

星杯传说 Asteriated Grail

规则说明书&全角色攻略

一逸动漫

欢迎来到<星杯传说>的世界！

<星杯传说>是一款全新概念的幻想类对战桌游。玩家将在游戏中扮演一个个风格迥异、拥有不同特技和能力的角色，为了争夺游戏世界中的圣物【Asteriated Grail】从而展开一场场激烈的团队对抗。

发行商：上海一逸文化传播有限公司



友情提示：

若您是一位桌游轻度玩家，或者您身边的朋友只想体验简单而欢乐的桌游，建议采用本游戏的变体规则：【简单激情模式】([→P84](#))（请先详细阅读了 1~9 章的内容后再去查看）。

星杯传说 Asteriated Grail

本书目录

这本书的使用方法	1
游戏组件	1
游戏的目的	2
3-1 游戏人数和阵营	2
3-2 胜利条件	2
卡牌介绍	2
4-1 卡牌的种类和作用	2
4-2 基础牌的分类和名称	6
4-3 基础牌的系列	6
4-4 基础牌、角色卡的类别	7
开始游戏	7
5-1 游戏开始前的准备	7
5-2 游戏流程	8
5-3 行动	9
攻击	10
6-1 什么是攻击?	10
6-2 如何执行攻击?	10
6-3 如何回应对方的攻击?	11
6-4 攻击的种类	11
6-5 攻击牌【暗灭】	11
法术	12
7-1 什么是法术?	12
7-2 如何执行法术?	12
7-3 法术牌介绍	13
7-4 弃牌堆的说明	14
伤害、手牌上限、士气	14
8-1 伤害的种类和区别	14
8-2 伤害如何表现?	15
8-3 角色的手牌上限	15

8-4 士气	15
特殊行动、星石、星杯	15
9-1 特殊行动	15
9-2 什么时候该选择特殊行动?	16
9-3 星石	16
9-4 星杯	16
9-5 额外规则和注意点	17
角色解读	17
10-1 角色卡解读	17
10-2 角色技能分类	18
10-3 技能类别	18
10-4 技能发动条件与效果	18
10-5 基础效果	18
10-6 独有技的应用	19
响应、启动、响应与被动	20
11-1 响应	20
11-2 启动	20
11-3 响应与被动	20
摸牌、治疗、能量	21
12-1 摸牌的分类	21
12-2 治疗	21
12-3 能量	21
伤害时间轴	22
图标解释	22
用语辞典	23
全角色详细攻略	25
剑圣：类别 技	26
狂战士：类别 血	27
弓之女神：类别 技	28
封印师：类别 幻	29
暗杀者：类别 技	30

圣女：类别 圣.....	31
天使：类别 圣.....	32
魔导师：类别 咏.....	33
魔剑：类别 幻.....	34
圣枪：类别 圣.....	35
元素师：类别 咏.....	36
冒险家：类别 幻.....	37
死灵法师：类别 幻.....	38
仲裁者：类别 血.....	39
神官：类别 圣.....	40
祈祷师：类别 咏.....	41
贤者：类别 咏.....	42
灵符师：类别 咏.....	43
剑帝：类别 技.....	44
格斗家：类别 技.....	45
勇者：类别 血.....	46
灵魂术士：类别 幻.....	48
巫女：类别 血.....	49
蝶舞者：类别 咏.....	51
魔弓：类别 幻.....	53
红莲骑士：类别 血.....	54
魔枪：类别 幻.....	55
结算原则与其他规则补充	56
17-1 结算原则.....	56
17-2 其他规则补充	56
Q&A.....	58
游戏变体规则	61
19-1 8 人标准模式	61
19-2 简单激情模式	61
19-3 竞技模式.....	61

Chapter 01

这本书的使用方法

初次游戏时请务必仔细阅读本书上的规则。若无旁人对您进行游戏教学，那么本书将是让您理解游戏、正常游戏的唯一途径。

书中记载了所有关于游戏的内容，包括：如何进行游戏、游戏中的种种概念和一些常见或非常见的游戏问题。

但在初次接触本游戏时，并没必要将本书的所有内容一口气看完。请先按照正常的页数顺序阅读，在理解了游戏的玩法后，可以尝试着和朋友边看规则边进行游戏，当遇到不明白的地方时，可以根据本书目录的分类进行查阅。

若不明点来自某个描述或词组，P23 的用语辞典会对本游戏中一些比较特殊的用词进行解释，这些词语往往和真实生活中的用法相比会有所差异。

若不明点来自角色的技能，可以查看 P25~P76 的角色攻略。在 P25 的角色目录可以帮您快速查找到您想了解的那名角色。

如果问题仍然无法解决，可以查看 P82 的 Q&A，这里记载着游戏中一些容易产生歧义的问题。

最后，说明书中难免会有疏漏，若遇到书中无法解决的问题，请及时联系我们，我们会在第一时间答复您，同时会在官网上和百度星杯传说贴吧上公布问题和解决方法，在此先表示歉意。

Chapter 02

游戏组件

基础牌-----	150 张
角色卡-----	27 张
角色扩展卡-----	13 张
角色专属卡-----	4 张
治疗卡-----	23 张
星石卡-----	23 张
阵营卡-----	6 张
星杯卡-----	9 张
幻之星辰星石卡-----	3 张
黄色指示物卡-----	29 张
蓝色指示物卡-----	10 张
台面卡-----	2 张
红色骰子-----	3 颗
蓝色骰子-----	3 颗
黑色骰子-----	6 颗
说明书-----	1 本

注：截止至扩展包《跃动的幻之星辰》（西历 2012 年 4 月）

游戏的目的是让玩家通过角色扮演进行团队对抗，最终击败对手获得胜利。

3-1 游戏人数和阵营

本游戏只适用于 4 人或 6 人对战。（变体规则可支持 8 人游戏，初学者不推荐）

游戏氛围红方阵营（Red Team）和蓝方阵营（Blue Team）。两个阵营之间是对立的，双方以击败对方的阵营为游戏最终目的。

游戏人数	红方人数 Red Team	蓝方人数 Blue Team
4	2	2
6	3	3

3-2 胜利条件

游戏有 2 种胜利方式，只要达成其中一种便宣告胜利。

胜利方式 1	我方阵营星杯达到 5 个
胜利方式 2	对方阵营士气降到 0

游戏因为是以团队的形式进行，所以没有个人胜利，任何胜利皆指代同一阵营的所有玩家共同胜利。

4-1 卡牌的种类和作用

基础牌（150 张）

基础牌是游戏的核心卡牌，在游戏开始前需将其面朝下放于桌面中央，组成一个 150 张牌的公用牌库，所有玩家在游戏中主要以摸取、使用（或打出）基础牌来进行对战。

所有的手牌都是基础牌，游戏中所有的摸牌、补牌、弃牌等牵涉到【牌】的动作皆代指基础牌。（为便于区分，其他卡牌都会用【卡】来表示。例如：角色卡，治疗卡等）

绝大多数的基础牌在使用（或打出）后会被立刻弃入弃牌堆，有些基础牌会在场上存在一段时间，在触发了它的效果后再弃入弃牌堆。为方便游戏进行，可以将弃牌堆分为明弃牌堆（正面向上）和暗弃牌堆（背面朝上）。

当公用牌库用时，请将弃牌堆的所有牌洗匀后组成新的公用牌库。



角色卡（27 张）

角色卡代表着游戏中每个玩家所扮演的人物，每个角色有着不同的特技和能力，选择喜欢的角色进行游戏是本游戏的一大乐趣。（每位玩家只能扮演一名角色，游戏中所有指向角色的动作皆指代使用这名角色的玩家。）

角色名称

冒险家

CHARACTER

类别

幻

角色类别

卡牌种类

插画

角色难易度

LV☆☆☆☆

普通技

● 响应 A 欺诈：（弃 2 张同系牌●）视为一次除暗以外的任意系的主动攻击，该系由你决定；或（弃 3 张同系牌●）视为一次暗系的主动攻击。

● 被动 A 强运：（每发动一次【欺诈】你+1●。

● 被动 C 地下法则：你执行【购买】时，改为【战绩区】+2●。

● 被动 C 冒险者天堂：你执行【提炼】时，可将提炼出的●或●交给任意一名队友。

必杀技

● 法术 特殊加工●：●将我方【战绩区】的●全部转换为●，额外+1●或●。

● 法术 偷天换日●：●将对方【战绩区】的1●转移到我方【战绩区】，额外+1●或●。

画师

正面

背面



阵营卡（6 张）

阵营卡分为红、蓝两种，用来决定玩家在本次游戏中的分组。抽到同种颜色卡的玩家为同一阵营，游戏中他们将于另一阵营的玩家进行团队对抗。



正面

正面



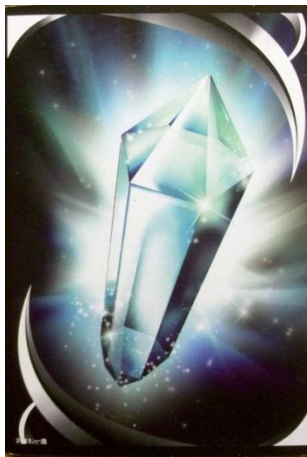
背面

星石卡（23 张）/星杯卡（9 张）

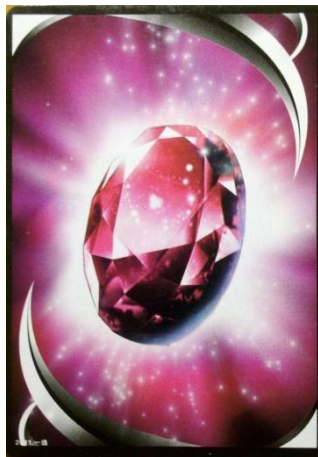
这两种卡牌都属于【标记】。

星石卡：用来表示游戏中的【星石】。星石卡是张双面卡，分别印有【宝石】和【水晶】（两者都属于【星石】）。（具体参考（→P16））

游戏中所有获得星石的动作，都会从该卡堆中拿取对应数量和种类的星石卡放置到相对阵营的【战绩区】。所有消耗或移除的星石卡都会放回到该卡堆。（相同的还有星杯卡和治疗卡）



双 面



星杯卡：用来表示游戏中的【星杯】。



正面



背面

治疗卡（23 张）/黄色指示物卡（29 张）/蓝色指示物卡（10 张）

这三种卡牌也属于【标记】。

治疗卡：用来表示游戏中的【治疗】。

治疗卡会在游戏进行中根据玩家发动的技能发放给特定的角色。



正面



背面

黄、蓝指示物卡：用来表示角色的某种能力。

黄色指示物卡和蓝色指示物卡会根据不同角色的能力在游戏开始前发放给使用该角色的玩家（并不是所有角色都会用到这两种卡牌）。



←正面



→背面



台面卡（2 张）

用来记录双方阵营在场面上的形势。台面卡主要分【战绩区】、【星杯区】和【士气区】三个区域。



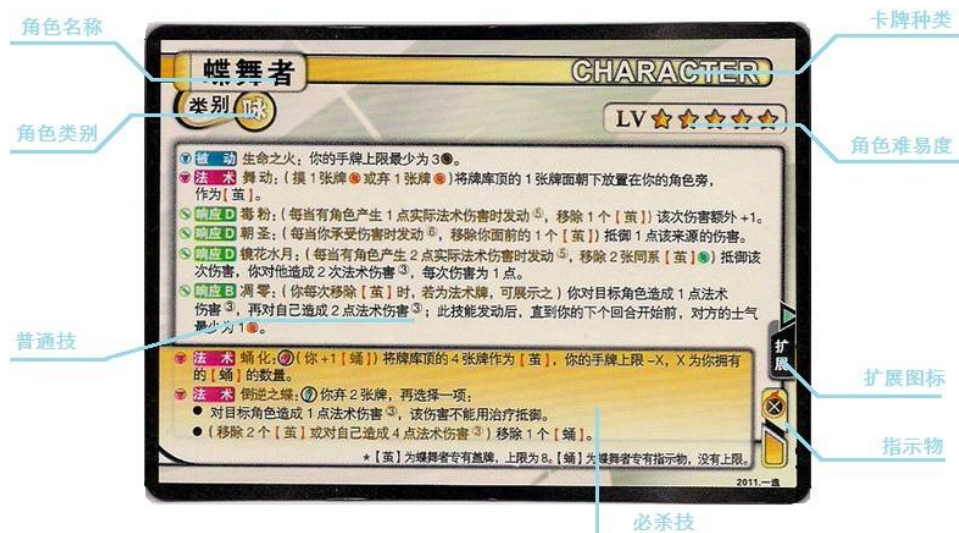
【战绩区】：用来记录双方阵营获得的【星石】数量。游戏初始时双方都没有星石，能放置的【星石】上限为 5。

【士气区】：用来记录双方阵营当前的士气值，游戏初始时双方士气各为 15 点。

【星杯区】：用来记录双方阵营所获得的【星杯】数量，游戏初始时为 0，一旦获得 5 个便能宣告游戏胜利。

角色扩展卡（13 张）

由于某些角色的技能文字量过多，会专门配备一张角色扩展卡。角色卡上若印有【扩展】标志的都会配有一张该角色的扩展卡。拥有扩展卡的角色所有技能效果都会写在扩展卡上，原来的角色卡上只保留技能名称和种类。



正面



背面

角色专属卡（4张）

某些角色的一些技能需要配备一张特殊的卡牌才能发动。角色卡上若印有【专属】标志，则需将属于该角色的专属卡在游戏前发放给使用该角色的玩家。



正面



4-2 基础牌的分类和名称

基础牌分为攻击牌和法术牌。左上角印有攻击标志的卡牌为攻击牌，印有法术标志的卡牌为法术牌。





攻击牌



法术牌

基础牌按名称分为 11 种，其中攻击牌有 6 种，法术牌有 5 种。

所有基础牌种类和名称一览						
 攻击牌	地裂斩	水涟斩	火焰斩	风神斩	雷光斩	暗灭
 法术牌	中毒	虚弱	魔弹	圣盾	圣光	

4-3 基础牌的系别

所有的基础牌总共分为 7 个系别。其中 5 个为基础系别，2 个为特殊系别。
5 个基础系别分别是：地系、水系、火系、风系、雷系。



2 个特殊系别分别是：光系、暗系。



攻击牌、法术牌与系别存在的关系：

	地	水	火	风	雷	光	暗
攻击牌	有	有	有	有	有	无	有
法术牌	有	有	有	有	有	有	无

如上图，所有的光都属于法术牌【圣光】、所有的暗都属于攻击牌【暗灭】。

攻击牌和系别的作用关系请参考 Chapter6 的攻击 ([→P10](#))。

法术牌和系别的关系只会作用在特定的角色技能身上，在基础的游戏规则中并不会用到。

4-4 基础牌、角色卡的类别

所有的基础牌和角色卡都分为 5 种类别，分别是：技、咏、血、圣、幻。
(具体的作用参考 ([→P19](#)))，这里并不需要您理解。)

Chapter 05

开始游戏

5-1 游戏开始前的准备

布置场景

公共区域：在游戏开始前，请按照下图位置摆放游戏的组件。



将 3 颗红色骰子和 3 颗蓝色骰子分别放置在对应颜色的台面卡的士气区（即台面中央），将所有骰子的数字拨到“6”，用来表示双方的初始士气值（双方各 15 点）。在游戏中通过拨动该数字来表示士气的扣除，若要表示某个骰子的数字为 0，则只需将其从台面上移除（放置到一边）便可。

布置场景

玩家区域：

玩家在游戏过程中，建议按照下图的位置摆放自己面前的组件。



为每位玩家配发一颗黑色骰子，用来表示自己在游戏某个时间点的手牌数。你不需要随时去拨动这个骰子，只有在某位玩家提出“刷新”，即要求知道所有玩家的手牌数时才需要那么做。（同样，若你了解别人的手牌数，只需宣告：“刷新”便可）

决定阵营

根据人数选取阵营卡，4人游戏为2红2蓝（需选出印有**First Player**的红卡），6人游戏为3红3蓝，随机发放给每位玩家。所有玩家展示自己的阵营卡，将卡牌面朝上放在自己面前。



选择角色

游戏标准模式采用RD选角模式（Random draft）：

4人模式下从27张角色卡中随机抽取10张角色卡展示在桌面上。

6人模式下从27张角色卡中随机抽取12张角色卡展示在桌面上。

由**First Player**开始按照红1—蓝1—红2—蓝2……的阵营顺序选择自己喜欢的角色。双方皆按照逆时针的顺序轮流选择。



例：若随机分组如图，则对应选取角色顺序：红1—蓝1—红2—蓝2—红3—蓝3.依次进行选取角色。

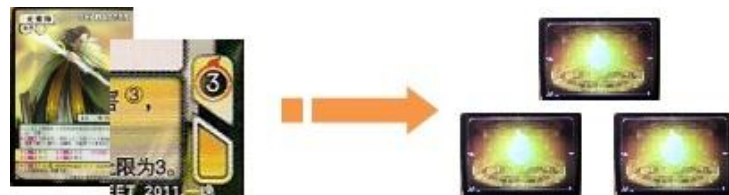
重要：初次游戏时（或对游戏不熟悉的情况下），建议只选取8名3星角色展示在桌面上，同样从**First Player**开始轮流选择。随着游戏的深入，可视情况逐步加入更多的角色。

其他更有乐趣的游戏模式参考（→P84）。

注：若所选的角色卡印有【专属】或【扩展】的标记，请拿取相应的专属卡和扩展卡。



若所选的角色卡右下印有数字，请拿取相应颜色和数量的指示物卡。



分发游戏牌

将150张基础牌充分洗混，面朝下放于桌面中央，作为共用牌库，每位玩家依次从中摸取4张作为起始手牌（从牌库的顶端开始一张张轮流摸取）。

5-2 游戏流程

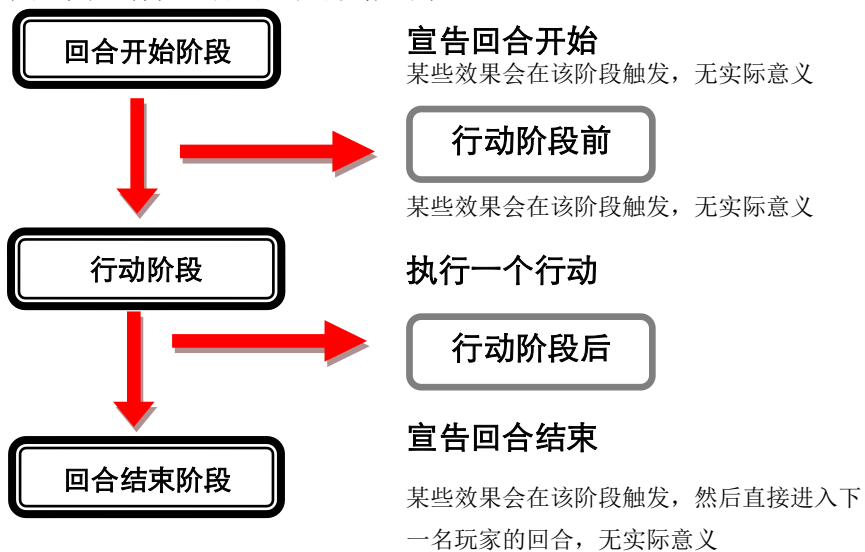
本游戏采用回合制的方式进行，即每位玩家按照回合依次进行游戏，只有当前回合的玩家主动宣布自己的回合结束时，下一位玩家（即他右手边的玩家）的回合才会开始。玩家只能在自己的回合做出行动。

由 First Player 开始按逆时针的顺序依次进行游戏。

例：若随机分组如图，则对应的回合顺序为：



每个玩家轮到自己的回合时可以做的事。



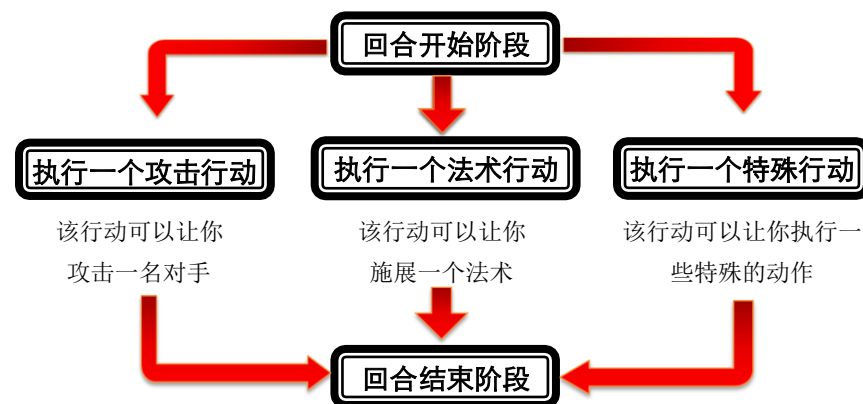
由上可以看出，有些阶段并没有其实际意义，大多数情况下你会跳过它。而你真正有事可做的只有在行动阶段，并且只能执行一个行动，于是你可以简单理解为：“每个玩家轮流做一个行动的游戏”。

