魂守護】：（主動攻擊未命中時②）將本次打出的攻擊牌面朝下放置在你的角色旁，作為【劍魂】。若你現有【能量】為單數，你的所有【劍魂】視為【天使之魂】；若為雙數，視為【惡魔之魂】；若沒有【能量】，則不屬於任何一種。

普通技：被動【佯攻】：（主動攻擊未命中時②）你+1【劍氣】。

普通技：響應【劍氣斬】：（主動攻擊命中後②，移除X點【劍氣】，X最高為3，最低為1）對除攻擊目標以外的一名角色造成X點法術傷害③。

普通技：響應【天使之魂】：（主動攻擊前①，移除1個【天使之魂】）若命中②，你+2【治療】；若未命中②，我方士氣+1；不能和【劍魂守護】同時發動。

普通技：響應【惡魔之魂】：（主動攻擊前①，移除1個【惡魔之魂】）本次攻擊傷害額外+1；若未命中②，你+2【劍氣】；不能和【劍魂守護】同時發動。

必殺技：響應【不屈意志】：【水晶】×1（【攻擊行動】結束時）你摸1張牌【強制】，+1【劍氣】，額外+1【攻擊行動】。

*【劍魂】為劍帝專有蓋牌，上限為3；若【劍魂】達到上限，則不能發動【劍魂守護】。

*【劍氣】為劍帝專有指示物，上限為5。

格鬥家 類別 技

和劍帝一樣，祇有充分理解每個技能的关系才能發揮出最大效用的角色。

上手難度：★★★★☆

技能說明：

普通技：被動【念氣力場】：所有對你造成的傷害每次最高為4點③。

普通技：響應【蓄力一擊】：（主動攻擊前①，+1【鬥氣】）本次攻擊傷害額外+1；若未命中②，對自己造成X點法術傷害③，X為你擁有的【鬥氣】數。

普通技：響應【念彈】：（【法術行動】結束時，+1【鬥氣】）對目標對手造成1點法術傷害③；若發動前對方【治療】數目為0，則對自己造成X點法術傷害③，X為你擁有的【鬥氣】數。

普通技：啟動【百式幻龍拳】【持續】：（移除3點【鬥氣】）【橫置】你的所有主動攻擊傷害額外+2，所有應戰攻擊傷害額外+1；在你接下來的行動階段，你不能執行【法術行動】和【特殊行動】，你的主動攻擊必須以同一名角色為目標，並且不能發動【蓄

力一擊】；若不如此做，則取消【百式幻龍拳】效果并【重置】。

普通技：響應【氣絕崩擊】：（主動攻擊前①，移除1點【鬥氣】）本次攻擊對方無法應戰；攻擊結束後對自己造成X點法術傷害③，X為你擁有的【鬥氣】數；不能和【蓄力一擊】同時發動。

必殺技：啟動【鬥神天驅】：【水晶】×1 你弃到3張牌，+2【治療】。

*【鬥氣】為格鬥家專有指示物，上限為6；若【鬥氣】達到上限，則不能發動【蓄力一擊】和【念彈】

勇者 類別 血

首次用到了兩種指示物的角色，唯一需要理解的是“禁斷之力”和“精疲力竭”，掌握了之後勇者其實並沒有想象中那麼難用。

上手難度：★★★★☆

技能說明：

普通技：被動【勇者之心】：遊戲初始時，你+2【水晶】。

普通技：響應【怒吼】：（主動攻擊前①，移除1點【怒氣】）本次攻擊傷害額外+2；若未命中②，你+1【知性】。

專屬技：法術【挑釁】：（移除1點【怒氣】）將【挑釁】放置于目標對手面前，你+1【知性】；

普通技：被動【精疲力竭】：（發動【禁斷之力】後強制觸發【強制】）【橫置】額外+1【攻擊行動】；持續到你的下個行動階段開始時，你的手牌上限恒定為4【恒定】。【精疲力竭】的效果結束時【重置】，并對自己造成3點法術傷害③。