注意：本游戏没有专门的摸牌和弃牌阶段，具体的摸牌和弃牌参考 ([→P15](#))

例：同样选用之前的随机分组，简化后的游戏流程为：



5-3 行动



行动分为 3 种，分别是：攻击行动、法术行动和特殊行动。每个玩家在其行动阶段必须选择其中一个执行（只能执行一次，而且不能选择跳过）。

整个游戏主要由攻击和法术组成，在接下来两个章节，会先依次为您介绍攻击和法术的概念和用法。再之后，本书会对两者间的特点和区别做一个总结，便于玩家更好的把握和理解其各自不同的特性。

6-1 什么是攻击？

攻击时本游戏中的一个重要环节，他发生在两名玩家之间，由一方攻击另一方。

攻击有成功和失败两种结果，在本游戏中，被称为：**命中**和**未命中**。
为什么要进行攻击、以及攻击的好处？

攻击若成功，不但能对对方造成伤害，同时还会为我方阵营提供【星石】。攻击成功一次，便能增加 1 个星石（【星石】的概念在后文会提到，这里不需要理解（→P16））。

6-2 如何执行攻击？

本节主要从方式、方法、步骤 3 点去阐述攻击的执行。

执行攻击的方式分为 2 类

1 主动攻击：自己作为攻击的发起者主动去攻击别人

这只有在自己的行动阶段才能这么做，并且它会消耗你一个攻击行动。由于在通常情况下玩家在自己的行动阶段（或者说在自己的回合内）只能执行一个行动。因此你每回合只能主动攻击一次，并且在攻击之后，你也无法选择做其他事——而只能选择结束你的回合

2 应战攻击：在别人的回合（或者说行动阶段）进行攻击

这类攻击并不会消耗你的行动，具体法则下文会详述（参考应战一栏（→P11））。

执行攻击有 2 种方法

1 使用抽到的攻击牌	（这是最常见的一种攻击方法，之后的攻击步骤都会以这种方法来进行说明。）
2 发动角色的技能	（此方法在游戏中并不常见，这里不需要理解，可以参考之后的执行法术的方法（→P12）和攻击响应（→P20）。）

执行攻击的步骤有 2 点

1. 从手中打出一张攻击牌	（如果是【主动攻击】，则必须在自己的行动阶段才能这么做。）（*注：同时你需要看清这张攻击牌的系别）（什么是攻击牌和系别？（←P6））
2 指定一名对手	

以上 2 点的结合便视为一次攻击

例 1：玩家 A 从手中打出一张雷光斩，指定对手 B，这个动作便视为 A 攻击 B（或者说 A 对 B 使用了一次雷系的攻击）

注意：这张雷光斩会被扔入弃牌堆，不会再回到 A 的手中。任何被使用过的牌都是如此。

6-3 如何回应对方的攻击？

当别人攻击你时你能做什么？你能作出以下 3 种回应。

1 什么都不做、直接承受对方的攻击：

（这往往是你无法作出其他回应时的无奈选择）

作出这种回应时便视为对方攻击成功，在本游戏中被称为：攻击命中。

你会承受伤害，同时对方阵营会获得【星石】——这会对我方非常不利。

不要气馁，其实你还能选择另外两种更好的回应。

2 抵挡对方的攻击：

这是一个非常具有防守性的回应。游戏中提供了一些牌可以为你抵挡对方的攻击，当然你要能摸到它们。例如：【圣光】和【圣盾】（具体的使用方法参考（→P13））

例 2：从例 1 衍生，A 对 B 使用了一次雷系的攻击，此时 B 打出了一张圣光抵挡了 A 的攻击。

作出这种回应时便视为对方攻击失败，在本游戏中被称为：攻击未命中。

你不会承受伤害，同时对方阵营无法获得任何【星石】。

3 应战：

这是一个非常具有攻击性的回应。也是另一类执行攻击的方式（即在别人的回合进行攻击）。*注：它是本游戏中最常见的一种回应方式。

当对方攻击你时，若你能打出一张和对方相同系别的攻击牌，则视为【应战】。

例 3：从例 1 衍生，A 对 B 使用了一次雷系的攻击，此时 B 也打出了一张雷光斩，视为应战了 A 的攻击。

作出这种回应同样视为对方攻击失败。

你不会承受伤害，同时对方阵营无法获得任何【星石】。

但这样还不算结束：

应战同样是有指向性的，即当你选择应战时，你也需要制定一个目标，并

且必须是除刚才攻击你的那个人以外的其他对手。

例 4：从例 3 衍生，B 应战了 A 的攻击，同时将刚才自己打出的雷光斩指向了 C。此时便视为 B 攻击 C。

从例 4 可以看出，应战会把 you 从被攻击方转变成攻击方。在一轮攻击中，应战是没有上限的。同样的，被你攻击的玩家可以选择继续应战给其他人，直到有人无法应战为止（当然他也可以选择抵挡或承受你的攻击）。

6-4 攻击的种类

攻击分为主动攻击和应战攻击：

在一轮攻击中，第一个人进行的攻击视为主动攻击，之后的应战产生的攻击都视为应战攻击。（这些攻击事件都发生在第一个人的回合中）

在例 1、3、4 中，A 的攻击为主动攻击，B 的攻击为应战攻击。若 C 继续应战，则 C 的攻击也视为应战攻击。

主动攻击和应战攻击的区别：

主动攻击和应战攻击的区别主要来自 2 点。

1 角色的技能	（某些技能只有在主动攻击下才能发动，应战攻击下是不能发动的。）
2 攻击成功后获得的星石	（主动攻击成功后，获得的星石为宝石；应战攻击成功后，获得的星石为水晶。）

6-5 攻击牌【暗灭】

【暗灭】（即暗系攻击）作为一种特殊系别的攻击牌，其功能如同其他系别的攻击牌一样，唯一的区别在于：

暗灭作为攻击打出时，对方不能选择应战，即只能抵挡或承受你的攻击；暗灭本身可以应战除暗灭以外的任何攻击。

例 5: A 打出一张暗灭攻击 B, B 此时只能用圣光或圣盾抵挡, 或者承受 A 的攻击。

例 6: A 对 B 打出一张雷光斩, B 打出暗灭应战给 C, 此时 C 只能用圣光或圣盾抵挡, 或者承受 B 的攻击。

可见暗灭既可以作为主动攻击也可以作为应战攻击打出, 但在例 5 中 B 即使有暗灭也不能应战 A 的暗灭。

(注意: 某些角色的技能同样会带有攻击不能应战的效果, 此时你也无法用暗灭去应战。)



Chapter 07

法术

7-1 什么是法术?

法术是本游戏中除攻击以外的另一个重要环节。

法术的种类: 法术分为**伤害性法术**和**非伤害性法术**。顾名思义, 能够造成伤害的法术皆属于前者, 不能造成伤害的法术都属于后者。例如: 魔弹、中毒属于伤害性法术; 圣盾、圣光属于非伤害性法术。

7-2 如何执行法术?

执行法术的方式同攻击一样, 也分为 2 类

第一类方式: 主动执行法术 我们称为: 一类法术

这类方式如同主动攻击一样, 只有在自己的行动阶段才能这么做, 并且它会消耗你的一个法术行动。

例 7: A 从手中打出一张中毒, 放置于 B 面前。这个动作就属于主动执行法术。它会消耗 A 一个法术行动。

(再次提醒: 每个玩家在自己的回合通常只能做一个行动, 即本次 A 选择了执行法术行动后便不能再执行攻击行动——只能选择结束他的回合。)

第二类方式: 响应、回应中的法术 我们称为: 二类法术

此类方式相对比较复杂, 它是游戏中最容易产生歧义的地方。简单来讲, 它是建立在其他攻击和法术上的法术, 没有前者, 就没有此类法术。因此该类法术不消耗法术行动。

最常见的如之前例 2 中的圣光, B 打出圣光抵挡 A 攻击这个动作就属于该类法术, 它发生在 A 的回合里, 建立在 A 攻击 B 这个动作之上。

绝大多数该类法术都出现在角色的技能中, 这里不需要理解。

(注意: 此类法术可能发生在自己的回合, 也可能发生在他人的回合; 可能建立在自己的攻击或法术之上, 也可能建立在他人的攻击或法术之上。)

执行法术有两种方法:

1 使用抽到的法术牌。

如果是第一类法术牌, 只要在自己的回合打出该牌便可以。注意: 它会消耗你的一个法术行动。例如: 中毒、虚弱、圣盾。绝大多数法术牌都属于第一类。

如果是第二类法术牌, 则必须建立在其他的攻击或法术之上才能打出。例如: 圣光。

2 发动角色的技能:

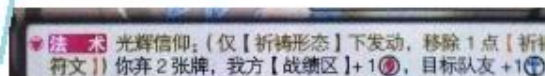
例如: 魔导师的魔爆冲击

角色的技能同样也分为一类法术和二类法术。**所有类别为【法术】的技能都属于一类法术。其他类别的法术都属于二类法术（如: 响应 B）。**

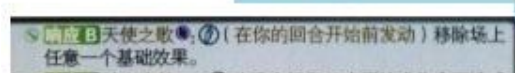
具体的角色技能发动方式参考 ([→P18](#))



一类法术



二类法术



7-3 法术牌介绍

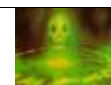
本游戏总共有 5 种法术牌, 中毒、虚弱、圣盾为一类法术; 圣光为二类法术; 魔弹既可以做一类法术, 又可以做二类法术。



圣光

抵挡一次攻击或【魔弹】。

★用法: 只有在对方攻击你, 或对你使用魔弹的时候, 你可以打出这张牌来抵挡。



中毒

(将此牌放置于目标角色面前) 在他的下个行动阶段开始前, 对他造成 1 点法术伤害③ (伤害时间轴, 参考 ([→P22](#)))。触发后移除此牌。同一名角色面前可以允许存在多个【中毒】。

★用法: 在自己的行动阶段, 将这张牌放置于任意一名角色面前 (可以是自己或队友) ——视为你使用了中毒 (这个动作会消耗你一个法术行动)。同时这张牌作为一个中毒标志会持续存在于该角色面前, 在轮到该名角色行动时, 他需要先承受 1 点法术伤害 (即摸一张牌) 再开始他的行动。同时将中毒这张牌放入弃牌堆——视为他已经承受过中毒的效果。



注意: 中毒造成的伤害是不可以用圣光或圣盾抵挡的。



虚弱

(将此牌放置于目标角色面前) 该角色跳过其下个行动阶段。在其下个行动阶段开始前他可以选择摸 3 张牌来取消【虚弱】的效果。不论效果是否发动, 触发后移除此牌。

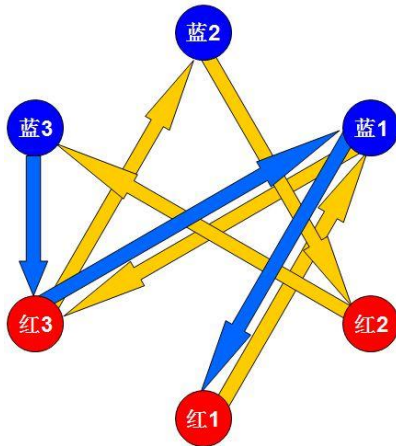
★用法: 用法同中毒。这张牌作为一个虚弱标志会持续存在于该角色面前, 再轮到该名角色行动时他需要作出一个选择: 跳过他的行动回合阶段 (若如此做, 他的回合会立刻结束) 或摸 3 张牌继续他的行动阶段 (若如此做, he 可以和往常一样执行一个行动)。不论他做出哪一种选择, 都视为触发了【虚弱】——同时需将虚弱这张牌放入弃牌堆。每个角色面前同时只能有一个虚弱 (即你不能把虚弱放给已经拥有虚弱标志的玩家)。

	(将此牌放置于目标角色面前)在他遭受攻击或【魔弹】时可以选择移除【圣盾】来抵挡该次伤害,触发后移除此牌。(在有【圣盾】的情况下,他不能选择保留【圣盾】直接承受攻击或【魔弹】)。
圣盾	
★用法:	一般圣盾总是会放给自己或队友,他可以用来抵挡一次攻击或魔弹,效果同圣光,当然在有圣盾的情况下你仍然可以选择应战或打一张圣光。如果选择用圣盾抵挡,则圣盾会进入弃牌堆(因为它只能抵挡一次)。每个角色面前同时只能有一个圣盾(即你不能把圣盾放给已经拥有圣盾标记的玩家)。
	(将此牌传递给右手边最近的一名对手)若命中,对他造成2点法术伤害(造成伤害阶段);对方可以选择打出一张【魔弹】将此效果传递下去,若如此做,则对他是为未命中。每传递一次伤害额外+1。在同一轮传递中每一名角色只能参与一次。【魔弹】可以被【圣光】或【圣盾】抵挡,效果会因此终止。
魔弹	
★用法:	魔弹的指向是固定的,它只会作用于你右手边最近的一名对手。当你打出魔弹时,对方可以用圣光或圣盾来抵挡,或者同样打出一张魔弹将效果传递下去(类似应战攻击),若他无法如此做,那么只能承受魔弹对他的伤害。若他选择打出一张魔弹,则效果会作用于他右手边最近的一名对手(也就是你的队友),同时伤害会增加1点。

魔弹实例:

若随机分组如下,假设每人手中都有用不完的魔弹,由红1开始主动打出1张魔弹,则传递顺序为:(红1-蓝1-红3-蓝2-红2-蓝3-红3-蓝1-红1-……)其中黄色横线部分为第一轮,蓝色横线部分为第二轮,每轮中,每位玩家最多参与一次。

每多传递一次,伤害额外增加一点。



7-4 弃牌堆的说明

结合 6.7 章的内容,攻击牌在打出后都会进入弃牌堆(一般情况下,你可以将牌直接扔在桌面上,整张桌面只要有空的地方都可视为弃牌堆,只要能分清楚这些牌是已经被使用过了的便可,当然你也可以把它们整齐地放在一边)

法术牌同样在使用后也会进入弃牌堆,不过有些法术牌会在场上持续一段时间,在触发了效果后才会被弃入弃牌堆。

例如:圣盾只有在抵挡了对方的攻击或魔弹后才会被弃入弃牌堆,中毒和虚弱也是如此。

Chapter 08

伤害、手牌上限、士气

8-1 伤害的种类和区别

在具体了解伤害前,你需要了解以下几个概念。

1.伤害分为攻击伤害和法术伤害。	
2.通过攻击这个动作直接造成的伤害为攻击伤害。	例如:使用【雷光斩】等攻击牌。
3.所有其他伤害都属于法术伤害。	例如:【魔弹】【中毒】
4.任何伤害性法术命中后都不会为我方增加星石,只有攻击命中才会增加星石。	
5.所有攻击牌的伤害都为2点。(包括暗灭)	(注:某些角色的技能可以增加攻击的伤害。)

8-2 伤害如何表现？

本游戏中的伤害只会产生于角色与角色之间（即玩家和玩家之间），卡牌之间是不会产生伤害的。

例：玩家 A 用雷光斩攻击 B，若 B 选择直接承受对方的攻击，则视为 A 对 B 造成了攻击伤害，而非卡牌“雷光斩”对 B 造成了伤害。其中 A 为造成伤害者，B 为承受伤害者。B 选择用圣光抵挡 A 的攻击，则视为 A 没有对 B 造成伤害，而非 A 对卡牌“圣光”造成了伤害，或卡牌“雷光斩”对卡牌“圣光”造成了伤害。

承受伤害在本游戏中采用“摸牌”的方式去表现（无论是法术伤害还是攻击伤害），每承受 1 点伤害，便需从牌库顶摸一张牌放入自己的手牌中。

例 9：A 攻击 B，B 选择直接承受对方的攻击，此时 A 对 B 造成 2 点攻击伤害，B 从牌库顶摸 2 张牌放入自己手牌中。

8-3 角色的手牌上限

每个角色（或玩家）都有“可持有手牌最大数量的限制”，本游戏中称为角色的**手牌上限**。

每个角色的手牌上限皆为 6，除了某些角色的技能，这个值一般不会被改变。

从上一节中我们了解到，每承受 1 点伤害，玩家便需从牌库顶补一张牌，这可能会导致玩家自己的手牌超过上限。

当玩家的手牌超过其手牌上限时，在本游戏称为：**暴牌现象**。此时该玩家**必须将牌弃到其上限的数量**。

注：暴牌造成的弃牌是由该玩家自己选择的，并且需将所要弃的牌面朝下弃之。（他自己选择弃什么牌，别人也不能查看他弃了什么牌。）

在例 9 中，B 从牌库顶摸了 2 张牌到自己的手牌中，若 B 原来的手牌数为

6，补 2 张牌后手牌数增加到 8，由于超过了上限 6，导致 B 出现了暴牌现象，需要弃掉 2 张手牌（弃到手中还剩 6 张牌）。

8-4 士气

因暴牌而弃掉的牌，每弃一张，该角色所处的阵营将扣除 1 点士气。

上例中 B 因暴牌弃掉了 2 张手牌，同时他所在的阵营需扣除 2 点士气。

注意：无论是伤害还是其他的形式，只要导致玩家暴牌，都会扣除士气。（如某些角色的技能会让你手牌上限突然减少，这也可能会导致暴牌）

Chapter 09

特殊行动、星石、星杯

9-1 特殊行动

在第 5 章有提到，玩家在自己的回合除了可以选择执行【攻击行动】和【法术行动】外。还可以选择执行【特殊行动】。

特殊行动又分为 3 种：【购买】、【合成】、【提炼】。不论选择哪种特殊行动。它都会消耗玩家的一个行动。

您可以理解为：玩家在轮到自己的回合后必须且只能从【攻击行动】【法术行动】、【购买】、【合成】、【提炼】中选择一种执行。

9-2 什么时候该选择特殊行动？

每一种特殊行动都有它的特殊作用，一般来说，如果在自身手牌较低的情况下，可以选择【购买】或【合成】来补充手牌。而如果想发动角色的必杀技更是需要靠【提炼】的【能量】来驱动。因此，何时选择执行特殊行动也是非常至关重要的。

三种特殊行动的功能：

行动名称	动作	效果
【购买】	（在不暴牌的情况下）摸 3 张牌	为我方【战绩区】添加 1 个【宝石】和 1 个【水晶】。
【合成】	（在不暴牌的情况下）摸 3 张牌；从我方【战绩区】移除任意 3 个【星石】（作为合成的材料或代价）	为我方【星杯区】添加 1 个【星杯】，同时对方阵营额外扣除 1 点士气。
【提炼】	将我方【战绩区】的任意 1~2 张【星石】卡转换为自己角色的【能量】（即：将【战绩区】的 1~2 张【星石】卡拿到自己面前。放置在角色卡旁边）	

注 1：【战绩区】的【星石】上限是 5 个。

注 2：若执行【购买】或【合成】中的“摸 3 张牌”动作后将会导致你的手牌超过上限，则你不能执行此动作。

举例：玩家 A 手中 5 张牌，手牌上限为 6，因为执行【购买】或【合成】会让他摸 3 张牌，手牌变为 8，超过了他的手牌上限（即导致了暴牌），所以他不能执行【购买】或【合成】。

9-3 星石

什么是星石？

星石是本游戏中一种特殊的材料，用专门的星石卡表示，每张星石卡代表 1 个星石。星石卡是双面卡，一面是【宝石】，另一面是【水晶】，不论是【宝石】还是【水晶】它们都属于【星石】。

例：如果获得的是【宝石】，只要将宝石一面面朝上放置在【战绩区】便可。

星石主要的两个用途：

- 1) 合成星杯
- 2) 转换为角色的【能量】

获得星石的三种途径：

- 1) 特殊行动【购买】可以同时为我方【战绩区】添加 1 个【宝石】和 1 个【水晶】。
- 2) 攻击成功（命中）也可以获得 1 个【星石】，主动攻击成功获得的是一个【宝石】，应战攻击成功获得的是 1 个【水晶】。
- 3) 角色的技能：某些角色的技能也能提供星石，但并不是获得星石的主要手段，这里不需要理解。