普通技：響應【明鏡止水】：（主動攻擊前①，移除4點【知性】）本次攻擊對方無法應戰。

必殺技：響應【禁斷之力】：【水晶】×1（主動攻擊命中②或未命中②後）弃掉你所有手牌【展示】。其中每有1張法術牌，你+1【怒氣】；若未命中②，其中每有1張水系牌，你+1【知性】；若命中②，其中每有1張火系牌，本次攻擊傷害額外+1，并對自己造成等同于火系牌數量的法術傷害③。

必殺技：響應【死鬥】：【寶石】×1（每當你承受法術傷害時發動⑥）你+3【怒氣】。

【專屬卡】挑釁

被動【挑釁】：（擁有此卡的角色獲得，行動階段時觸發，若沒有主動攻擊勇者）跳

過你的此次行動階段；觸發後移除此卡。

*【怒氣】和【知性】為勇者專有指示物，上限各為 4。【挑釁】為專屬卡，上限為 1

靈魂術士 類別 幻

同樣會用到兩種指示物，充分理解這兩種指示物的關係將是掌握該角色的關鍵。

上手難度：★★★★☆

技能說明：

普通技：被動【靈魂吞噬】：（我方每有 1 點士氣下降）你+1【黃色靈魂】。

普通技：法術【靈魂召還】：（弃 X 張法術牌【展示】）你+（X+1）【藍色靈魂】。

普通技：響應【靈魂轉換】：（你每發動一次主動攻擊①）可轉換 1 點你擁有的【靈魂】的顏色。

普通技：法術【靈魂鏡像】：（移除 2 點【黃色靈魂】）你弃 3 張牌，目標角色摸 3 張牌【強制】，但最多補到其手牌上限。

專屬技：啓動【靈魂鏈接】：（移除 1 點【黃色靈魂】和 1 點【藍色靈魂】）將【靈魂鏈接】放置于目標隊友面前。

獨有技：法術【靈魂震爆】：（移除 3 點【黃色靈魂】）對目標角色造成 3 點法術傷害③；若他手牌<3 且手牌上限>5，則本次傷害額外+2。

基礎牌分布：地裂斬 2 張，火焰斬 5 張，雷光斬 5 張，水漣斬 2 張。總計 14 張。

獨有技：法術【靈魂賜予】：（移除 3 點【藍色靈魂】）目標角色+2【寶石】。

基礎牌分布：地裂斬 2 張，風神斬 4 張，水漣斬 2 張。總計 8 張。

必殺技：啓動【靈魂增幅】：【寶石】×1 你+2【黃色靈魂】和 2【藍色靈魂】。

專屬卡【靈魂鏈接】

響應【靈魂鏈接】：（場上有【靈魂鏈接】時，每當擁有【靈魂鏈接】的人和靈魂術士之間將有人承受傷害時⑥，靈魂術士移除 X 點【藍色靈魂】）將 X 點傷害轉移給另一人，轉移後的傷害為法術傷害⑥。

*【黃色靈魂】和【藍色靈魂】為靈魂術士專有指示物，上限各為 6。【靈魂連接】為專屬卡，上限為 1

吟游詩人 類別 幻

上手難度：★★★★☆

普通技：響應【沉淪協奏曲】【回合限定】：（一回合內我方對至少 2 名對手造成法術傷害③且結算完之後，棄 2 張同系牌【展示】）對目標對手造成 1 點法術傷害③。

普通技：法術【不諧和弦】：（移除 X 點【靈感】，X>1）你選擇以下一項發動：

- 你和目標角色各摸(X-1)張牌【強制】
- 你和目標角色各弃 X 張牌。

普通技：被動【歌咏天賦】：遊戲初始時你擁有【永恒樂章】；每當【永恒樂章】被觸發，你+1【靈感】；吟游詩人不會觸發【永恒樂章】的效果。

普通技：響應【暴風前奏曲】：（回合開始前，移除 1 點【靈感】）本回合無視你的【歌咏天賦】。

專屬技：響應【激昂狂想曲】：（擁有此卡的角色獲得，回合開始時，移除我方【戰績區】的 2 星石或將【永恒樂章】轉移給吟游詩人）選擇以下一項發動：

- 指定 2 名對手各造成 1 點法術傷害③；
- 弃 2 張牌。

專屬技：響應【勝利交響詩】：（擁有此卡的角色獲得，回合結束時，對吟游詩人造成 3 點法術傷害③或將【永恒樂章】轉移給吟游詩人）選擇以下一項發動：

- 將我方【戰績區】的 1 星石提煉成為你的【能量】；
- 我方【戰績區】+1【寶石】，你+1【治療】。

必殺技：啟動【希望賦格曲】：【寶石】×1，將【永恒樂章】轉移到一名我方角色面前。

*【靈感】為吟游詩人專有指示物，上限為 4。【永恒樂章】為專屬卡，上限為 1

復雜

巫女 類別 血

巫女的形態轉換概念相對來說比較復雜，需要充分理解形態與各技能間的關係，以免用錯。

上手難度：★★★★★

技能說明：

專屬技：法術【同生共死】：（摸 2 張牌【強制】）將【同生共死】放置于目標角色面前

普通技：啓動【血之哀傷】：（對自己造成 2 點法術傷害③）你選擇以下一項發動：

- 轉移【同生共死】的目標
- 移除【同生共死】。

普通技：被動【流血】【持續】：（僅【普通形態】下，當你因承受傷害而導致我方士氣下降時強制發動【強制】）【橫置】轉為【流血形態】，你+1【治療】。此形態下你的每次回合開始時對自己造成 1 點法術傷害③。（你的手牌<3 時強制發動【強制】）【重置】脫離【流血形態】。

普通技：法術【逆流】：（僅【流血形態】下）你弃 2 張牌，你+1【治療】。

獨有技：法術【血之悲鳴】：（僅【流血形態】下）對目標角色和自己各造成 X 點法術傷害③（X 最高為 3，最低為 1）。

基礎牌分布：地裂斬 5 張，火焰斬 4 張，雷光斬 4 張，風神斬 4 張，水漣斬 4 張。總計 21 張。

必殺技：法術【血之詛咒】：【寶石】×1 對目標角色造成 2 點法術傷害③，你弃 3 張牌。

專屬卡【同生共死】

被動【同生共死】：（擁有此卡的角色獲得）

血之巫女處於【普通形態】時，你和他手牌上限各-2。

血之巫女處於【流血形態】時，你和他手牌上限各+1。

【同生共死】為專屬卡，上限為 1

蝶舞者 類別 咏

蝶舞者唯一的難點在于玩家對傷害時間軸的理解，如果無法徹底掌握該角色每個技能的意義，很容易在遊戲過程中產生各種分歧。

上手難度：★★★★★

技能說明：

普通技：被動【生命之火】：你的手牌上限-X，X 為你擁有的【蛹】的數量；但你的手牌上限最低為 3【恒定】。

普通技：法術【舞動】：（摸 1 張牌【強制】或弃 1 張牌【強制】）將牌庫頂的 1 張牌面朝下放置在你的角色旁，作為【繭】。

普通技：響應【毒粉】：（每當有角色產生 1 點實際法術傷害時⑤，移除 1 個【繭】）本次傷害額外+1。

普通技：響應【朝聖】：（每當你將要承受傷害時⑥，移除1個【繭】）抵禦1點該來源的傷害。

普通技：響應【鏡花水月】：（每當有角色產生2點實際法術傷害時⑤，依次移除2個同系【繭】【展示】）抵禦本次傷害，你對傷害目標造成2次法術傷害③，每次傷害為1點。

普通技：響應【凋零】：（每次移除【繭】時，若為法術牌，展示之【展示】）你對目標角色造成1點法術傷害③，再對自己造成2點法術傷害③；此技能發動後，直到你的下個回合開始前，對方的士氣最少為1【強制】。