【宝石】和【水晶】的唯一区别：

- 1 所有消耗【宝石】的必杀技只有用【宝石】才能发动。
- 2 所有消耗【水晶】的必杀技既可以用【水晶】也可以用【宝石】来发动。

例：剑圣的【剑影】既可以用水晶也可以用宝石来发动；魔导师的【毁灭风暴】只能用宝石来发动。

9-4 星杯

什么是星杯？

星杯是游戏中的一种圣物，一旦有一方阵营先得到 5 个星杯便宣告游戏胜利。

星杯的获得：

只有特殊行动【合成】能获得星杯。

每当有一方获得 1 个星杯（表示他们离胜利更近了一步），对方阵营需扣除 1 点士气。同样，若以此法将对方士气扣到 0，也算游戏胜利。

9-5 额外规则和注意点

关于以上的一些额外规则和注意点

1 若我方【战绩区】星石已满（即：已有 5 个星石存在），在执行【购买】这个动作时，不会增加任何星石。（注意：你仍然能执行【购买】这个动作）

2 同样，若我方【战绩区】星石已满，攻击成功后也不会增加任何星石（包括其他任何额外可以增加星石的角色技能）

3 若我方【战绩区】已有 4 个星石存在，在执行【购买】这个动作时，你可以决定是将【宝石】海水【水晶】放到我方【战绩区】。（一般情况下总是会选择宝石）

4 若我方【战绩区】星石不足 3 个，则无法执行【合成】。

5 若我方【战绩区】星石为 0，则无法执行【提炼】。

友情提示

1~9 章为本游戏的基本规则，您已经可以尝试着去体验一次【简单激情模式】（→P84）或者继续深入，挖掘游戏的深层魅力。

在接下来的几章将主要围绕着角色展开一系列的规则解释，游戏中的角色体系相对庞大，有些角色在玩法上甚至会给玩家带来颠覆性的体验，因此，掌握这些概念对于深入游戏、体验游戏真正乐趣也是非常至关重要的。

Chapter 10

角色解读

10-1 角色卡解读

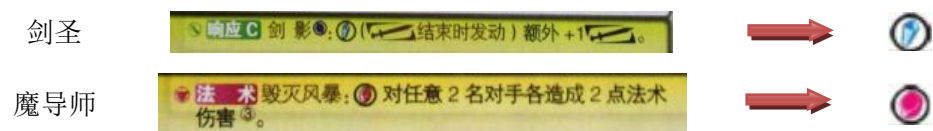


10-2 角色技能分类

普通技：普通技是角色最常用的技能，它不需要消耗角色的【能量】，只要满足“技能发动条件”便能发动。

独有技：独有技只有部分角色会拥有，它存在于基本牌中，只有玩家摸到了属于自己角色的独有技卡牌时才能发动。同时，独有技本身也是张基础牌，所以玩家即可以作为基础牌使用也可以作为独有技使用。

必杀技：顾名思义，必杀技是角色最强大的技能，使用上和普通技一样，但是它需要消耗角色的【能量】。



必杀技的技能名称“:”后的星石标志表示发动该技能所要消耗的【能量】种类。

上图中，剑圣的必杀技“剑影”需要消耗 1 个水晶才能发动。魔导师的必杀技“毁灭风暴”需要消耗 1 个宝石才能发动。

注：之前已有提过，消耗水晶的必杀技也可以通过消耗宝石发动。

10-3 技能类别

所有觉得的技能类别分为 4 大类：**法术、响应、启动、被动**。

法术：该类别的技能只有在自己的行动阶段才能发动，并且需要消耗一个法术行动。

响应：该类别的技能并不消耗任何行动，只需满足他的时机和条件便能发动。具体参考 [\(→P20\)](#)

启动：该类别的技能虽然不消耗任何行动，但只有在自己的行动阶段开始时才能发动，并且每回合只能发动一次启动。具体参考 [\(→P20\)](#)

被动：该类别的技能只要满足条件便自动发动（和响应一样并不消耗任何行动），有些被动技能并没有发动条件，则他们的效果属于永久存在。

关于响应和被动后的字母含义：**A** 代表**攻击**、**B** 代表**法术**、**C** 代表**行动**、**D** 代表**清算**。若没有明确标注，则它不属于任何一类。（绝大多数情况下你并不会用到这个概念，但它能帮助你更好的理解某些技能的运转机制。）

10-4 技能发动条件与效果

技能名“:”后所有用括号括起来的**褐色字体**都属于技能的发动条件。并不是所有的技能都有发动条件，如绝大多数的被动技，它们并没有发动条件，它们的效果往往从游戏开始就持续存在的；许多角色的必杀技也没有发动条件，但它们需要靠消耗【能量】来驱动。若某个技能拥有明确的发动条件，则必须先完全满足这个条件后才能发动技能的效果。

技能名“:”后**黑色字体**的部分都属于技能的发动效果，他描述了这个技能会如何作用于游戏中——可能作用于所有人，也可能作用于某个或数个明确的目标。

10-5 基础效果

在 7-4 有提过，像虚弱、中毒、圣盾都是会持续存在于场上（或者说某个角色面前）一段时间后才会进入弃牌堆的。这些有着持续性作用的基础牌都被称为**基础效果**。

不光是这三种法术牌，一些独有技卡牌也会作用于场上一段时间，他们同样也被视为**基础效果**。（参见 [→P](#)）

例如：封印师的“封印”，祈祷师的“赐福”，天使的“天使之墙”。

在同一名角色面前同种（或者说同名字的）基础效果最多只能存在一个。除非该效果额外注明了允许多个的存在。

10-6 独有技的应用

独有技是角色们的专有技能，他们只存在于基础牌中。
每个角色只能使用对应自己的独有技，如：弓之女神只能使用“**闪光陷阱**”和“**精准射击**”。某些角色甚至没有独有技，如：魔导师。



如果你选择的角色没有独有技，那么你不需要去注意这些存在于基础牌中的独有技描述，因为它们和你无关。
如果你选择了拥有独有技的角色，如：弓之女神。那么你只需注意你摸的基础牌中是否有“闪光陷阱”或“精准射击”，其他的独有技也是和你无关的。
角色的独有技只会存在于对应的类别中，如弓之女神的“闪光陷阱”和“精准射击”只会存在于“技”类的基础牌中。



不论基础牌上是否写有你的独有技，首先你要明确，这张牌仍然可以作为一张普通的基础牌去使用。

例如一张写有“闪光陷阱”的火焰斩，你仍然可以将它作为火系攻击牌使用。

（注意：绝大多数的独有技只存在于攻击牌之中）

其次，若你将这张牌作为独有技使用，你需要先了解该技能的类别。

例如：“闪光陷阱”的类别是法术，“精准射击”的类别是响应 A。

一般来说，所有的独有技只有这两种类别。

不同类别的独有技的用法：

类别为 法术 的独有技	<p>在使用该类别的独有技时，它视为一个法术行动，你将会如同打出一张法术牌那样打出这张牌，在使用后将这张牌放入弃牌堆。因此，他会失去原来基础牌的效果。</p> <p>例如：弓之女神摸到一张写有“闪光陷阱”的火焰斩，她在自己的行动阶段打出这张牌同时宣布发动“闪光陷阱”，对一名角色造成了 2 点法术伤害，之后将此牌放入了弃牌堆。这个动作消耗了她的一个法术行动。（由此可见，她无法再将这张牌作为火焰斩使用了）</p>
类别为 响应 A 的独有技	<p>在使用该类别的独有技时，你仍需将其作为普通的攻击牌打出，而独有技的作用往往是为这次攻击附上一些特别的效用。</p> <p>例如：弓之女神的“精准射击”会为这张攻击牌附上强制命中的效果，但是伤害会下降 1 点；当然你也可以不触发这个效果直接作为一张普通的 2 点伤害的攻击牌使用。</p>

11-1 响应

响应是本游戏中的一个重要概念，它主要应用于角色的技能中。

响应本身是不消耗角色行动的，它只是对某个动作或某个时期的一种反应和衍生。即建立在某个动作或时期上的另一个动作或效果。响应分为**攻击响应**（A）、**法术响应**（B）、**行动响应**（C）、和**清算响应**（D）。

攻击响应	根据攻击作出的响应。（建立在攻击这个动作上的另一个动作或效果）
法术响应	根据法术作出的响应。（建立在法术这个动作上的另一个动作或效果）
行动响应	根据行动作出的响应。（建立在行动上的另一个动作或效果）
清算响应	根据伤害结算作出的响应。（建立在伤害结算时的另一个动作或效果）

响应的对象可能是自己的动作也可能是别人的动作、甚至只是某个时间点。

11-2 启动

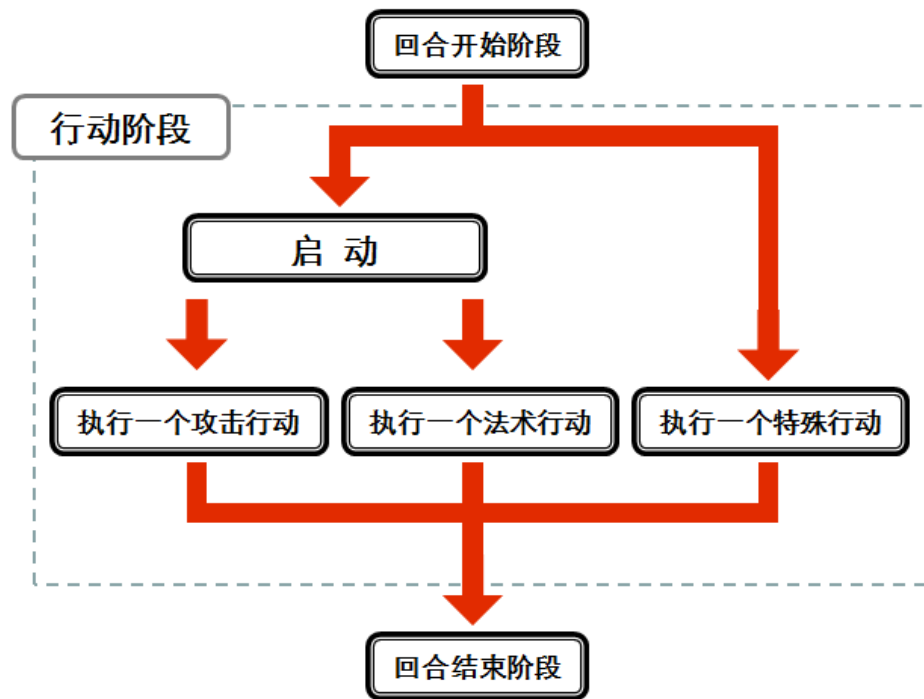
启动从某种意义上讲类似于法术，它是角色在进入正式行动前的一个准备阶段，启动可能是角色的一次形态转换，或是触发一个额外效果或动作。

启动和响应一样并不消耗角色的行动。但它也有一定的限制。

启动属于角色的技能，只有拥有启动技能的角色才能发动启动，**并且每回**

合最多只能启动一次（哪怕该角色拥有多个启动技能）。

启动只能在自己的行动阶段开始时发动，**并且启动之后本回合不能再执行特殊行动**。即你启动后必须执行一个攻击行动或法术行动，若你无法如此做，则不能执行启动。



11-3 响应与被动

响应与被动的区别在于：主观的发动和客观的存在。

在满足技能相应条件的情况下，响应技能可以由玩家主观上选择是否发动，而被动技能则会无视玩家的意志，必定会发动。

有些被动技能甚至没有发动条件，那么它的效果将会从游戏开始时持续到游戏结束。

12-1 摸牌的分类

由之前 8-2 可知，玩家每承受 1 点伤害便需从牌库顶摸一张牌放入自己的手牌中。这种摸牌方式，我们称为：**伤害摸牌**。

同时，游戏中也存在一些纯粹的摸牌动作，例如：虚弱、购买、合成。他们并不属于伤害，但也会导致玩家执行“摸牌”这个动作（即并不是因为承受伤害而增加了自己的手牌）。这种摸牌方式，我们称为：**非伤害摸牌**。

（有些角色的技能中也存在着这样的非伤害摸牌，如：弓之女神的“狙击”）

注：无论哪一种摸牌，一旦超过玩家手牌上限，都会导致暴牌。

12-2 治疗

在 4-1 有提过，游戏中存在着一种被称为“治疗”的标记，它会在游戏的过程中根据玩家发动的技能发放给特定的角色。

“治疗”的使用方法：某些角色的技能可以为其他角色或自己加治疗，当使用这类技能时，只需将“治疗卡”面朝上放置到指定的角色旁边便可，视为该角色拥有了治疗点。

例：圣女的“治疗术”可以为任意一名角色增加 2 点治疗，当圣女发动“治疗术”时，若她选择了自己，则需将 2 张治疗卡放置在自己角色旁边，便视为她拥有了 2 点治疗。若她选择的目标是她的队友 B，则需将 2 张治疗卡放置在 B 的角色旁边，便视为 B 拥有 2 点治疗。

“治疗”的作用：治疗可以用来抵御任何伤害（攻击伤害或法术伤害），每 1 点治疗可以抵御 1 点伤害。

例：A 攻击 B 成功对 B 造成 2 点伤害，B 拥有 1 点治疗，此时 B 选择用这

1 点治疗抵御 1 点伤害，最后 B 只承受 A1 点攻击伤害。（B 只需要将这张治疗卡翻至背面朝上，便视为使用了这点治疗。）

“治疗”的一些法则：

1 拥有治疗的玩家在承受伤害时，即可以选择用治疗去抵御伤害，也可以选择这么做，选择权在该玩家手中。

2 伤害与治疗的结算顺序为：先（对方对你）造成伤害，（你）再选择是否用治疗抵御（部分或全部）伤害。

3 若你拥有多点治疗，在承受伤害时，你可以选择用部分治疗去抵御部分（或全部）伤害，也可以选择用全部治疗去抵御全部（或部分）伤害。

例：A 攻击 B 成功对 B 造成 2 点伤害，B 拥有 2 点治疗。B 可以选择用其中 1 点治疗抵御 1 点伤害，若如此做，B 承受 1 点伤害；B 同样也可以选择用 2 点治疗抵御 2 点伤害，若如此做，B 承受 0 点伤害（注：即使承受 0 点伤害，A 的本次攻击仍然是成功的，A 所在的阵营依然会因此增加【星石】）。

4 **治疗上限：**如同“手牌上限”一样，治疗也有“最大拥有量”的上限。每个角色的治疗上限都为 2（即每个角色最多拥有 2 点治疗）。（注：某些角色的技能可能会改变这个上限。）

5 若治疗出现溢出（即获得的治疗点后治疗数大于你的治疗上限），则溢出的部分将被舍弃。

6 “治疗”只能抵御**伤害摸牌**（攻击伤害或法术伤害造成的摸牌），不能抵御**非伤害摸牌**（虚弱、购买、合成等造成的摸牌）。

12-3 能量

能量：当玩家执行特殊行动【提炼】时，可将自己所在阵营战绩区里的星石拿到自己角色的面前。此时这些星石便成为了该角色的能量。角色的必杀技需要消耗【能量】才能发动。

若你的角色的必杀技需要消耗【宝石】才能发动，那么即使拿取【水晶】作为能量也是没有用的（当然你可以这么做，而且你拿取的【水晶】算作剩余

能量数，但你已经不可能再把它用出去了)。相反，若你的角色的必杀技只需消耗【水晶】就能发动，那么你既可以拿取【水晶】也可以拿取【宝石】来发动你的必杀技。某些角色拥有多个必杀技，有些可能消耗【水晶】，有些可能消耗【宝石】。

能量上限：每个角色的【能量】上限为 3，每次提炼可以拿取 1 或 2 个星石作为能量。若你的能量达到上限，则不能执行【提炼】。

Chapter 13

伤害时间轴

伤害时间轴是本游戏中另一个非常重要的理论。在游戏中，它会用①~⑥的数字来表示。

所有产生伤害的动作都会运用到这个理论。但尽管如此，它仍然不是必须的。一般情况下，你都会跳过它。注：这个理论只是将一个简单的伤害概念复杂化、系统化。

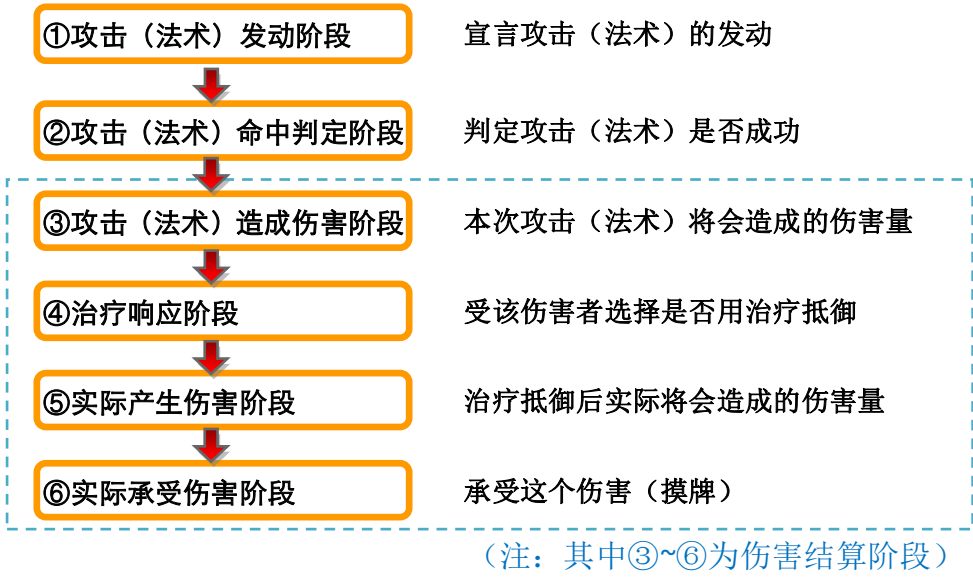
什么时候会用到它？

在伤害结算或技能响应产生歧义的时候，你可以通过查看伤害时间轴来解决那些问题。

伤害时间轴原理：伤害时间轴所阐述的是一个伤害性动作从发动到结束的整个时间上的过程。（这个伤害性的动作可以是攻击，也可以是法术。）

这个时间上的过程总共分为 6 个点，用来表示这些过程的前后顺序。

这 6 个时间点分别是：



Chapter 14

图标解释

游戏中运用了一些简易的图标来表示一些概念和含义。这些图标大多出现在角色的技能当中，这一章节主要是对这些图标做一个解释，让玩家更好的理解其含义，避免在游戏过程中出现歧义。

所有的图标可分为 4 大类：

数字图标、颜色图标、动作图标和形状图标。

其中，**数字图标**和**颜色图标**理解起来相对复杂，但并不需要玩家时刻关注，只有在游戏过程中出现歧义或不明点的时候才需要去查看。

而**动作图标**和**形状图标**理解起来虽然简单，但需要玩家彻底理解其含义，否则将无法进行游戏。

游戏中存在大量专有的术语，这些术语相比于实现生活中的用法可能会有所差异，因此在此章节会作详细的解释。

（注：这些术语并不难懂，只是碍于文字的多义性，往往会让人产生各种不同的理解，因为我们有必要对其做一个统一的说明，以避免玩家在正常游戏时产生歧义。）

目标角色/队友/对手：由你指定的任意一名角色/队友/对手。

移除（此牌）：将（此牌）放入弃牌堆。

抵挡攻击：视为攻击失败（未命中）。

承受攻击：视为攻击成功（命中）。

抵御（1点）伤害：减少（1点）对你的伤害。

○○行动结束时发动：在你的行动阶段，当你执行的一个○○行动结束时，可以宣布发动这个效果。

额外+1○系攻击行动：限定了额外的攻击必须为○系。

强制命中：该次攻击必定成功，对方无法应战、无法用圣光或圣盾抵挡、只能选择承受该次攻击（若对方拥有圣盾，圣盾只是被无视，且仍然保留在场上）。

攻击伤害额外+1：加成值。攻击的伤害从2变为3。


攻击命中后发动：在你的攻击成功后，进入伤害结算之前。你可以宣布发动这个效果。

对方无法应战：对于你的攻击，对方只能选择用圣光或圣盾抵挡，或者承受攻击。

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	将角色卡顺时针旋转 90°，横放在自己面前。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）

攻击未命中时发动：若你的攻击没有成功，你可以宣布发动这个效果。若对方应战了这次攻击，需先结算你发动的效果再将攻击传递下去（他应战打出的牌不算入他手牌）。

摸 1 张牌：将牌库顶的一张牌放入自己手牌中（这可能会导致你手牌超过上限，同样会造成暴牌）。它不属于任何伤害，仅仅是一个动作，所以无法用任何方式去避免。

+1 ：为角色加 1 点【治疗】，该角色可以用它来抵御 1 点攻击/法术伤害。


弃牌、弃 1 张○○牌【展示】：将自己的手牌面朝下放入弃牌堆、将 1 张○○牌展示后再放入弃牌堆。

x (x 最高为 3)：加成值，该数值由你选择（必须在符合条件的范围内）。

>1：即必须为 2 或 2 以上。

<3：即必须为 2 或 2 以下。


仅○○形态下发动：你的角色只有在○○形态下才能发动该技能。

 上限+1：加成值，【治疗】上限从 2 变为 3。（类似的还有【能量】上限）

手牌上限+1：一般情况手牌上限将从 6 变为 7，这样只有在手牌超过 7 的时候才会暴牌，需要弃到 7 张。（若手牌上限恒定则不受此影响，例如：仲裁者的“审判形态”）

手牌上限-1：一般情况手牌上限将从 6 变为 5，这会导致一旦手牌超过 5 张就会暴牌，需要弃到 5 张。（若手牌上限恒定则不受此影响，例如：圣女的“怜悯”）

不能和○○同时发动：发动该技能后，本次行动结算内○○将不会/不能发动。

无视治疗上限+x ：加成值，为角色加 x 点治疗，即使达到角色的治疗上限仍然会继续增加。

专有指示物：一种只有该角色拥有的能力标志，一般用黄、蓝指示物卡表示。

转移：将 A 从一方转移到另一方

转换：将 A 变为 B

专有盖牌：一种只有你能使用的动作，将一张特定的牌面朝下放置在角色卡旁边，只有你自己可以查看。在某些特定时刻，你需要移除他来发动一些效果。

既然是角色扮演类桌游，可以说扮演角色是本游戏的最大乐趣，游戏中最多有 27 名角色供玩家选择。每一名角色的特技和能力都是完全不同的；与其说技能上不同，不如说概念上不同，因此玩法上也存在很大的差异。扮演不同的角色会让您感觉像是在玩不同的游戏，同时不同角色见的搭配所产生的多样性的配合和玩法，以及面对不同组合的对手，都是极富挑战力和想象力的。这也是<星杯传说>的精华所在。

当然，由此所产生的种种问题，例如：某些职业过于复杂，不易上手。概念太多，很难掌握等，对于初学者（特别是不擅长玩此类游戏的玩家）来说，都是无法避免的。

也因此，在说明书中，我们附带了这份 27 角色详细攻略报告。接下来他将一步步带领您深入游戏的角色体系、解开种种奥秘，从而让您感受到<星杯传说>的真正魅力。

（注意：本攻略并非必须，您可以抛开此攻略尝试着自己去理解角色和朋友进行游戏，或者在遇到问题的时候再来查看相应的角色攻略。）

提示：

游戏的角色从难易度上分为多个星阶（3 星~5 星），本攻略将从最简单的角色开始，对于角色的系统进行一一讲解。

角色目录（Character Contents）

01	剑 圣	26
02	狂战士	27
03	弓之女神	28
04	封印师	29
05	暗杀者	30
06	圣 女	31
07	天 使	32
08	魔导师	33
09	魔 剑	34
10	圣 枪	35
11	元素师	36
12	冒险家	37
13	死灵法师	38
14	仲裁者	39
15	神 官	40
16	祈祷师	41
17	贤 者	42
18	灵符师	43
19	剑 帝	44
20	格斗家	45
21	勇 者	46
22	灵魂术士	48
23	巫 女	49
24	蝶舞者	51
26	魔 弓	53
28	红莲骑士	54
29	魔 枪	55

剑圣：类别 技


作为第一个讲解的角色，需要玩家理解“如何在自己回合中增加行动”以及“多次行动在游戏中的应用”。

上手难度：★★★

角色概要：在《星杯传说》的游戏中每一位角色每一回合只能执行一次行动，然而剑圣这名角色可以通过发动自己的技能如连续技、剑影、疾风技来达到每回合执行多次攻击行动，如何正确的发动多次攻击行动和有效的将这些攻击行动串联起来，是用好剑圣的基础也是关键。

技能说明：

普通技：响应 C 【连续技】：（结束时发动）额外+1 风系 .

普通技：被动 A 【圣剑】：若你的主动攻击为你本次行动阶段的第三次 , 则此攻击强制命中。

独有技：响应 A 【烈风技】：（攻击的目标拥有圣盾时发动）无视对方圣盾的效果，且此攻击对方无法应战。

独有技：响应 A 【疾风技】：（作为主动攻击打出时发动）额外+1 .

必杀技：响应 C 【剑影】：（结束时发动）额外+1 .

技能详解&歧义解释：

- 【连续技】：若发动连续技，则之后只能打出风神斩；而疾风技和剑影则没有系别上的限制。
- 【圣剑】：只有第三次攻击会发动圣剑的效果，之后再怎么追加攻击也不会发动。
- 【烈风技】：该技能只有在对方拥有圣盾的情况下使用该独有技才会发动，并且会无视对方的圣盾进攻对方的本体，对方只能用圣光来抵挡（这并不会导致圣盾被破坏）。当然你也可以将此攻击牌当做一般攻击使用而不发动【烈风技】。

- 【烈风技】：基础牌分布：地裂斩 5 张；雷光斩 2 张；风神斩 2 张。总计 9 张。
- 【疾风技】：基础牌分布：火焰斩 4 张；雷光斩 2 张；风神斩 3 张；水涟斩 4 张；总计 13 张。
- 若你先执行了【法术行动】或【特殊行动】，则不能发动连续技、疾风技和剑影。
- 连续技和剑影有【限定】的标志，所以每回合各只能发动一次。
- 一回合中的多次攻击可以全部指定为同一个目标也可以指定不同目标。
- 追加的攻击行动不需要立刻执行，你可以在你的回合内任意安排追加的行动的顺序。但是回合结束时所有未执行的额外行动将会被弃置。

多次攻击行动的使用技巧：

根据技能的发动条件，剑圣在攻击上可以产生多种组合，例如：

- 攻击+连续技+剑影
- 攻击+剑影+连续技
- 疾风技+攻击+连续技+剑影
- 疾风技+连续技+剑影+攻击
- 疾风技+攻击+连续技（风系疾风技）+攻击+剑影（疾风技）+攻击

职业攻略：

剑圣有着本游戏最高频率的攻击次数以及为本方阵营获得大量宝石的高效能力。如何有效的管理好自己的手牌及水晶数量，在关键的时刻帮助队友给予对方致命打击是使用剑圣的核心所在，同时，保证命中率而不让自己的攻击被对方应战而误伤到队友也是剑圣需要不断思考和注意的。合理的发动圣剑这个技能并攻击高手牌的队手是选取剑圣的玩家需要特别关注的，而通过自己细心的安排来规划每次攻击行动的不同顺序将会是一名剑圣玩家的成长之路。

狂战士：类别 血

狂战士主要牵涉到一个伤害加成概念，让您了解到游戏中的攻击并不仅仅只有 2 点伤害。

上手难度：★★★

角色概要：在《星杯传说》的游戏中攻击都是造成 2 点伤害的，但是狂战士从游戏一开始起攻击对手成功就能造成 3 点伤害，而在他拥有能量攻击对手成功并发动撕裂后，将会对手造成多达 5 点的伤害，他的两个独有技更是对低手牌的角色和拥有治疗能力的角色形成了强力克制，狂战士唯一不足的可能就是他那可怜的命中率了。

技能说明：


普通技：被动 A 【狂化】：你发动的所有攻击伤害额外+1。

独有技：响应 A 【血影狂刀】：（作为主动攻击打出时发动）

若命中手牌为 2 的对手②，本次攻击伤害额外+2；

若命中手牌为 3 的对手②，本次攻击伤害额外+1。

独有技：响应 A 【血腥咆哮】：（作为主动攻击打出时发动）

若攻击的目标拥有的  为 2，则本次攻击强制命中。

必杀技：响应 A 【撕裂】：  （攻击命中后发动②）本次攻击伤害额外+2。

技能详解&歧义解释：

- 【狂化】：狂战士应战时也拥有狂化的效果；狂化增加的伤害仅限于攻击，狂战士使用魔弹、中毒等法术不会增加额外伤害；由狂战士参与的应战若最后造成伤害的角色不是狂战士，则不会发动狂化的效果。狂化是个被动技能，你无法不发动。
- 【血影狂刀】：基础牌分布：地裂斩 3 张；雷光斩 4 张；水涟斩 4 张。总计 11 张。

- 【血腥咆哮】：只有对拥有治疗点为 2 的目标才能发动血腥咆哮，目标拥有的治疗点为 0、1、或大于 2 都无法发动血腥咆哮。基础牌分布：地裂斩 2 张；火焰斩 4 张；风神斩 4 张。总计 10 张。
- 狂战士应战时不能发动血影狂刀和血腥咆哮，但可以发动狂化和撕裂。

职业攻略：

首先如何提高自己的命中率来确保关键性的攻击能命中对手是选取狂战士的玩家最需要研究和关注的，这里有两个比较简单的技巧，一是跟着队友或自己连续使用相同系列的攻击牌对一名角色进行多次攻击，二就是使用暗灭这张攻击牌来进行攻击，当然还有其他更多的提高命中率的方法就靠玩家自己研究与领悟了。其次手上要留好血影狂刀和血腥咆哮这两张独有技卡牌，在关键时刻使用它们。最后始终保持拥有能量，若你的撕裂能够让对方暴更多的牌，请务必发动它。

弓之女神：类别 技

该角色主要让您理解“如何发动攻击响应类法术（在攻击未命中的时候发动法术类技能）”。

上手难度：★★★

角色概要：如果你选择了弓之女神，那么你将会接触到游戏第一个攻击响应类法术，并且学习到它的结算过程和优先级；你会了解到为何弓之女神拥有本游戏最高的命中率、任何时候她都能准确的命中对手并造成伤害，想在弓之女神面前保持低手牌也是非常的困难。同时需要考量如何在对对手造成伤害的同时暴牌，甚至是面对有强大治疗能力的对手。

技能说明：

普通技：被动 A 【闪电箭】：你的雷系攻击对方无法应战。

普通技：响应 A 【贯穿射击】：（主动攻击未命中时发动②，弃 1 张法术牌③）对你所攻击的目标造成 2 点法术伤害③。

独有技：法术 【闪光陷阱】：对目标角色造成 2 点法术伤害③。

独有技：响应 A 【精准射击】：此攻击强制命中，但本次攻击伤害-1。

必杀技：法术 【狙击】：🎯目标角色手牌直接补到 5 张🍌，额外+1🔪。

技能详解&歧义解释：

- 【闪电箭】：弓之女神用雷系攻击应战时依然会发动闪电箭的效果。
- 【贯穿射击】：贯穿射击优先于之后的攻击链需要先进行结算。
- 【闪光陷阱】：若要发动闪光陷阱，只需将此牌作为法术牌打出便可（这会视为消耗你一个法术行动。）
- 【闪光陷阱】基础牌分布：火焰斩 4 张；水涟斩 4 张。总计 8 张。
- 【精准射击】：此独有技卡牌既可作为一般攻击使用，也可在攻击的时候发动其效果，若选择发动精准射击的效果，则此攻击强制命中，但伤害会-1。因为其依然是攻击，所以强制命中后仍会为我方战绩区增加星石。精准射击也可以应在战时发动。

- 【精准射击】基础牌分布：地裂斩 5 张；雷光斩 4 张；风神斩 5 张。总计 14 张。
- 【狙击】：若对方手牌上限<5，则会导致对方暴牌。
- 在你发动贯穿射击时，你不能将标有闪光陷阱的攻击牌当作法术牌来舍弃，该独有技牌只有当发动闪光陷阱时才作为法术使用，独有技的“法术”标示仅指这张卡使用时要消耗法术行动，而不视为法术牌。

职业攻略：

弓之女神的闪电箭、闪光陷阱、贯穿射击、精准射击都是高命中的技能，只是在造成伤害的同时是否能暴牌是用好弓之女神的关键，如何在对方高手牌的时候做到持续压制以及用好狙击都是选取弓之女神的玩家需要仔细研究的地方。

封印师：类别 幻

封印师会让您了解到“一些特有的牌也能作为基础效果使用”以及“建立在这种效果上的各种概念”。

上手难度：★★★


角色概要：封印师是继剑圣之后第二个可以每回合进行多次行动的职业，但她最多只能行动两次，而且还必须是法术行动后接攻击行动，与剑圣的多次攻击行动相比互有利弊；你会在封印师的独有技中体会到封印对手的独特体验，相信封印师的每个技能都会让你有一个别样的感受。

技能说明：

普通技：**响应 C**【法术激荡】：（结束时发动）额外+1 .

独有技：**法术**【地之封印】：（将【地之封印】放置于目标对手面前）该对手获得（直到他从手中打出或展示出地系牌时强制触发）：对他造成 3 点法术伤害③，触发后移除此牌。

独有技：**法术**【水之封印】【火之封印】【风之封印】【雷之封印】：同上，依次类推。

必杀技：**法术**【五系束缚】：（将【五系束缚】放置于目标对手面前）该对手跳过其下个行动阶段。在其下个行动阶段开始前他可以选择摸（2+X）张牌来取消【五系束缚】的效果。X 为场上封印的数量，X 最高为 2。不论效果是否发动，触发后移除此牌。

必杀技：**法术**【封印破碎】：（将场上任意一张基础效果牌收入自己手中。

技能详解&歧义解释：

- 【法术激荡】：封印师只有在执行【法术行动】之后才能发动法术激荡再执行一个【攻击行动】，相反则不行。而封印师在自己的回合外打出魔弹或圣光则无法触发法术激荡，因为圣光属于第二类法术，该类法术不消耗法术行动。

- 【五系封印】：一旦出现满足封印的触发效果时，根据“触发优先结算原则”需立即进行封印效果的结算。一旦封印当作法术发动后，就属于基础效果。
- 【五系封印】：展示盖牌的时候不会触发封印，因无法行动时的展示并弃牌则会触发封印。
- 【五系封印】：基础牌分布：地裂斩 4 张；火焰斩 5 张；雷光斩 5 张；风神斩 4 张；水涟斩 4 张。总计 22 张。
- 【五系束缚】：【五系束缚】属于角色专属卡，因此不能被某些职业的技能所移除（例如天使的风之洁净）。五系束缚结算完毕（无论对方选择如何应对【五系束缚】）之后回到封印师手中，可以反复使用。
- 当一名角色面前有中毒、虚弱、五系束缚时，中毒最先结算，五系束缚和虚弱在后，后两个同时结算，选择跳过行动阶段则一齐跳过，选择承受则需要承受两者的摸牌，不能只触发其中的一个的摸牌，然后触发另一个的效果跳过。
- 【封印破碎】：若封印师在满手牌时发动封印破碎，则手牌将会超过其上限，此时需弃至手牌上限，并且我方阵营士气减 1，然后才能发动法术激荡。

职业攻略：

使用封印师的关键就在于手牌管理，良好的手牌管理可以使你每回合都使用法术激荡来控制或攻击你的对手，同时由于手牌的快速打出可以使你有更多的机会来帮助团队购买与合成，这样也能迅速的更新你的手牌；在意图打击敌方士气时尽量使用同系的封印牌和攻击牌来作为你的攻击手段，在关键的时候使用五系束缚和封印破碎来控制你的对手。

暗杀者：类别 技

暗杀者的前 2 个技能都会牵扯到一个伤害时间轴问题，在这里需要特别注意不同数字的标记代表的含义。必杀技会用到横置和重置两种动作。

上手难度：★★★

角色概要：由于反噬和水影这两大技能的存在，使得暗杀者的防御力变得无比的强大，一般都不会被对手作为攻击的目标，在这里你需要了解一个伤害时间轴的概念，而在拥有能量后，你会接触到横置与重置来获得与失去一个状态，这个状态非常的强大，可以对对手造成稳定的高伤害。

技能说明：

普通技：被动 D【反噬】：（承受攻击伤害时发动⑥）攻击你的对手摸 1 张牌。

普通技：响应 D【水印】：（任何人对你造成伤害时发动③）弃 X 张水系牌。

必杀技：启动【潜行】：持续到你的下个行动阶段开始，你的手牌上限 -1；你不能成为主动攻击的目标；你的主动攻击对方无法应战且伤害额外+X，X 为你剩余的【能量】数。【潜行】的效果结束时。

技能详解&歧义解释：

- 【反噬】：仅能对攻击你的对手发动，若你的对手对你使用法术，则无法发动反噬。
- 【水印】：发动时机在造成伤害③，此时还未进行治疗抵御结算和摸牌结算。
- 【潜行】：潜行后只是不能成为对方主动攻击的目标，但依然可以成为对方应战攻击和法术的目标。【潜行】时的主动攻击伤害计算能量区的水晶数量，只是水晶不能发动潜行。
- 【潜行】：暗杀者潜行时受虚弱、挑衅等的影响导致跳过行动阶段时若选择跳过行动阶段，则不重置。若面前有中毒，因中毒是在行动阶段开始前结算，故先中毒后重置。

职业攻略：

留好水系牌，适当的时候故意承受攻击伤害来发动反噬，尽量保持充足的能量，在对手到达高手牌时发动潜行。

圣女：类别 圣


在这里您将第一次接触到圣系职业的特点，圣女主要在于治疗的应用和手牌上限的改变。


上手难度：★★★

角色概要：圣女是本游戏中治疗速度最稳定、最高效的职业，当获得宝石进入怜悯状态后，更会因提升手牌上限而获得惊人的防御力，是一位非常称职和好用的团队辅助。






技能说明：

普通技：被动 A【冰霜祷言】：（每当你使用水系攻击时发动①）目标角色+1 .

独有技：法术【治疗术】：目标角色+2 .

独有技：法术【治愈之光】：指定最多 3 名角色各+1 .

必杀技：启动【怜悯】：你的手牌上限恒定为 7 .

必杀技：法术【圣疗】：任意分配 3 给 1~3 名角色，额外+1 或 .

技能详解&歧义解释：

- 【冰霜祷言】：只有当圣女使用水系攻击牌才会发动冰霜祷言，法术牌则不行。若发动冰霜祷言后触发了其他的响应，根据“触发优先结算原则”最后结算冰霜祷言的效果，如水之封印和贯穿射击等。目标角色并非指代你攻击的目标，而是指任意一名由你决定的角色（→P23）
- 【治疗术】：基础牌分布：火焰斩 4 张；雷光斩 4 张；圣光 2 张。总计 10 张。
- 【治愈之光】：基础牌分布：地裂斩 3 张；风神斩 3 张；水涟斩 3 张；圣光 1 张。总计 10 张。
- 【治愈之光】：不可以给同一名角色加多点治疗。
- 【怜悯】：该技能发动后你的手牌上限恒定为 7，不会受到任何手牌上限变化的技能影响直到游戏结束。

- 【圣疗】：分配治疗的技能是指从治疗牌堆分配。

职业攻略：

由于怜悯技能对于防御对方的攻击和进行特殊行动的强大功效，因此选取圣女的玩家应当尽可能早的进入怜悯状态，并保持充足的水晶为队友提供治疗，而队友也应当时刻关注圣女的能量状态来选择是否用治疗抵御伤害，7 张手牌的上限为圣女提供了非常好的购买与合成机会，好好使用它们吧。

天使：类别 圣

天使的体系中的一些概念在封印师和圣女中都出现过，其中还需要您了解的是“法术响应、清算响应类法术的应用”。

上手难度：★★★

角色概要：选取天使的玩家需要清楚游戏中基础效果牌的概念，并且明白法术响应、清算响应类法术的应用以及技能发动的条件与效果，当你掌握了以上的概念后，由你使用的天使一定能给团队带来最强大的辅助。

技能说明：

普通技：【法术】【风之洁净】：（弃 1 张风系牌）移除场上任意一个基础效果。

普通技：【法术】【天使祝福】：（弃 1 张水系牌）目标角色给你 2 张牌或指定 2 名角色各给你 1 张牌。

普通技：【被动 B】【天使羁绊】：（每当你移除场上任意一个基础效果或使用【圣盾】）目标角色+1。

独有技：【法术】【天使之墙】：可作为【圣盾】使用。

必杀技：【响应 B】【天使之歌】：（在你的回合开始前发动）移除场上任意一个基础效果。

必杀技：【响应 D】【神之庇护】：x 为我方抵御 x 点因法术伤害而造成的士气下降。

技能详解&歧义解释：

- 【风之洁净】：只能移除基础效果，封印的【五系束缚】等专属卡都不能移除。天使使用风之洁净移除自己面前的风系封印时触发封印，受到 3 点法术伤害，移除封印，结算结束，不发动天使羁绊。
- 【天使祝福】：该技能给的牌由技能的目标决定，也可以指定手牌数量不够的角色和自己。
- 【天使羁绊】：目标角色可以是任何人。

- 【天使之墙】：此技能视为你打出了一张圣盾。基础牌分布：地裂斩 1 张；火焰斩 4 张；雷光斩 4 张；风神斩 3 张；水涟斩 3 张。总计 15 张。
- 【天使之歌】：效果同风之洁净，唯一的区别在于天使之歌可以先移除你面前的负面基础效果和不占用你回合的行动。
- 【神之庇护】：天使的神之庇护是一个可以消耗复数能量发动的必杀技，x 的值由你决定（当然你需要能支付足够的能量数）。神之庇护抵御的仅仅是士气下降，法术伤害仍然会承受（即依然需要摸牌和暴牌，但士气不减）。