必殺技：法術【蛹化】：【寶石】×1 你+1【蛹】，將牌庫頂的4張牌面朝下放置于你的角色旁作為【繭】。

必殺技：法術【倒逆之蝶】：【水晶】×1 你弃2張牌，再選擇以下一項發動：

- 對目標角色造成1點法術傷害③，該傷害不能用【治療】抵禦。
- （移除2個【繭】或對自己造成4點法術傷害③）移除1點【蛹】。

*【繭】為蝶舞者專有蓋牌，上限為8，達到上限後依然可以通過【舞動】【蛹化】來替換【繭】

*【蛹】為蝶舞者專有指示物，沒有上限。

其他角色

這些角色是官方的sp卡，可視情況酌情替換加入遊戲

Sp 魔弓

普通技：被動【神風矢】：你的風系攻擊對方無法應戰。

普通技：響應【疾風追射】：（主動攻擊未命中時②，弃1張法術牌【展示】）對攻擊目標造成2點法術傷害③。

弓神候補：能使用神射手的獨有技

獨有技：法術【閃光陷阱】：對目標角色造成2點法術傷害③。

基礎牌分布：火焰斬 4張；水漣斬 4張。總計 8張。

獨有技：響應【精準射擊】：此攻擊強制命中，但本次攻擊傷害-1。

基礎牌分布：地裂斬 5張；雷光斬 4張；風神斬 5張。總計 14張。

必殺技：法術【狙擊】：【水晶】×1 目標角色手牌直接補到5張【強制】，額外+1

【攻擊行動】。

Sp 魔法少女

普通技：法術【魔爆衝擊】：（棄1張法術牌【展示】）我方【戰績區】+1【寶石】。
目標對手棄1張法術牌【展示】；若他不如此做，則對他造成2點法術傷害③。

普通技：響應【魔彈掌握】：你主動使用【魔彈】時可以選擇逆向傳遞。

普通技：響應【魔彈融合】：你的地系或火系牌可以當【魔彈】使用。

普通技：響應【法力護盾】：（任何人你對造成傷害時③）棄x張法術牌【展示】

必殺技：法術【毀滅風暴】：【寶石】×1 指定2名對手各造成2點法術傷害③。

3 版勘誤修改的角色

這些角色為官方于3版勘誤時推出的角色卡,可視情況酌情替換加入遊戲

魔劍士 類別 幻

普通技：響應【修羅連斬】【回合限定】：（【攻擊行動】結束時）額外+1火系【攻擊行動】。

普通技：啟動【暗影凝聚】：（對自己造成1點法術傷害③）【橫置】持續到你的下個行動階段開始前，你都處於【暗影形態】，此形態下你發動的所有攻擊傷害額外+1。
脫離【暗影形態】時【重置】。

普通技：被動【暗影抗拒】：在你的行動階段你始終不能使用法術牌。

普通技：法術【暗影流星】：（僅【暗影形態】下，棄2張法術牌【展示】）對目標角色造成2點法術傷害③。

必殺技：響應【黃泉震顫】【回合限定】：【寶石】×1（主動攻擊前①）本次攻擊對方無法應戰；若命中②，你將手牌調整至4【強制】。

魔法少女 類別 咏

普通技：法術【魔爆衝擊】：（棄1張法術牌【展示】）指定2名對手各棄1張法術牌【展示】；若其中有人不如此做，則對他造成2點法術傷害③。祇要有一名對手不如

此做，我方【戰績區】+1【寶石】，你弃1張牌。

普通技：響應【魔彈掌握】：你主動使用【魔彈】時可以選擇逆向傳遞。

普通技：響應【魔彈融合】：你的地系或火系牌可以當【魔彈】使用。

必殺技：法術【毀滅風暴】：【寶石】×1 指定2名對手各造成2點法術傷害③。