职业攻略：

手上应当尽可能的保留水系和风系的卡牌，在队友手牌多时发动天使祝福，让他们给你更多的水系、风系和独有技的卡牌，如果对方阵营的法术伤害非常强大或者可以施放很强力的控制性基础效果那就应尽早获得能量来保护队友。

魔导师：类别 咏

魔导师是 3 星级角色中唯一一名咏系职业，虽然一些法术的概念在之前已出现过，但她能让您更好地理解法系职业的特色。

上手难度：★★★

角色概要：魔导师作为第一个登场的咏系职业拥有强大的法术能力，在任何场合下都稳定能发挥出自己的法术威力，作为选取魔导师的玩家来说，你需要理解法术的特殊性即百分百命中但除了特殊效果外不会为你的阵营获得任何的宝石和水晶，在很多时候你需要仔细地考虑该发动何种法术。

技能说明：

普通技：[法术]【魔爆冲击】：（弃 1 张法术牌^②）指定 2 名对手各弃一张法术牌^②，若其中有人不如此做，则对他造成 2 点法术伤害^③。只要有一名对手不如此做，我方【战绩区】+1^④。

普通技：[被动 B]【魔弹掌握】：你主动使用【魔弹】时可以选择逆向传递。

普通技：[被动 B]【魔弹融合】：你的地系或火系牌可以当【魔弹】使用。

必杀技：[法术]【毁灭风暴】：^⑤对任意 2 名对手各造成 2 点法术伤害^③。

技能详解&歧义解释：

- 【魔爆冲击】：即使两名对手都不如此做，我方【战绩区】依然只+1【宝石】。指定多名角色的效果都按当前回合人开始逆时针结算。
- 【魔弹掌控】：只有你主动使用【魔弹】时方可发动此技能，并且接下来的传递顺序改为魔导师传递的顺序。若你是在传递魔弹则无法发动该技能。
- 【魔弹融合】：只有当你发动该技能时地系或火系牌才属于【魔弹】，其他时间它们依然可以当作原本的牌使用。

职业攻略：

魔爆冲击并不是一个非常容易使用的技能，在前期可以依靠魔爆冲击来为我方阵营增加宝石，但在中后期就需要看情况来使用，否则会变成变相的帮助

对手过滤掉不需要的法术牌，对于高手牌的对对手来说，该发动魔弹还是毁灭风暴是有一定讲究的，因为对手可能会留一张魔弹来应对你。魔导师最大的弱点就在于她的防御力，因此有的时候也许战况会并不让你满意，所以要好好的规划每一次的行动。

提示：

以上为全部 8 位 3 星级角色，接下来将要讲解的是 6 位 3 星半角色，从宏观上来讲之后并不会出现特别多的新概念，他们只是在一些细节方面的组合和运用会更复杂而已。

如果您能坚持看到这里，我相信接下来的内容也一定难不倒你。那么就让我们跟随着攻略的步伐继续前进吧！

魔剑：类别 幻

在这里将首次引入“形态”的概念，以及注意“使用”和“弃”之间的区别。

上手难度：★★★☆☆

角色概要：魔剑是一个既可以每回合进行多次攻击也可以发动伤害类法术，更可以确保命中率和高伤害的职业，但这一切都是有负作用的，选取魔剑的玩家一定要能很好的理解和掌握暗影凝聚这个技能，不然就会暴露弱点被对手狠狠的攻击。

技能说明：


普通技：响应 C 【修罗连斩】：（结束时发动）额外+1 火系 .

普通技：启动 【暗影凝聚】：（对自己造成 1 点法术伤害③）持续到你的下个行动阶段开始，你都处于【暗影形态】，脱离【暗影形态】时 .

普通技：被动 A 【暗影之力】：（仅【暗影形态】下发动）你发动的所有攻击伤害额外+1。

普通技：被动 【暗影抗拒】：在你的行动阶段你始终不能使用法术牌。

普通技：法术 【暗影流星】：（仅【暗影形态】下发动，弃 2 张法术牌 ）对目标角色造成 2 点法术伤害③。

必杀技：响应 A 【黑暗震颤】：（主动攻击前发动①）本次攻击对手不能应战，若命中②，你的手牌直接补到上限 .

技能详解&歧义解释：

- 【暗影凝聚】：当你进入暗影形态后，你才可以发动暗影之力和暗影流星，并且该形态只会保持一回合，即下一个回合开始你需要先重置脱离暗影形态（当然你可以立刻再横置发动）。
- 【暗影抗拒】：这些法术牌包括了中毒、虚弱、圣盾、魔弹、圣光，但是在你的回合外，你依然可以使用魔弹和圣光。

- 【黑暗震颤】：可以在任何主动攻击行动前选择发动（可以在修罗连斩时发动），但这个技能是回合限定，每回合只有一次发动的机会。
- 魔剑手牌 6，全为法术，战绩区无能量，必须执行【暗影凝聚】。
- 魔剑 0 手牌时可以启动，但不能使用治疗或者链接，若摸到的是法术牌，以无法行动展示处理。

职业攻略：

魔剑是一个综合实力非常强大的职业，但看似其拥有高伤害、多行动、法术和命中的背后却是一个又一个的负作用相伴随，因此使用魔剑起来也往往会有一种与别人拼命的感觉，如何用好这把双刃剑就需要认真的观察场上和对手的形势，尤其是当你不断的使用暗影凝聚和黑暗震颤时更需要预先判断对手有没有反击你的可能，同时，如果有辅助或治疗系相随，一定能更好地发挥出魔剑的威力。


圣枪：类别 圣

在这里您将了解到“治疗”的各种特殊用法和运用。

上手难度：★★★★☆

角色概要：如果你选取圣枪，你会发现圣枪的治疗上限和其他角色不同，并且当发动了必杀技之后更会达到最高 5 点的治疗上限，治疗本来作为游戏内一个辅助的作用却在圣枪身上产生了另外一种效果即增加伤害，圣枪既是一个称职的攻击手，同时也能克制住对方阵营的治疗职业。


技能说明：


普通技：被 动【神圣信仰】：你的  上限+1。




普通技：法 术【荣耀】：（弃 1 张水系牌 ）所有人+1 ，额外+1 。

普通技：法 术【惩戒】：（弃 1 张法术牌 ）将其他角色的 1  转移给你，额外+1 。

普通技：被 动【圣击】：（攻击命中后发动②）你+1 。

普通技：响 应 A【天枪】：（主动攻击前发动①，移除你的 2 ）本次攻击对方不能应战；不能和【圣击】同时发动。

普通技：响 应 A【地枪】：（主动攻击命中后发动②，移除你的 x ）本次攻击伤害额外+x，x 最高为 4；不能和【圣击】同时发动。

必杀技：法 术【圣光祈愈】：无视你的治疗上限为你+2 ，但你的  最高为 5，额外+1 ；本回合你不能再发动【天枪】。

技能详解&歧义解释：

- 【惩戒】：你的目标必须拥有治疗你才能发动惩戒，若你发动惩戒时你的治疗已经达到上限，则依然可以发动惩戒，只是你不会再增加任何治疗。
- 【圣击】：应战攻击若命中对手也能发动圣击。
- 【地枪】：x 由你决定但最多为 4。
- 【圣光祈愈】：通过发动圣光祈愈所增加的治疗是无视你的上限的，因为不会因为你的回合结束或治疗溢出而将该治疗点舍弃，但同时你的治疗点

最高为 5 即如果你下个回合再次发动圣光祈愈那么多于 5 点的治疗点将会被舍弃。治疗上限和无视治疗上限的区别在于前者普遍存在，它从游戏一开始就生效直到游戏结束，而后在必须通过发动某些技能才能增加，而增加的治疗不会受到治疗上限本身的限制。

职业攻略：

由于治疗的两用性使得圣枪称为一个攻守兼备的职业，但这也往往意味着偏重攻击的时候就会忽视防御，偏重防御的时候攻击就会变得疲软。虽然圣光祈愈+地枪可以造成最高 6 点的攻击伤害，但有时候却还是稳妥的采用惩戒/荣耀+天枪的方式更能打击对手，如何最大化的运用治疗和发动技能是用好圣枪的关键。

元素师：类别 咏

这里将首次引入“指示物”的概念，以及围绕着它的各种用法。



上手难度：★★★☆☆



角色概要：元素师是本游戏中第一个将运用到指示物的职业，你可以把指示物理解为该角色特有的能量，当能量达到一定数量后，就能发动；元素师拥有 5 大独有技，在造成法术伤害的同时还会根据不同的系列产生额外的效果，你可以拼命的积攒独有技进行绚丽的爆发亦或是通过获得宝石来发动月光进行稳定的输出。不论如何，他都是一个值得你依靠的法术系伤害输出者。


技能说明：



普通技：响应 D 【元素吸收】：（对目标角色造成法术伤害时发动③）你+1【元素】。

普通技：法术【元素点燃】：（移除 3 点【元素】）对目标角色造成 2 点法术伤害③，额外+1 ；不能和【元素吸收】同时发动。


独有技：法术【陨石】：对目标角色造成 1 点法术伤害③，额外+1 ；（若你额外弃 1 张地系牌 ①）本次伤害额外+1。

独有技：法术【风刃】：对目标角色造成 1 点法术伤害③，额外+1 ；（若你额外弃 1 张风系牌 ①）本次伤害额外+1。

独有技：法术【火球】：对目标角色造成 2 点法术伤害③；（若你额外弃 1 张火系牌 ①）本次伤害额外+1。

独有技：法术【雷击】：对目标角色造成 1 点法术伤害③，我方【战绩区】+1 ；（若你额外弃 1 张雷系牌 ①）本次伤害额外+1。

独有技：法术【冰冻】：对目标角色造成 1 点法术伤害③，并指定 1 名角色+1 ；（若你额外弃 1 张水系牌 ①）本次伤害额外+1。

必杀技：法术【月光】：对目标角色造成 (X+1) 点法术伤害③，X 为你剩余的【能量】数。

*【元素】为元素师专有指示物，上限为 3。（用黄色指示物卡表示）

技能详解&歧义解释：

- 【元素吸收】：只要你对目标造成法术伤害便能发动元素吸收，不论该伤害是否被对方的治疗所抵御，也不限你角色技能之外的伤害性法术（中毒、魔弹），但若你的中毒使用后对方驱散或魔弹没有命中对手，则不会发动元素吸收。
- 所有拥有指示物的角色，初始指示物数量皆为 0。（→P79）
- 战绩区宝石已满依然可以发动【雷击】，但不能增加宝石。
- 元素师的独有技是在发动时同时弃一张同系，两张牌同时打出。
- 独有技分布：陨石 4 张，风刃 5 张，火球 4 张，雷击 4 张，冰冻 6 张。
- 【月光】：与暗杀者类似，元素师发动【月光】时伤害计算能量区的水晶数量，只是不能用于发动月光。

职业攻略：

当你理解了指示物的概念之后，元素师还是非常简单好用的，需要注意的地方就是如何快速地刷新你的手牌以及如何打出不间断的伤害和暴牌，一个高端的元素师是不会仅仅依靠自己运气好坏的。



冒险家：类别 幻

冒险家将会让您了解到由“特殊行动”演变的各种用法，以及如何控制和利用场上的【星石】。


上手难度：★★★☆☆

角色概要：冒险家是一位优秀的控制辅助的职业，不但能够削弱对方阵营的星石，帮助队友提炼、还能辅助攻击，连续的使用欺诈和地下法则更能为本方阵营提供大量的宝石和星杯，是一个让对方头痛不已的强力控制和辅助角色。

技能说明：



普通技：响应 A 【欺诈】：（弃 2 张同系牌 ）视为一次除暗以外的任意系的主动攻击，该系由你决定；或（弃 3 张同系牌 ）视为一次暗系的主动攻击。

普通技：被动 A 【强运】：（每发动一次【欺诈】）你+1 。

普通技：被动 C 【地下法则】：你执行【购买】时，改为【战绩区】+2 。

普通技：被动 C 【冒险者天堂】：你执行【提炼】时，可将提炼出的  或  交给任意一名队友。

必杀技：法术 【特殊加工】   将我方【战绩区】的  全部替换为 ，额外+1  或 。

必杀技：法术 【偷天换日】   将对方【战绩区】的 1  转移到我方【战绩区】，额外+1  或 。

技能详解&歧义解释：

- 【欺诈】：只要是同系的牌即可发动欺诈，即使两张都是法术牌；你只能在主动攻击时发动欺诈。
- 【强运】：获得的水晶为你的能量，不能放入【战绩区】。
- 【冒险者天堂】：执行提炼时，可将提炼出的【能量】（无论何种组成方式）交给任意一名队友。要么将两个能量全部给自己，要么全部给队友，不可

以将能量拆分供给。冒险家替队友提炼时只和队友的能量是否达到上限有关，如队友没达到上限则可以执行提炼。该提炼不能超过队友的能量上限。

- 【特殊加工】：冒险家在己方战绩区没有宝石或者水晶的时候依然可以发动此技能。
- 【偷天换日】：不能转移对方阵营的【水晶】。冒险家可以在己方星石满时使用【偷天换日】，视为直接弃置对方战绩区 1 宝石。

职业攻略：

如果说别的职业关注的可能是对手的手牌或者场上的形势，那冒险家就是紧紧地盯住场上的星石，你需要充分的了解你的队友何时需要星石或者应该优先给谁，并且控制住你的对手让他们没有宝石可拿，甚至还要在关键的时刻使用欺诈去暴牌。

死灵法师：类别 幻

有着和冒险家一样收集同系牌的概念，同时又有更为复杂的伤害性法术的应用。


上手难度：★★★☆☆



角色概要：死灵法师对于法术有着极强的免疫能力，作为代价，他被攻击时会承受较大的伤害，死灵法师也是本游戏中最强大的 AOE 职业，但也敌我不分，每个技能都能造成强大的法术伤害，唯一美中不足的就是需要积蓄的时间。

技能说明：

普通技：响应 C 【不朽】：（ 结束时发动）你+1 .

普通技：被 动 【圣读】：你的  不能抵御攻击伤害，你的  上限+3。

普通技：法 术 【瘟疫】：（弃一张地系牌 ）对其他所有角色各造成 1 点法术伤害③。

普通技：法 术 【死亡之触】：（移除你面前的 a  并弃 b 张同系牌 ，a,b 的数值由你决定，但每项最少为 2）对目标角色造成(a+b-3)点法术伤害③；不能和【不朽】同时发动。

必杀技：法 术 【墓碑陨落】： 对其他所有角色各造成 2 点法术伤害③，你+1 .

技能详解&歧义解释：

- 【不朽】：死灵法师打出圣光或传递魔弹不能+1【治疗】，因为这不是法术行动，同封印师的【法术激荡】。
- 【墓碑陨落】：墓碑陨落伤害结算完毕+1【治疗】，触发【不朽】再+1【治疗】，共计+2【治疗】。
- 当死灵法师发动瘟疫和墓碑陨落时，需按逆时针方向一个一个结算对每位角色的伤害，等待其他角色可能发动的法术响应。

职业攻略：

选取死灵法师的玩家需要同时关注阵营双方的手牌数量，以免误伤我方阵营。你可以通过施放诸如中毒、圣盾、虚弱、魔弹等法术来慢慢积蓄治疗，然后发动死亡之触对你的对手造成高额伤害；也可以快速的获取能量发动 AOE 与对方阵营拼命。但无论如何，你都要考虑如何最大化的利用各个法术技能和珍贵的治疗点而不做到浪费。


仲裁者：类别 血

同样有“形态”、指示物的概念，以及将这两者结合起来的各种用法。

上手难度：★★★☆☆

角色概要：仲裁者有非常好用的技能来控制自身的手牌并且可以使用能量转变成强大的审判形态，在审判形态下她可以快速的积累自己的审判指示物来发动末日审判对手造成伤害，但你的对手也能从你的审判指示物的数量来判断你爆发的时间。因此，需要队友给予你足够的帮助或者由你自己打乱对手的节奏才能发挥出仲裁者最大的效用。

技能说明：

普通技：被 动 【仲裁法则】：游戏初始时，你+2 。

普通技：启 动 【仪式中断】：（仅【审判形态】下发动）脱离【审判形态】，我方【战绩区】+1 。

普通技：法 术 【末日审判】：（移除所有【审判】）对目标角色造成等量的法术伤害③；在你的行动阶段开始时，若【审判】已达到上限，该行动阶段你必须发动【末日审判】。

普通技：被 动 D 【审判浪潮】：（你每承受一次伤害⑥）你+1【审判】。

必杀技：启 动 【仲裁仪式】：转为【审判形态】，你的手牌上限恒定为5 ；每次在你的回合开始时，你+1【审判】。

必杀技：法 术 【判决天平】：你+1【审判】，再选择一项：

● 弃掉你的所有牌

● 将你的手牌补到上限 ，我方【战绩区】+1 。

*【审判】为仲裁者专有指示物，上限为4。

技能详解&歧义解释：

- 【仲裁法则】：增加的水晶是你的能量，直接放置在你的能量区。
- 【末日审判】：若你被施放了虚弱或五系束缚，并且选择跳过你的行动阶段，则你不需要发动末日审判，否则只要审判达到上限，你必须发动末日

审判。但如果仲裁者受到勇者的【挑衅】，勇者【挑衅】的优先程度最高，仲裁者被【挑衅】之后，如果在自己回合的行动阶段必须发动【末日审判】的话，必须选择跳过，但是仲裁仍然可以进行启动。

- 【审判浪潮】：你只有承受伤害才会增加审判，若你使用治疗完全抵御对你造成的伤害或者伤害全部被灵魂链接转移走，则不会增加审判，在此你需要理解承受与造成伤害以及一次伤害和多次伤害的区别。
- 【仲裁仪式】：仲裁仪式的手牌上限恒定为5不能被其他改变手牌上限的技能所影响，但当你发动仪式中断脱离审判形态时，你的手牌上限将回复到6（并且会被其他改变手牌上限的技能所影响）。
- 【判决天平】：该技能有两部分组成，效果+1 审判是必定会发动的，之后的两项你只能且必须选择其中一项发动，不能放弃。

职业攻略：

通过技能可以发现仲裁者有着极高的法术伤害，但你的对手也很容易预判到你的爆发期。审判形态会大幅提高你的爆发能力，但同时也会被对手算计来打乱你的节奏，因此预判场上可能发生的形势和需求队友的配合就变得尤为重要，仲裁者管理手牌的技能十分强大，尽可能地用好它们。

提示：

了解完以上6位3星半角色，是不是没有想象中的那么难呢？基本上，如果能看到这里的话，后面的角色相信即使没有攻略你也能看懂，您可以尝试着阅读手中的角色卡靠自己的理解去研究后面的角色体系。接下来的攻略会把重点放在一些歧义解释上，不会再对角色技能用法做详细的描述。

神官：类别 圣

唯一一位上 4 星的圣系职业，如果掌握了之前 3 位圣系职业的特点，那么在她身上基本没有什么特别难理解的概念。

上手难度：★★★★

角色概要：神官是本游戏中唯一一个难度为 4 星的圣系职业，每个技能看上去都是那么的强大和实用，但真正使用起来就会发现并没有想象中那么简单，神官的水之神力是她的队友最喜爱的技能，再加上一定的法术输出和超强治疗使神官成为一个异常强大的综合性圣系职业。

技能说明：

普通技：响应 C 【神圣启示】：（【特殊行动】结束时发动）你+1 .


普通技：法 术 【神圣祈福】：（弃 2 张法术牌 ）你+2 .

普通技：法 术 【水之神力】：（弃 1 张水系牌 ）将手中的一张牌交给目标队友 ，你和他各+1 .

普通技：被 动 【圣使守护】：你的  上限+4，你每次用  去抵御伤害时，最多只能使用 1 点。

必杀技：启 动 【神圣契约】：  将你的 X  转移给一名队友，以此法所转移的  无视他的  上限，但他的  最高为 4。

必杀技：法 术 【神圣领域】：  你弃 2 张牌，再选择一项：

● （移除你的 1 ）对目标角色造成 2 点法术伤害③。

● 你+2 ，目标队友+1 .

技能详解&歧义解释：

- 【水之神力】：给队友牌也可能导致暴牌。而神官剩余 1 手水系牌，可以弃掉它并展示，同时对目标队友发动水之神力，神官和目标队友各加 1 治疗，结算结束。
- 【神圣契约】：为其他玩家传递治疗时，目标上限最多为 4，若对方其实未到上限（如死灵法师）也不能再加了。

职业攻略：

神官有着出色的辅助能力。神圣启示、神圣祈福、神圣领域配合圣使守护可以使得自身拥有很高的治疗数，再通过神圣契约可以使得队友被治疗的同时享受高治疗上限。水之神力可以将手牌传递给队友，使得队友更好地发挥技能威力。区别于一般的辅助，神官也可以依靠能量制造法术伤害打击对手。然而，神官的治疗每次伤害只能抵御 1 点，这使得她面对高伤时很脆弱，需要注意。

祈祷师：类别 咏



同样会涉及到形态和指示物的概念，需要理解这两者的关系，以免用错。

上手难度：★★★★

角色概要：祈祷师是本游戏中唯一一个可以为队友提供各种有益效果的职业，作为咏系职业的祈祷师不但拥有强力的法术攻击，更是一个可以帮助队友及团队的综合辅助职业。

技能说明：

普通技：法术【光辉信仰】：（仅【祈祷形态】下发动，移除 1 点【祈祷符文】）

你弃 2 张牌，我方【战绩区】+1 ，目标队友+1 .

普通技：法术【漆黑信仰】：（仅【祈祷形态】下发动，移除 1 点【祈祷符文】）




对目标角色和自己各造成 2 点法术伤害③。

独有技：法术【威力赐福】：（将【威力赐福】放置于目标队友面前）该队友

获得（攻击命中后可以移除此牌发动②）：本次攻击伤害额外+2。

独有技：法术【迅捷赐福】：（将【迅捷赐福】放置于目标队友面前）该队友

获得（或结束时可以移除此牌发动）：额外+1 .

必杀技：启动【祈祷】：转为【祈祷形态】，你每发动一次主动攻击

①，你+2【祈祷符文】。

必杀技：响应C【法力潮汐】：（结束后发动）额外+1 .

*【祈祷符文】为祈祷师专有指示物，其上限为 3。

技能详解&歧义解释：

- 【光辉信仰】：战绩区宝石已满还可以发动【光辉信仰】，但不增加宝石。
- 【漆黑信仰】：先结算对目标的伤害，再结算对自己的伤害。
- 【威力/迅捷赐福】：你的赐福只能放给你的队友，同一名角色面前同种赐福最多只能有一个。赐福都属于基础效果，会被天使的风之洁净等技能所驱散。威力赐福分布：地裂斩 2 张，火焰斩 4 张，水涟斩 6 张。总计 12

张；迅捷赐福分布：基础牌分布：地裂斩 2 张，雷光斩 4 张，风神斩 5 张。总计 11 张。

职业攻略：

祈祷师可以和物理形成很好的配合，无论是威力赐福或迅捷赐福都使得物理的能力大增。启动之后祈祷师将通过普通攻击收集符文获得更多的法术能力，光辉信仰可以很好地保护自己辅助队友，漆黑信仰可以与对手拼命。而这些，都可以依靠必杀技——法力潮汐加速法术行动。然而即便这样，祈祷师成型的速度还是较慢的，如何在自己的前期保护好自己并协助队友击破对方是祈祷师玩家需要考虑的事情。

贤者：类别 咏


需要对时间轴概念、技能发动条件、多个法术的结算顺序有充分的了解后才能熟练运用的角色。


上手难度：★★★★




角色概要：选取贤者的玩家首先需要完全的了解伤害时间轴的概念，否则会遇到很多可能产生的无谓争议，贤者虽然只有 4 个技能，但这 4 个技能是互相作用相互影响的，如何用好这 4 个技能，通过技能间的组合来达到最佳效果需要玩家用心思考与研究。

技能说明：

普通技：被 动【智慧法典】：你的【能量】上限+1；（你每次承受法术伤害时⑥，若该伤害>3）你+2 .

普通技：响 应 D【法术反弹】：（你每次承受法术伤害时⑥，若该伤害仅为 1 点，则可以弃 X 张同系牌 （X>1））对目标角色造成（X-1）点法术伤害③，并对自己造成 X 点法术伤害③

必杀技：法 术【魔道法典】： （弃 X 张不同系的牌 （X>1））对目标角色与自己各造成（X-1）点法术伤害③。

必杀技：法 术【圣洁法典】： （弃 X 张不同系的牌 （X>2））最多（X-2）名角色各+2 ，并对自己造成（X-1）点法术伤害③。

技能详解&歧义解释：

- 【法术反弹】：若同时承受 2 次 1 点的法术伤害⑥，则需一次次结算。该技能的结算时间轴顺序为⑥，因此先摸牌再执行法术反弹。而对自己使用法术反弹时产生嵌套结算，最后产生的法伤最先结算。
- 【魔道法典】：“对目标角色和自己”中的目标角色可以指定为自己，之后分开结算每次的伤害。
- 【圣洁法典】：对自己造成伤害在增加治疗之后，因此可以先为自己加治疗，再用治疗抵御伤害。

职业攻略：

贤者拥有极强的法术输出能力。法术反弹和魔道法典在自己手牌理想的情况下，不仅可以打出很高的法伤，同时还能触发智慧法典为自己续航。圣洁法典也可以在贤者手牌理想的情况下，为团队补满治疗。有了治疗的贤者可以更灵活的发挥法术反弹的威力。然而，贤者的一切在于其手牌。如果对手可以有效地骚扰贤者的手牌，则贤者的威力将大打折扣，甚至成为团队的负担。贤者的队友必须保护好贤者，或者适时给予贤者 1 法伤为贤者输出及调整手牌。如何管理好自己的手牌也是贤者玩家本人必须考虑的事情。

灵符师：类别 咏

首次用到了盖牌的概念，总体的角色体系并不难理解。

上手难度：★★★★

角色概要：选择灵符师的玩家会首次接触盖牌的概念，这并不复杂。灵符师的综合能力非常强，既能帮助自己高手牌的队友过滤废牌，还能造成不小的伤害，更能在获得能量时打出一定的高伤害 AOE，但是在管理手牌上需要一定的技巧。

技能说明：

普通技：法术【灵符-雷鸣】：（弃 1 张雷系牌）对任意 2 名角色各造成 1 点法术伤害③。

普通技：法术【灵符-风行】：（弃 1 张风系牌）指定 2 名角色各弃 1 张牌。

普通技：响应 B【念咒】：你每次发动【灵符】，可将自己 1 张手牌面朝下放置在你的角色旁，作为【妖力】。

普通技：响应 A【百鬼夜行】：（主动攻击命中后发动②，移除 1 个【妖力】）对目标角色造成 1 点法术伤害③；若【妖力】为火系牌，则可以选择展示之，改为指定 2 名角色，对除他们以外的其他所有角色各造成 1 点法术伤害③。

必杀技：响应 B【灵力崩解】：（和【灵符-雷鸣】或【百鬼夜行】同时发动）你的本次【灵符-雷鸣】或【百鬼夜行】每次造成的伤害额外+1。

*【妖力】为灵符师专有盖牌，上限为 2；若【妖力】达到上限，则不能发动【念咒】。你可以随时查看自己的盖牌，但不能替换它，只能通过百鬼夜行使用掉。

技能详解&歧义解释：

- 【念咒】：灵符包括【灵符-雷鸣】和【灵符-风行】。若使用灵符的时候触发封印则先受到封印伤害再盖牌，再执行技能效果。

职业攻略：

灵符师是一个打团战的好手，雷鸣可以攻击复数个对手，风行可以为己方多人减少手牌压力。发动这两个技能所盖下的妖力，配合普通攻击百鬼夜行可以打出惊人的伤害，必杀技——灵力崩解可以使得灵符师的破坏力再进一步。然而，不论是哪个技能，都比较考验灵符师玩家的手牌管理能力，如果灵符师没有管理好自己的手牌，则可能造成普通攻击打不中人，妖力已满不能盖，甚至被对面抓住属性空门暴士气。所以用的灵活的灵符师才是好灵符师。

提示：

3 星~4 星的角色（不含扩展包）已经全部介绍完了，之后的角色不论是技能理解还是角色体系，其复杂程度都将上升一个等级，甚至有很多都属于技巧型角色，推荐给敢于挑战的玩家使用。

剑帝：类别 技

有盖牌，有指示物，属于技术型角色，技能略显复杂，需要理解各个技能间的关系。

上手难度：★★★★☆

角色概要：


技能说明：

普通技：响应 A 【剑魂守护】：（主动攻击未命中时发动②）将本次打出的攻击牌面朝下放置在你的角色旁，作为【剑魂】。

普通技：被动 A 【佯攻】：（主动攻击未命中时发动②）你+1【剑气】。

普通技：响应 A 【剑气斩】：（主动攻击命中后发动②，移除 X 点【剑气】，X 最高为 3）对除你所攻击的目标以外的任意一名角色造成 X 点法术伤害③。

普通技：被 动 【天使与恶魔】：若你现有【能量】为单数，你的所有【剑魂】视为【天使之魂】；若为双数，视为【恶魔之魂】；若没有【能量】，则不属于任何一种。

普通技：响应 A 【天使之魂】：（主动攻击前发动①，移除一个【天使之魂】）本次攻击若命中②，你+2 ；若未命中②，我方+1 士气；不能和【剑魂守护】同时发动。

普通技：响应 A 【恶魔之魂】：（主动攻击前发动①，移除一个【恶魔之魂】）本次攻击伤害额外+1；若未命中②，你+2【剑气】；不能和【剑魂守护】同时发动。

必杀技：响应 C 【不屈意志】： （  结束时发动）你摸 1 张牌 、+1【剑气】，额外+1 。

*【剑魂】为剑帝专有盖牌，上限为 3；若【剑魂】达到上限，则不能发动【剑魂守护】。

*【剑气】为剑帝专有指示物，上限为 5。

技能详解&歧义解释：

- 【天使之魂】：不能通过此技能使士气超过初始值。
- 【不屈意志】：发动后会即时改变你的剑魂类型。发动后手上全是法术牌则结束回合。

职业攻略：

剑帝的特点在于每一次主动攻击都可获得价值。剑魂守护和佯攻使得剑帝在未命中对手时为自己积蓄力量。当剑帝攻击命中对手时，可以将储存的剑气释放出去，对攻击目标以外的对手造成较高的法伤。有了能量的剑帝更加恐怖，配合能量剑帝可以使用剑魂的威力，其中恶魔魂可以增大总输出，天使魂可以保护自己或为己方增加士气。必杀技——不屈意志使得剑帝可以积蓄剑气，并增加攻击次数以增大打出剑气斩的可能性。然而不论剑帝如何行动，在其行动阶段剑帝依靠自己只能最多减少 1 张牌，故剑帝可能成为团队的突破口。但是通过被暴可以弃掉多余的法术，靠自己的强大的爆发能力反暴回去。所以剑帝玩家需要很强的手牌管理和判断空门的能力。

格斗家：类别 技

和剑帝一样，只有充分理解每个技能的关系才能发挥出最大效用的角色。


上手难度：★★★★☆





角色概要：

技能说明：

普通技：【被动 D】【念气力场】：所有对你造成的伤害每次最高为 4 点③。

普通技：【响应 A】【蓄力一击】：（主动攻击前发动①，+1【斗气】）本次攻击伤害额外+1；若未命中②，对自己造成 x 点法术伤害③，x 为你拥有的【斗气】数；若【斗气】已达到上限，则不能发动【蓄力一击】。

普通技：【响应 C】【念弹】：（结束时发动，+1【斗气】）对目标对手造成 1 点法术伤害③；若发动前对方治疗点为 0，则对自己造成 x 点法术伤害③，x 为你拥有的【斗气】数；若【斗气】已达到上限，则不能发动【念弹】。

普通技：【启动】【百式幻龙拳】：（移除 3 点【斗气】）你的所有主动攻击伤害额外+2，所有应战攻击伤害额外+1；在你接下来的行动阶段，你不能执行和【特殊行动】，你的主动攻击必须以同一名角色为目标，并且不能发动【蓄力一击】；若不如此做，则取消【百式幻龙拳】效果并.

普通技：【响应 A】【苍炎之魂】：（主动攻击前发动①，移除 1 点【斗气】）本次攻击对方不能应战；攻击结束后对自己造成 x 点法术伤害③，x 为你拥有的【斗气】数；不能和【蓄力一击】同时发动。

必杀技：【启动】【斗神天驱】：弃到 3 张牌，你+2.

*【斗气】为格斗家专有指示物，上限为 6。

技能详解&歧义解释：

- 【念弹】：根据技能的条件和效果的前后关系，先增加斗气，再对自己造成法术伤害。因此需将本次增加的斗气一同计算进去。

- 【百式幻龙拳】：格斗家启动百式幻龙拳后，被虚弱选择跳过行动阶段，不会取消百式幻龙拳状态；而启动后被勇者挑衅，若【百式幻龙拳】之前的目标如不是勇者，被挑衅后只能选择取消【百式幻龙拳】而主动攻击勇者或跳过自己的回合；格斗家在百式幻龙拳状态，即使选择再次启动【百式幻龙拳】也只能指定上一个目标，否则不拥有百式幻龙拳的效果。
- 【苍炎之魂】：需先移除 1 点斗气后再计算苍炎之魂对自己的伤害。
- 【斗神天驱】：若你的手牌等于或小于 3 张牌，你依然可以发动此技能，你不会再弃牌或补牌，只+2【治疗】。

职业攻略：

格斗家的用法非常灵活。通过蓄力一击和念弹，格斗家可以在提高输出的同时为自己增加斗气。斗气可以发动苍炎之魂，将攻击牌变为暗灭有效打击对手产宝石，亦或是攒到很高的斗气发动百式幻龙拳配合苍炎之魂对一个对手持续高物理输出。然而，每一次使用斗气都有可能使得自己受到一定反伤，斗气越高则反伤效果越强。所以格斗家有时需要尽早提炼，依靠斗神天驱保护自己。当然光靠斗神是不够的，一个优秀的格斗家要随时注意控制自己的斗气数量，使得反伤在不至于暴牌的同时又能使得自己不会因没牌而哑火。


勇者：类别 血

首次用到了两种指示物的角色，唯一需要理解的是“禁断之力”和“精疲力竭”，掌握了之后勇者其实并没有想象中那么难用。

上手难度：★★★★☆





角色概要：

技能说明：



普通技：被 动【勇者之心】：游戏初始时，你+2 .

普通技：响 应 A【怒吼】：（主动攻击前发动①，移除 1 点【怒气】）本次攻击伤害额外+2；若未命中，你+1【知性】。

普通技：法 术【挑衅】：（移除 1 点【怒气】，将【挑衅】放置于目标对手面前）你+1【知性】；该对手在其下个行动阶段必须且只能主动攻击你，否则他跳过该行动阶段，触发后移除此牌。

普通技：被 动 A【精疲力竭】：（发动【禁断之力】后强制触发  额外+1 ；持续到你的下个行动阶段开始，你的手牌上限恒定为 4 。【精疲力竭】的效果结束时 ，并对自己造成 3 点法术伤害③。

普通技：响 应 A【明镜止水】：（主动攻击前发动①，移除 4 点【知性】）本次攻击对方不能应战。

必杀技：响 应 A【禁断之力】： （主动攻击命中或未命中后发动②）弃掉你所有手牌 ，其中每有 1 张法术牌，你+1 点【怒气】；若未命中②，其中每有 1 张水系牌，你+1 点【知性】；若命中②，其中每有 1 张火系牌，本次攻击伤害额外+1，并对自己造成等同于火系牌数量的法术伤害③。

必杀技：响 应 D【死斗】： （每当你承受法术伤害时发动⑥）你+3 点【怒气】。

*【怒气】和【知性】为勇者专有指示物，上限各为 4。

技能详解&歧义解释：

- 【挑衅】：你挑衅的目标可以发动启动，但之后必须主动攻击你，若在启动后不如此做，他仍然需要跳过接下来的行动阶段。即使原本不挑衅该角

色时该角色由于某些原因不能启动，由于你的挑衅，无论何种条件下该角色总可以选择启动后不攻击你而跳过接下来的行动阶段。

- 【挑衅】：如果被挑衅的角色因虚弱或者五系束缚跳过了他行动阶段，那么挑衅仍未到触发时机，故不移除；同时因你没有收回【挑衅】故轮到你的回合你也无法再使用挑衅。如果你挑衅的角色可以发动多次攻击也必须都以你为目标。同样他可以在攻击的同时发动一些响应技能。
- 【挑衅】：手牌只有法术的魔剑可以在被挑衅时启动找攻击牌，但若没有找到，则必须跳过行动阶段，巫女红莲同理。当然即使找到了攻击牌，他们也可以选择跳过行动阶段。
- 【挑衅】：暗杀者、魔剑因挑衅跳过行动阶段时可以重置跳过也可以不重置跳过。前者属于完全发动，后者属于效果的不完全发动。
- 【挑衅】：若被挑衅角色无法行动，则只能选择跳过而不能宣言无法行动。
- 【精疲力竭】：被虚弱的发动了【精疲力竭】的勇者在他的回合开始后先结算虚弱，若跳过行动阶段则继续横置，如摸牌则先摸 3 张阶段暴牌，再恢复上限，再对自己造成 3 点法术伤害③。
- 【禁断之力】：实例：勇者 5 张手牌对 A 攻击命中，发动禁断之力，弃掉 4 张手牌，4 张手牌分别为 1 张火系法术牌，1 张火系攻击牌，2 张风系牌；你+1 怒气，本次攻击对 A 造成的伤害变为 2+2（2 张火系牌）点，对自己造成 2 点法术伤害，并触发精疲力竭，横置角色牌，手牌上限变为 4，攻击目标承受攻击伤害。
- 【禁断之力】：勇者者发动禁断之力进入精疲力竭的状态的额外一次攻击可以再发动禁断之力，因为禁断之力没有回合限定说明，精疲力竭也不是一种形态。因此只要能量和手牌允许可以在同一回合内多次发动，这也是勇者的爆发方式。

职业攻略：

勇者可以在一回合打出恐怖的伤害，但需要指示物和能量为基础。前期勇者可以靠禁断之力获得怒气和知性，之后可以通过提炼宝石将怒气攒满，并发动怒吼或挑衅实现怒气到知性的转化。挑衅是一个很强的干扰技能，尤其克制

法术型人物的输出。当勇者的指示物和能量均充足的时候，配合火系手牌，可以在一回合打出多刀高伤，明镜止水更可以将高伤攻击变为暗灭，从而甚至实现翻盘。然而，勇者发动禁断之力后防御力令人担忧，很容易成为对面物理高伤的突破口，但这样刷牌之后自己也更容易洗到法术与火系牌增强自己的输出能力。总之，作为一个勇者，除了注意能量，管理好手牌外，还要做到勇。关键时刻勇于暴士气刷牌或许就是反败为胜的希望。

灵魂术士：类别 幻

同样会用到两种指示物，充分理解这两种指示物的关系将是掌握该角色的关键。

上手难度：★★★★☆

角色概要：

技能说明：

普通技：**被动**【灵魂吞噬】：（我方每有 1 点士气下降）你+1【黄色灵魂】。

普通技：**法术**【灵魂召还】：（弃 X 张法术牌^⑤）你+（X+1）【蓝色灵魂】。

普通技：**响应 A**【灵魂转换】：（你每发动一次主动攻击后^①）可转换 1 点你拥有的【灵魂】的颜色。

普通技：**法术**【灵魂镜像】：（移除 2 点【黄色灵魂】）你弃 3 张牌，目标角色摸 3 张牌^⑥（但最多补到其手牌上限）。

普通技：**启动**【灵魂链接】：（移除 1 点【黄色灵魂】和 1 点【蓝色灵魂】，将【灵魂链接】放置于一名队友面前）（每当你们之间将有人受到伤害时^⑥，移除 X 点【蓝色灵魂】）将 X 点伤害转移给另一人，转移后的伤害为法术伤害^⑥。

独有技：**法术**【灵魂震爆】：（移除 3 点【黄色灵魂】）对目标角色造成 3 点法术伤害^③，若他手牌<3 且手牌上限>5，则本次伤害额外+2。

独有技：**法术**【灵魂赐予】：（移除 3 点【蓝色灵魂】）目标角色+2^⑦。

必杀技：**启动**【灵魂增幅】：^⑧你+2【黄色灵魂】和 2【蓝色灵魂】。

*【黄色灵魂】和【蓝色灵魂】为灵魂术士专有指示物，上限各为 6。

技能详解&歧义解释：

- 【灵魂镜像】：发动该技能后，若你有手牌则必须弃 3 张，不足 3 张则必须全部弃掉。

- 【灵魂转换】：在你完成攻击宣言（打出攻击牌并指定目标后）即需要选择是否发动不能等待该次攻击的命中结果；同时若你攻击时触发了封印，则需先结算封印的伤害以及灵魂链接等，再发动灵魂转换。
- 【灵魂链接】：在可能满足同时触发【法术反弹】和【灵魂链接】的条件时，因灵魂链接是“每当你们之间^⑨将有人受到伤害时^⑥”，故先结算灵魂链接，在结算法术反弹；【灵魂链接】转移后的伤害的来源是灵魂术士，转移后的伤害为实际受到伤害阶段^⑥，不能治疗，不能触发暗杀者的水影和魔枪的暗之壁障，也不能再触发灵魂链接，只有蝶舞者的朝圣能够抵御。
- 【灵魂链接】：2v2 禁止使用灵魂链接，灵魂链接只能给队友。当你们之间受到伤害时，是否发动灵魂链接的效果由你决定而不由你的队友决定，故原则上你的队友不能提示你什么时候发动该技能。灵魂链接在绑定后不可以转移目标。
- 【灵魂震爆】：基础牌分布：地裂斩 2 张，火焰斩 5 张，雷光斩 5 张，水链斩 2 张。总计 14 张。
- 【灵魂赐予】：基础牌分布：地裂斩 2 张，风神斩 4 张，水链斩 2 张。总计 8 张。

职业攻略：

灵魂术士是一个综合能力强大的角色，其主要技能依靠指示物——灵魂来完成。黄色灵魂可以使得自己跑牌的同时为别人补牌，实现为法伤铺路。关键时刻也可以通过独有技将黄魂转变为法伤。蓝色灵魂除了可以配合独有技为队友或自己提供能量外，最主要的功能是配合灵魂链接将两个人承受的伤害均摊，实现 2 人的极高的总防御。通过损失己方士气和扔法术，灵魂术士可以分别收集黄魂和蓝魂，并可以通过主动攻击转换，不过最有效的取得灵魂的方法还是靠必杀技——灵魂增幅。虽然综合能力强，但是灵魂术士本身节奏比较慢，灵魂链接不能转目标使得第三人容易成为团队的突破口，并且灵魂链本身比较惧怕 AOE。用好灵魂的关键可能就在于随时能够看清局势，在多种行动选项选出最佳行动。

巫女：类别 血

巫女的形态转换概念相对来说比较复杂，需要充分理解形态与各技能间的关系，以免用错。

上手难度：★★★★★

角色概要：

技能说明：

普通技：【法术】【同生共死】：（摸 2 张牌，将【同生共死】放置于目标角色面前）

在【普通形态】下，你和他手牌上限各-2。

在【流血形态】下，你和他手牌上限各+1。

普通技：【启动】【血之哀伤】：（对自己造成 2 点法术伤害③）转移【同生共死】的目标或移除【同生共死】。

普通技：【被动 D】【流血】：（当你因受到伤害而导致我方士气减少时强制发动）转为【流血形态】，你+1。此形态下在你的每次回合开始时对自己造成 1 点法术伤害③。（自身手牌<3 时强制触发）脱离【流血形态】。

普通技：【法术】【逆流】：（仅【流血形态】下发动）你弃 2 张牌，你+1。

独有技：【法术】【血之悲鸣】：（仅【流血形态】下发动）对目标角色和自己各造成 1~3 点法术伤害③，数值由你决定。

必杀技：【法术】【血之诅咒】：对目标角色造成 2 点法术伤害③，你弃 3 张牌。

注意：巫女的【同生共死】一旦放出去，可能会随时触发，需时刻注意切换状态。甚至会在某个动作中出现多次切换状态的可能性，这也是使用该角色的难点所在。

技能详解&歧义解释：

- 【同生共死】：若目标的手牌上限恒定为某个数值，则【同生共死】对其不会产生效果，但对你依然生效；在你未放出【同生共死】时，你的手牌上限还是初始值 6，但也依然会触发【流血】的形态转变，上限不变；对你自己使用同生共死时，效果依然是普通-2 流血+1 上限，不会翻倍。
- 【同生共死】：巫女在场上无同生共死，自己无能量，战绩区无星石提炼，手上全部的牌是圣光，且手牌至少 4 张、无流血时，必须执行【同生共死】，不得声明无法行动。
- 【血之哀伤】：场上有同生共死时，普通状态，自己无能量，战绩区无星石提炼，手牌全部是圣光且手牌至少 2 张时必须发动血之哀伤，且不能主动使伤害减为 0，若之后依然无法行动，则宣言无法行动。而若血之哀伤因天使庇护导致并未进入流血状态此时手牌 4 圣光，也需要宣言无法行动。
- 【流血】：根据“触发优先结算原则”，只要巫女的手牌<3 就立即【重置】并脱离【流血状态】，之后再结算其他之前发动的技能。天使的对巫女使用天使祝福时先结算巫女是否转形态再处理天使得到牌。
- 【流血】：巫女若已流血，即使被暴士气，也不会触发+1 治疗的效果。流血状态的伤害是回合开始时的，比中毒的结算时间点要靠前。如果因虚弱跳过行动阶段，依然要承受这个伤害。
- 【血之悲鸣】：该技能同样先结算对方的伤害，再结算对自己的伤害。若打出该牌时导致你的手牌<3，则先结算【同生共死】的效果，再结算该技能的伤害效果。
- 【血之悲鸣】：基础牌分布：地裂斩 5 张，火焰斩 4 张，雷光斩 4 张，风神斩 4 张，水涟斩 4 张。总计 21 张。

职业攻略：

同生共死可以改变其他人和自己的手牌上限，当自己处于普通形态下可以将对手的手牌上限压缩，使得我方其他角色可以更有效地对其输出。然而普通形态下自己也很脆弱，很容易被对手打成流血。流血状态的巫女会慢慢自伤，不过巫女可以靠逆流保护自己。当巫女有了能量之后，可以较为轻松地在脱离流血时造成法伤，从而暴对手很多士气。血之悲鸣也给了流血状态下的巫女直

接和对手拼命的能力，配合形态转化效果更佳。同生共死的目标是可以更改的，这使得巫女可以再手牌压力小的时候通过转移同生共死，配合逃牌技能实现控制对手所有角色手牌的能力；当然也可以在自己流血的时候将同生帖给队友以增强队友的能力。巫女要做到的就是充分利用同生共死的灵活性来限制对手或辅助队友。

蝶舞者：类别 咏

蝶舞者唯一的难点在于玩家对伤害时间轴的理解，如果无法彻底掌握该角色每个技能的意义，很容易在游戏过程中产生各种分歧。

上手难度：★★★★★

技能说明：

角色概要：

普通技：被 动【生命之火】：你的手牌上限最少为3。

普通技：法 术【舞动】：（摸1张牌或弃1张牌）将牌库顶的1张牌面朝下放置在你的角色旁，作为【茧】。

普通技：响应 D【毒粉】：（每当有角色产生1点实际法术伤害时发动⑤，移除1个【茧】）该次伤害额外+1。

普通技：响应 D【朝圣】：（每当你将承受伤害时发动⑥，移除你面前的1个【茧】）抵御1点该来源的伤害。

普通技：响应 D【镜花水月】：（每当有角色产生2点实际法术伤害时发动⑤，移除2张同系【茧】）抵御该次伤害，你对他造成2次法术伤害③，每次伤害为1点。

普通技：响应 B【凋零】：（你每次移除【茧】时，若为法术牌，可展示之）你对目标角色造成1点法术伤害③，再对自己造成2点法术伤害③；此技能发动后，直到你的下个回合开始前，对方的士气最少为1。

必杀技：法 术【蛹化】：（你+1【蛹】）将牌库顶的4张牌作为【茧】，你的手牌上限-x，x为你拥有的【蛹】的数量。

必杀技：法 术【倒逆之蝶】：你弃2张牌，再选择一项：

- 对目标角色造成1点法术伤害③，该伤害不能用治疗抵御。
- （移除2个【茧】或对自己造成4点法术伤害③）移除1个【蛹】。

*【茧】为蝶舞者专有盖牌，上限为8。

*【蛹】为蝶舞者专有指示物，没有上限。

技能详解&歧义解释：

- 【舞动】：只有你能查看你拥有的【茧】，若你的【茧】已经达到上限，你需要自己从你所有（包括新获得的）的茧中弃掉超过上限部分数量的【茧】。每次你使用【茧】时均可任意选择【茧】来使用无需按顺序。
- 【朝圣】：每次伤害只能发动一次【朝圣】抵御一点伤害。特别地，朝圣可以抵御灵魂链接转移过来的伤害；先结算灵魂链接再结算朝圣。
- 【镜花水月】：根据伤害时间轴，毒粉增加的伤害已经无法用治疗抵挡，但若此时发动镜花水月，则目标可以用治疗抵御这两次1点伤害。镜花水月拆分伤害前和拆分后的目标是一致的，不能改变伤害的目标，只改变了伤害来源。
- 【凋零】：无论凋零的目标是谁，只要发动了凋零，直到你的下个回合开始前，对方阵营的士气最少为1。【镜花水月】发动时必须展示茧，但若其中有法术茧，因【凋零】为响应技，你拥有是否发动【凋零】的选择权。且每张法术茧均可以发动一次凋零。同时凋零的结束时机直到你的下个回合开始前，那么蝶舞对自己面前的中毒使用朝圣抵消伤害并且展示茧触发了凋零，那么在接下来的行动阶段内即使不使用凋零也不能将对方的士气减为0，需等到蝶舞者自己的下个回合开始前才可以。

职业攻略：

蝶舞者主要靠盖牌发挥威力。盖牌可以毒粉将伤害由1到2，再由镜花水月将伤害由2变为1+1，再毒粉，实现瞬间造成多次小型法伤。法术茧的威力巨大，其可以在展示的时候额外提供1点法伤，再由毒粉变为2，代价是使用凋零不但自己会受到反伤，还会使得对手一段时间内士气至少为1，这一点蝶舞玩家需要特别注意。获得茧的方法主要是靠舞动，亦或是通过宝石牺牲手牌上限快速得到大量茧。倒逆之蝶可以主动实现1法伤，以将茧主动用出去。蝶舞最大的敌人是对手的治疗，治疗可以有效卡住蝶舞的输出，还好蝶舞倒逆的伤害治疗无法抵御。蝶舞自身由于节奏很慢且反暴能力很弱，很容易成为对方攻击的目标，还好朝圣可以阻挡对面的部分伤害。蝶舞者需要考虑的是如何有

效率的收集茧和用茧制造可观的伤害，其队友也可通过制造低法伤配合蝶舞输出。


魔弓：类别 幻


上手难度：★★★★



角色概要：

普通技：响应 A【魔贯冲击】：（主动攻击前发动①，移除一个火系【充能】）本次攻击伤害额外+1，不能攻击手牌达到上限的对手；若命中②，（额外移除一个火系【充能】）本次攻击伤害额外+1；若未命中②，对对方造成3点法术伤害③；本回合你不能发动【多重射击】。

普通技：法术【雷光散射】：（移除一个雷系【充能】）对所有对手各造成1点法术伤害③；（若你额外移除x个雷系【充能】）指定一名对手，本次对其造成的伤害额外+x③。

普通技：响应 A【多重射击】：（结束时发动，移除一个风系【充能】）视为一次暗系的主动攻击，但不能攻击上次的目标且本次攻击伤害-1；本回合你不能发动【魔贯冲击】。

必杀技：启动【充能】：你弃到四张牌，摸x张牌，可将自己最多x张手牌面朝下放置在你的角色旁，作为【充能】（x<5）；本回合你不能发动【魔贯冲击】和【雷光散射】。

必杀技：启动【魔眼】：目标角色弃1张牌或你摸3张牌，将自己1张手牌作为【充能】，你+1。

*【充能】为魔弓专有盖牌，上限为8，达到上限时依然可以使用【充能】【魔眼】用新的手牌代替原先任意等量的盖牌。

技能详解&歧义解释：

- 【魔贯冲击】：命中后不能额外移除多个火系【充能】，最多一个。
- 【雷光散射】：的额外伤害是一次结算的，例如展示x张雷系【充能】，然后指定一名对手，则对他造成x点法术伤害③，对其他对手各造成1点法术伤害③。

- 【多重射击】：一回合内可以多次发动，不能攻击上次的目标是不能攻击触发多重射击的这个主动攻击的目标。例如在2v2中，魔弓对对手A进行攻击行动，则【多重射击】的目标不能指定为A，只能指定对手B；当因此【多重射击】的额外主动攻击而再次发动【多重射击】时，则可以指定A为目标，但不能指定B为目标。
- 【充能】：弃到4张手牌是必须执行的，如果手牌不足4张则不弃；摸x张牌允许超过手牌上限，此时立刻结算暴牌与士气下降，然后进行盖牌结算；摸牌和盖牌的数量无须相同，但盖牌数量不得超过摸牌数量且不得摸超过4张；盖牌的对象是摸牌之后的全部手牌；【充能】后必须执行一个攻击或法术行动，否则不能启动；例如不允许在0牌时摸x牌盖x牌，但是允许摸x张盖x-1张然后展示手牌中的圣光或圣盾（全场满盾）宣布不能行动（即使手牌并非全部是圣光），因为盖牌只有你自己能够查看。
- 【魔眼】：因为启动之后必须进行一个攻击或法术行动，同时魔眼第一个效果执行后如果有牌则必须要盖1张牌，故当你0或1牌时指定其他角色弃一张牌或你2牌时指定自己弃1张牌时，或者你剩余的手牌使你无法行动时，必须是该回合的行动阶段内你一定可以发动【雷光散射】为前提且必须发动【雷光散射】的。但与【充能】类似，魔眼如果选择的是摸3张，则可以在盖完牌后展示手牌，所有均为圣光或圣盾时即可声明无法行动。

职业攻略：

魔弓是一个依靠攒盖牌来发动技能的角色。盖牌需要能量才能获得，故前期魔弓的能量很重要。获得了能量的魔弓可以先用宝石发动魔眼，这样宝石可以变为水晶，达到星石的最大利用率。依靠水晶的充能可以为魔弓快速募集盖牌，而魔眼虽然只能盖1张，但用法很灵活，可以配合队友也可以为自己找盖牌。火盖牌的用法和贯穿射击很像，但是威力被加强。风盖牌为多刀小暗灭，不论是打红打盾还是暴士气效果都不错。雷盖牌可以1张1张持续AOE输出，也可以全部用掉实现高法伤输出。总之当魔弓的能量和盖牌起来之后，将会成为一个全能型输出角色，且自身防御也因为过高的刷牌量得到了保证。

红莲骑士：类别 血

上手难度：★★★★

角色概要：

普通技：响应 A【腥红圣约】：（主动攻击时发动①）你+1。

普通技：被动【腥红信仰】：你的只能抵御自己造成的伤害，你的上限+2。

普通技：启动【血腥祷言】：（移除你的，对自己造成 X 点法术伤害③）任意分配 X 给 1~2 名队友，你+1【血印】。

普通技：响应 A【杀戮盛宴】：（主动攻击命中后发动②，移除一个【血印】，对自己造成 4 点法术伤害③）本次攻击伤害额外+2。

普通技：被动【热血沸腾】：（当你因受到伤害而导致我方士气减少时强制发动）转为【热血沸腾状态】，该状态下你承受伤害不会造成我方士气减少。在你的回合结束阶段，若你处于此状态，并脱离此状态，你+2。

必杀技：响应 C【戒骄戒躁】：（仅【热血沸腾状态】下发动，结束时发动）额外+1 或 。

必杀技：法术【腥红十字】：（移除 1 个【血印】，弃 2 张法术牌，对自己造成 4 点法术伤害③）对目标角色造成 3 点法术伤害③。

*【血印】为红莲骑士专有指示物，上限为 2。

技能详解&歧义解释：

- 【血腥祷言】：技能说明中 X 的数值必须相同，X 不得取 0，分配治疗的技能是从治疗牌堆分配。
- 【杀戮盛宴】：发动时先结算对自己的伤害，再结算对对手的攻击伤害。【腥红十字】在弃 2 张法术牌后，同样需要先结算对自己的伤害。
- 【热血沸腾】：凡是非伤害性摸牌导致的士气下降都不会使红莲骑士进入【热血沸腾状态】，同样，在【热血沸腾状态】下的非伤害性摸牌在超过

手牌上限时依然会造成士气下降。另外只有在回合结束时重置并脱离【热血沸腾状态】才会+2 治疗，【戒骄戒躁】没有此效果。

- 红莲在无能量，手上 4 张以上圣光时，有治疗时若不提炼必须执行血腥祷言，且不能主动将伤害降低到 0（视为故意无法行动违反规则，但灵魂可以使用链接转移伤害），启动后若仍然无法行动，则可以宣言无法行动。若不能执行血腥祷言，可以直接宣言无法行动。

职业攻略：

红莲骑士拥有强大的输出能力和为己方人员提供治疗的能力。通过腥红圣约+血腥祷言可以在为队友提供治疗的同时获得血印，依靠血印可以发动杀戮盛宴或腥红十字造成可观的物伤和法伤。虽然这两个技能本身也会对自己造成很高的伤害，但是红莲骑士有一个很独特的技能——热血沸腾。红莲可以以较小的士气代价进入此状态来减免更多伤害造成的损失，并且热血沸腾还可以为红莲更快获得治疗及响应戒骄戒躁增加行动机会。当然，红莲自身也有一个致命弱点，那就是其治疗不能抵御其他人对其造成的伤害，这使得红莲面对对手的高伤时及其脆弱。

魔枪：类别 幻

上手难度：★★★★

角色概要：

普通技：启动【暗之解放】：☞转为【幻影形态】，你的手牌上限恒定为5；
本回合你的下次主动攻击伤害额外+2，但不能发动【漆黑之枪】和【充盈】。

普通技：启动【幻影星辰】：（仅【幻影形态】下发动，对自己造成2点法术伤害③）☞脱离【幻影形态】：若没有因此造成我方士气下降，则对目标角色造成2点法术伤害③。

普通技：被动【黑暗束缚】：你始终不能使用法术牌。

普通技：响应D【暗之障壁】：（任何人对你造成伤害时发动③）弃X张法术牌或弃X张雷系牌。

普通技：法术【充盈】：（弃1张法术牌或雷系牌）所有人各弃一张牌，
我方角色可选择不如如此做，除你以外每有人以此法弃1张法术牌或雷系牌，本回合你的下次主动攻击伤害额外+1。额外+1。

必杀技：响应A【漆黑之枪】：X（仅【幻影形态】下，对手牌为1或2的目标对手主动攻击命中后发动②）本次攻击伤害额外+（X+2）。

技能详解&歧义解释：

- 【暗之解放】：幻影形态是持续的，只有发动【幻影星辰】才能脱离。攻击伤害额外+2 只有进入幻影形态的这个回合的第一次主动攻击才有效；不能在【幻影形态】下再次【暗之解放】，因为已经进入了形态不脱离就无法再次转入。
- 【幻影星辰】：先结算对自己的2点伤害，完全结算后，再脱离恢复手牌上限，如果因为“对自己造成2点法术伤害③”这一原因而造成“我方士气下降”这一结果，则不会发动后面“对目标角色造成2点法术伤害”的效果。只需要看这一原因与结果的关系即可。如插入了蝶舞者的【镜花水

月】或者因巫女同生共死普通形态等原因士气下降都不影响后面“对目标角色造成2点法术伤害”的发动。而如果是因为你对自己造2点法术伤害③时触发【暗之障壁】弃牌再触发封印的时候，因结算你对自己造2点法术伤害③到最后结算时造成了士气下降则无法获得额外效果。但若己方天使对这两点法术伤害使用神之庇护或者灵魂链接转移走，都可以获得额外效果。

- 【暗之障壁】：你不能同时弃法术和雷系，每次只能选择其中一种（雷系法术牌既属于法术牌又属于雷系牌）
- 【充盈】：流程为：
 - 所有人包括自己，且先从自己开始逆时针弃牌，只有自己所弃的雷系或法术不会成为下次攻击的伤害加成；
 - 每弃一张法术或雷系伤害额外+1，此效果会累加，6人局理论伤害最高+5；同样雷系法术也只能有+1的效果。
 - 我方可以选择不弃牌而对方必须弃牌；
 - 额外+1攻击行动参考圣枪，属于单独的技能效果，和之前的效果无关，不会有多个额外攻击行动；
 - 充盈后仅本回合的下一次攻击行动伤害额外增加，之后将不会有伤害加成。

职业攻略：

魔枪是一个很特殊的高爆发角色。其两个启动技能可以分别实现强力一刀和法伤，实现持续高输出。魔枪不能使用法术牌，但其法术牌和雷系牌可以像水影一样在受伤时保护自己，并且这些牌还可以执行一项很特殊的法术——充盈。充盈可以强迫对手明弃一张牌，以破坏对手手牌结构以及提供给魔枪出刀信息；队友亦可借此逃牌并为魔枪增强物理伤害。充盈也可以配合必杀技——漆黑之枪，打出全星杯最强力的一刀。然而，魔枪的弱点也很明显，无法使用圣光意味着对手更容易从魔枪身上获得星石，魔枪也是对方物理高伤的一个很好的突破口。总之，管理好自己的雷和法术牌是用好魔枪的关键。

17-1 结算原则

何为结算？结算即完成一个动作从开始到结束的整个过程。

例如：A 攻击 B → 攻击成功 → 对 B 造成伤害 → B 承受伤害 → B 摸牌 → B 暴牌 → B 弃牌（弃到手牌上限）→ 同时 B 方扣除士气。该过程便属于 A 攻击 B 后的真个动作结算。

本游戏中，所有的动作（攻击、法术、技能……）都想上例一样有一个从开始到结束的过程。

伤害性的动作（如攻击、伤害性法术）都将遵循伤害时间轴的每个阶段。我们称为：**一类过程**。

技能的动作都将遵循“条件→效果”的先后过程（即先满足发动条件，再发动技能效果）。我们称为：**二类过程**。

值得一提的是，很多技能既有一类过程，又有二类过程。

例如：弓之女神的“贯穿射击”，从“弃法术牌发动”（满足发动条件）到“对对方造成法术伤害”（发动技能效果）为**二类过程**；从“对对方造成伤害”（伤害时间轴的③）到“对方承受完伤害”（伤害时间轴的⑥）为**一类过程**。

在引入角色进行游戏时（特别是一些高星角色），可能会导致复数的结算动作同时产生作用的情况（即 A 动作还未全部结算完成是触发了 B 动作），此时将按照“触发优先结算原则”依次进行结算。

触发优先结算原则：

当第一个动作在未完成结算时触发了第二个动作，那么需先结算第二个动作，待第二个动作完成结算后，再来结算第一个动作。

若在第二个动作结算过程中又出发了第三个动作，则需先结算第三个动作，待第三个动作完成结算后，再来结算第二个动作，依此类推。

例如：弓之女神的“贯穿射击”在“弃法术牌发动”时触发了封印师的封印（假设封印师之前在弓之女神面前放了地之封印，而弓之女神正好弃了张地系法术牌），此时将先结算封印对弓之女神的法术伤害，在完全结算完后，再结算弓之女神的“贯穿射击”。

下面将该过程具体分解如下：

第一个动作（由弓之女神产生）：满足发动条件（弃法术牌）→发动技能效果（造成法术伤害）、造成伤害阶段（③）→治疗响应阶段（④）→实际产生伤害阶段（⑤）→实际承受伤害阶段（⑥）

第二个动作（由封印师产生）：满足封印条件→发动封印效果、造成伤害阶段（③）→（弓之女神的）治疗响应阶段（④）→实际产生伤害阶段（⑤）→实际承受伤害阶段（⑥）

两个动作结合后的结算顺序如下：

满足发动条件、满足封印条件→发动封印效果、③→④→⑤→⑥→发动技能效果、③→④→⑤→⑥

17-2 其他规则补充

专属效果

和基础效果类似，持续存在于场上的专属卡被称为**专属效果**。专属效果不可被能够“移除基础效果”的技能所移除。例如：天使的“风之洁净”无法移除封印师的“五系束缚”。

独有技图标

为了便于识别，角色独有技中的基础效果都会在基础牌上配置一个独有技图标。



图标	说明
	【威力赐福】图标
	【迅捷赐福】图标
	【封印】图标
	【天使之墙】图标

注：这些图标仅仅为了便于玩家识别场上的基础效果，并无实际意义。
刷新

在 5-1 有提过，每位玩家在游戏初始时会配发到一个黑色骰子，用来表示自己在游戏某个时间点的手牌数。在你的回合或当你可以相应时，想了解其他玩家的手牌数，可以宣告：刷新。若如此做，则所有玩家将骰子的数值调到自己的手牌的张数。（注意：骰子无法表示 0 或 7 此时该玩家只能口头宣告自己的手牌数）

指示物卡的应用

指示物卡会在游戏开始时配发给需要用到指示物的角色。若你在游戏中未获得该角色的指示物能力，则将对对应颜色的指示物卡背面朝上放置；一旦获得，则将对对应数量的指示物卡翻面，使其正面朝上放置。

例如：仲裁者的【审判】。在游戏初始时，会配发给你 4 张黄色指示物卡，但你并未获得任何数量的【审判】，则应将你的指示物卡全部背面朝上放置。游戏过程中，你每次受到伤害，都可以获得一个【审判】，此时将一张指示物卡翻面，使其正面朝上，用来表示你获得了一个【审判】。当发动“末日审判”后，将所有面朝上的指示物卡翻面，代表你使用掉了这些【审判】指示物。

“无法行动”状态

按照游戏规定，每位玩家在自己的行动阶段必须执行一个行动。但在很小的几率下，你可能无法如此做。例如剑圣手中拥有 4 张“圣光”，既无法打出，也无法执行【购买】或【合成】。此时，你可以选择展示你的手牌并宣告你处于“无法行动”状态，在所有人认可后，你必须弃掉所有的手牌，并从牌库堆摸取等量的牌后继续这次行动，若此时触发了封印师的封印，依然需要结算封印伤害，并移除封印。（注：即使你仍然可以执行【提炼】，也可以宣告无法行动。）

效果溢出

某些效果（或动作）在发动（或执行）后会出现过剩的情况，例如为治疗上限为 2 的角色加 3 点治疗。此时，被称为效果的“溢出”。当出现溢出时，需将溢出的部分全部舍弃，但仍视为他发动了该效果（或执行了该动作）。

效果“丢失目标”、“不完全发动”和“部分发动”

所有的技能（或动作）都必须有一个或多个目标，若无法指定目标，则你不能发动该技能（或无法执行该动作）。该情况被称为效果“丢失目标”。

例如，天使无法在场上没有基础效果的情况下发动“风之洁净”；圣枪也无法在其他角色没有治疗的情况下发动“惩戒”。

但天使可以在对方没有手牌的情况下对其发动“天使祝福”。

因为“风之洁净”的目标是场上的“基础效果牌”，“惩戒”的目标是别人的治疗点。这两者都属于效果“丢失目标”。而天使祝福“的目标是其他角色，该目标仍然是存在的，但是发动后由于对方没有手牌导致效果并没有实际生效，这种情况被称为效果的“不完全发动”。

两者的区别在于，“丢失目标”会导致技能无法发动，而后者仍然能发动该技能，只是没有产生应有的效果。

再例如，神官可以在没有手牌的情况下发动“神圣领域”，虽然该技能的效果会导致神官无牌可弃，但因为目标是存在的（目标是自己），所以仍然可

以发动。

若神官手中只有 1 张牌，在发动“神圣领域”后，她仍然需要将这张牌弃掉，该情况被称为**效果的“部分发动”**。

“部分发动”同“不完全发动”一样，技能仍然是可以发动的。

注意：弓之女神不能在**没有手牌**的情况下发动“贯穿射击”，因为该技能中的“**弃 1 张法术牌**”为发动条件并非技能的效果，它不属于效果的“**不完全发动**”。所以玩家在使用技能时，需要分清什么是发动条件，什么是发动效果。

重复响应

游戏中同一个时刻，相同的技能（或动作）只能触发一次。

例如拥有 2 个宝石的狂战士在攻击命中后，不能同时发动两次撕裂（攻击伤害+4）。该情况被称为：重复响应，本游戏中是禁止的。

Chapter 18

Q&A

1-1 行动-攻击：

Q1：攻击成功后获得的星石，我可以选择获取吗？

A1：不可以，除非战绩区已满，不能增加星石。

Q2：攻击和应战是不是都可以指定队友？

A2：主动和应战的攻击行动均不能指定目标为队友。

Q3：怎样区分技能是否可以在应战时发动？

A3：只有“响应”类技能和应战有关。在“响应”类技能名称之后、叙述之前，会用棕色字体标明该技能发动所需要满足的条件。只要应战时满足条件，即可

发动。

Q4：强制命中的攻击是否可用圣光抵御？圣盾呢？

A4：强制命中不可以用圣光或者圣盾抵御。强制命中即是跳过响应应战或者圣光的步骤，无视圣盾，直接视为攻击命中。可用圣光或者圣盾的对应的攻击说明是“不可应战”。

Q5：攻击被别人应战算“攻击未命中”吗？

A5：对方应战，用圣光圣盾抵挡攻击均算做本次攻击未命中。

Q6：攻击未命中时响应的技能先结算还是应战攻击先结算？

A6：响应先结算。

Q7：攻击命中后发动②的技能能否用圣光抵挡？比如撕裂。

A7：不能。

1-2 行动-法术：

Q1：法术能不能指定队友？能不能指定自己？

A1：法术行动在说明中作用目标写为“目标角色”的可以指定包括自己在内的任何角色；“目标队友”的只能指定队友而不能指定自己；“目标对手”的只能指定对手。

Q2：指定 X 名目标角色的能不能指定一个角色多次？

A2：这些目标不能重复。

Q3：我的“魔弹”命中敌人后可以拿星石么？

A3：不可以，除非特别注明，否则法术伤害不产生星石。

Q4: 中毒和虚弱谁先结算?

A4: 先中毒, 后虚弱。

Q5: 一个角色如果面前被放了虚弱, 那可以先执行启动再结算虚弱吗?

A5: 不可以, 虚弱在行动阶段开始前已经触发, 优先于启动。

Q6: 治疗抵消的法术伤害视为未造成伤害吗? 比如贤者对巫女造成一点伤害, 巫女治疗抵消, 蝶舞能追加伤害吗?

A6: 细看下伤害时间轴, 治疗抵消是在④, 所以④之后的响应都不能追加, ④之前的都可以, 而写明④的就要看说明了。

Q7: 对多个角色同时造成伤害时怎么结算。

A7: 从伤害产生者的右手边开始逆时针结算。

1-3 行动-其他:

Q1: 我可以执行启动之后再执行特殊行动么?

A1: 每个角色的行动回合最优先决定的是执行普通行动还是特殊行动, 然后普通行动才有启动这个阶段, 如果决定执行特殊行动是无法进行启动的。

Q2: 拥有专属指示物的角色, 在游戏开始时, 获得几个专有指示物?

A2: 一开始指示物全部背面朝上, 视为一个都没有, 触发获得条件才翻面视为获得。

Q3: 横置的角色在没有重置之前可以再次横置么?

A3: 横置和重置只代表一种角色的状态, 对没有形态要求的技能没有限制, 例如勇者横置之后可以再次发动【禁断之力】, 且依然保持横置状态。

Q4: 追加的攻击行动或者法术行动一定要执行吗, 一定要立刻执行吗? 可以留到下回合吗?

A4: 否, 所有额外行动都可以不执行。你可以在你的回合内任意安排追加的行动的顺序。但是回合结束时所有未执行的额外行动将会被弃置。

Q5: 牌上那些①②③是什么意思? 例如中毒, 造成 1 点法术伤害③。

A5: 这些数字的意思是伤害时间轴, 当技能先后顺序产生冲突时按照从小到大依次结算, 见 [\(→P22\)](#)

2-1 特殊-无法行动:

Q1: 若有角色无法购买、合成、攻击、发动法术、发动技能摸牌, 怎么办?

A1: 此时你可以宣言无法行动, 展示你所有手牌, 确认无法行动后, 弃掉后摸等量牌。即使你可以执行「提炼」你也可以宣言无法行动。

Q2: 通过无法行动的方式展示弃牌重摸后, 能否执行提炼?

A2: 不能, 你已经进入普通行动阶段, 不能执行特殊行动。

Q3: 无法行动弃牌时会不会触发封印?

A3: 会触发封印。

Q4: 红莲 6 圣光 2 治 0 能量, 因为只能使用血腥祷言且不能治疗掉所有伤害, 那么暴 1 时能将补上来的可使用的那张牌弃掉而继续留下 6 圣光宣言无法行动吗?

A4: 因为别人不能主动查看你的弃牌, 故可以。

Q5: 附带启动等存在使自己能够行动可能的角色声明无法行动的判定原则是?

A5: 当你存在行动可能的时候, 你不能自己人为的去制造一个环境来抹杀掉你行动的可能或者利用启动技能故意营造一个无法行动的状态, 但是如果除了场上已知信息还需要来查看盖牌或者是暗弃牌内容以获取验证信息时, 因为这些仅由你一个人可以查看的, 故不能算作故意。

2-2 特殊-启动:

Q1: 魔剑/红莲/巫女 0 手牌可以启动吗? 1 法术的魔剑呢?

A1: 他们 0 手牌可以启动, 但是不能用治疗或者链接将伤害抵挡到 0, 1 法术的魔剑可以启动, 无法使用治疗抵挡到 0, 但是可以被使用灵魂链接转移伤害。若被转移导致手上仅有 1 法术, 可宣言无法行动。红莲、巫女同理。因为链接是灵魂术士决定的, 魔剑主观不能治疗, 但是灵魂不知道魔剑的手牌, 可以转。

Q2: 暗杀 4 圣光可以先启动再宣告无法行动吗?

A2: 直接不能行动的情况: 比如 4 圣光的暗杀、祈祷, 可以直接宣告不能行动, 展示并弃光重摸; 也可以先进行启动, 然后宣告无法行动, 弃光重摸。能够处理法术牌的不在此列。

Q3: 什么情况下并非无法行动但不能启动?

A3: 以下情况。

(A、仅和手牌有关的不能启动)

暗杀(潜行): 0 手牌或 1~3 圣光

祈祷(祈祷): 0 手牌或 1~3 圣光

格斗(百式): 0 手牌或 1~3 圣光

格斗(斗神): 0 手牌或 1~3 圣光

(B、和手牌、能量有关的不能启动)

圣女(怜悯): 0 手牌 1 宝石或 1~3 圣光(无独有)1 宝石

仲裁(仪式): 0 手牌 1 宝石 0 审判或 1~3 圣光 1 宝石 0 审判

神官(契约): 0 手牌且 1 能量或 1 圣光且 1 能量

注: 以上的“圣光”均可以在场上所有角色都有圣盾的情况下替换为圣盾。

(C、和手牌、指示物有关的不能启动)

灵魂(链接): 0 手牌 1~2 黄魂(链接后黄魂为 1、无法镜像)

Q4: 红莲手上 6 圣光, 无能量, 4 治疗。启动血腥祷言转 2 点后自损 2 点。请问此时可以用 2 点治疗治光伤害吗? 还是至少要留一点损伤不能治?

A4: 若启动前已经是无法行动的手牌了, 那么可以在启动前或后宣告无法行动。比如暗杀可以。但是启动可以产生行动可能的, 不能主动抹杀这个可能。比如魔剑、红莲、巫女。

19-1 8 人标准模式

本游戏最多可支持 8 人对战（4V4），但在对游戏不熟悉的情况下不建议采用此模式。8 人模式需额外配备 2 张阵营卡和 2 个骰子、以及更多的治疗卡和指示物卡。若您身边正巧有 2 副<星杯传说>，这样可以很好的解决这个问题；若不是的话，也可以用扑克牌等来代替。

8 人标准模式下每个阵营的初始士气改为 18 点，其他同标准模式。

19-2 简单激情模式

本规则适合于桌游初心者或者朋友聚会等场合下使用，即使是新接触桌游的女生们也能很快享受到游戏带来的乐趣。

请先阅读 Chapter1~Chapter9 的游戏规则，本模式是建立在正常游戏规则上的一个变体，下面只叙述了相对于标准模式需要改动的地方。

1. 本模式下不会用到角色，游戏开始时将直接跳过【选择角色】这一流程。请将角色卡、角色扩展卡、角色专属卡放回游戏盒。
2. 本模式也不会用到治疗 and 指示物。请将治疗卡、黄、蓝指示物卡放回游戏盒。
3. 本模式下任何途径获得的【星石】都为【宝石】
4. 取消【特殊行动】中的【提炼】，本模式下不会用到。
5. 取消【启动】，本模式下不会用到。
6. 基础牌上的角色独有技都不会用到。
7. 无需注意基础牌上的类别（技、咏、血、圣、幻）。
8. 胜利方式 1 有 5 个星杯改成 4 个星杯（即有一方获得 4 个星杯便宣告胜

利）；胜利方式 2 不变，但每个阵营初始的事情改为 18 点。

9. 所有攻击每传递一次伤害额外+1，魔弹每传递一次伤害额外+2。

提示：切勿在此模式中自行加入角色，这会导致游戏的不平衡及不可控性。本模式同样适用于 8 人对战。

19-3 竞技模式

竞技模式是专为本游戏的核心玩家准备的最富有挑战性和趣味性的游戏模式。在此模式下，您将体验到前所未有的激烈对抗与精彩配合，但您和您的朋友们若还没有完全理解本游戏的所有概念时，建议不要过早地尝试此模式。竞技模式只支持 6 人或 8 人对战。

BP 选角模式

本模式将摒弃标准模式的 RD 选角模式（Random draft），而采用更富有竞技性的 BP 选角模式（Ban&Pick）。

（注：竞技模式和标准模式的区别仅仅在于选择角色的方式上，其他皆同标准模式）

- 1 将 27 名角色全部展开在桌面上。
 - 2 由 First player（红 1）开始按照红 1—蓝 1—红 2—蓝 2……的阵营顺序进行 Ban&Pick（禁用和选取），双方皆按照逆时针的顺序轮流选择。具体流程为：
 - 1) 由 First player（红 1）开始决定禁用一名角色（Ban character），将被禁用的角色翻面，本场游戏中该角色将不会登场。
 - 2) 由蓝 1 决定禁用一名角色
 - 3) 由红 1 选择一名角色（Pick character）
 - 4) 由蓝 1 选择一名角色
 - 5) 有红 2 决定禁用一名角色依此类推……
- （即红 1 禁—蓝 1 禁—红 1 选—蓝 1 选—红 2 禁—蓝 2 禁—红 2 选—蓝 2 选……）

提示：竞技模式下轮到一位玩家决定禁用或选择角色时，其他玩家不应给予提示或暗示，让玩家自己去思考如何搭配和克制也是此模式的乐趣之一。

CM01 官方竞技模式

随着《星杯传说》的影响力不断扩大，在越来越多的比赛和对竞技平衡性更高的要求下，为了方便大家组织比赛统一竞赛规则，所以经过一定的测试之后，制定了“CM01 官方规则”（即 **Caption Mode**）。

这份规则主要涉及内容为角色的选择阶段，此模式在平衡了先后手优势之后，加入了双方各一次额外禁用角色的机会，具体规则如下所示。

角色选择阶段

1) 双方队长率先入场（队员不得入场），裁判将红蓝双方身份牌洗牌后扣置于牌桌中央，由双方主帅用骰子进行投掷，获胜的一方先选择一张阵营牌，另一方获得另一张阵营牌。

2) 确定 6 张阵营牌的位置（视比赛安排具体决定）。

【注：双方两名队员待准备、选择角色阶段结束后再行入场。】

3) 由裁判将 27 名角色随机排除 3 名，然后平均分成 3 份，每份 8 张扣置于桌面中央，双方主帅从中各选取一份。再由裁判将双方所选共 16 名角色依次翻开并报出角色名称，作为本局比赛的参选角色，角色选择分为两个阶段：

Ban 阶段

◆红方队长选择禁用角色 1 名（时间 30 秒） 剩余可选角色数 15 名；禁用角色背面向上表示

◆蓝方队长选择禁用角色 2 名（时间 45 秒） 剩余可选角色数 13 名；

双方进入 Pick 阶段：

双方队伍各有一次 insert ban 机会：在双方的每次 Pick 阶段开始前，由裁判询问对方队长是否需要 insert Ban；如果使用，由 ban 人方进入一个额外的 ban 阶段，由 ban 人方队长选择禁用角色 1 名（时间 30 秒），禁用角色背面向上表示。这个 insert ban 的机会双方有且仅有一次，双方队长可以任意选择使

用或者不使用它。

◆红方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在红 1 阵营卡旁边。

◆蓝方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在蓝 1 阵营卡旁边。

◆红方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在红 2 阵营卡旁边。

◆蓝方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在蓝 2 阵营卡旁边。

◆红方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在红 3 阵营卡旁边。

◆蓝方队长选择使用角色 1 名（时间 30 秒），并放置在蓝 3 阵营卡旁边。



Thanks for Playing

Staff

(排名不分先后)

设计总监: Mousyui

游戏设计: Mousyui 阿洲

插画: ST.NEET ASY

平面设计: Enoch

测试: DDT 张菲 张颖 丁悦 冯玄圣 汪磊 顾易炜 任国骁 黄轶

特别鸣谢: 梅家东 孟晓东 王之琦 孙名琦 马臣一

官方网站: <http://www.aggame.net/>

官方邮箱: agcardgame@163.com

官方微博: <http://e.weibo.com/aggame>

官方群: 1 群 14752317 (已满)、2 群 158399441 (已满)、3 群 164143494

Copyright ©2011 上海一逸文化传播有限公司

关于本说明书内容

文字参考资料: 《星杯传说》第二版说明书 (第 1~15、17、19 章)

[百度贴吧星杯传说吧 FAQ 集](#) (第 16、18 章)

排版、修订: wangke_tony

图片提供: 一逸动漫官方网站、喵学姐

图片处理: wangke_tony、longtimenotalk

校对: 用钢笔的人

特别感谢:

[百度贴吧星杯传说吧](#)

蝴蝶莎莎、Longtimenotalk、用钢笔的人