

星杯传说速查手册

基础牌表	1
基础规则	2
技能一览	3
基础牌进阶分析	29
声明	30

基础牌表

	技系	咏系	血系	圣系	幻系
地裂斩	5	威力赐福2 迅捷赐福2	血腥咆哮2 血影狂刀3	天使之墙1 无技能2	灵魂赐予2 灵魂震爆2
水涟斩	4	6	4	3	灵魂赐予2 灵魂震爆2
火焰斩	4	4	4	4	5
风神斩	疾风技3 烈风技2	5	4	3	4
雷光斩	疾风技2 烈风技2	4	4	4	5
暗灭	0	2	0	4	0
法术	水中毒 雷中毒 地虚弱 雷魔弹 火圣盾 圣光3	地中毒 水虚弱 火魔弹 地圣盾 风圣盾	水虚弱 火虚弱 水魔弹 火圣盾 风圣盾 雷圣盾 圣光3	水中毒 风中毒 火虚弱 雷魔弹 地圣盾 风圣盾 圣光-治愈之光1 圣光-治疗术2	水中毒 风虚弱 水魔弹 风魔弹 地圣盾 雷圣盾 圣光2
总数	30	30	30	30	30

基础规则

星杯的基础牌共 150 张，分为 7 系：风、水、火、地、雷、光，暗。

其中光系没有攻击牌，只有法术牌圣光，可以直接防御其他任意 6 系的攻击。

剩余 6 系牌中除暗系攻击牌外，其他 5 系攻击均可以用同系攻击防御并转向攻击另一位玩家，这称为应战。比如说 A 用风属性攻击 B，B 可以打出风属性攻击挡下并攻击 C（一张牌完成两件事）。而暗系攻击可以应战其他 5 系攻击，且只能用圣光防御。

玩家如果没有使用光系防御或用同系攻击迎战，那么就必须受到伤害，此时称为攻击命中（否则为未命中）。6 系攻击力均为 2。伤害的表示就是摸牌，受几点伤害摸几张牌。而每个玩家的基本手牌上限都是 6，如果手牌超过 6 就必须立刻弃牌至 6 张（俗称爆牌），弃掉的牌数就是需要减掉的士气（就是团体血量），当把对方阵营士气减完 15 点你的阵营就赢了。

另一种胜利方式是获得星杯。当前回合玩家攻击命中对手，己方战绩区可以获得 1 个宝石；而应战后攻击命中的玩家一方战绩区可以获得 1 个水晶。二者统称星石，战绩区星石上限为 5。玩家在自己的行动阶段，可以在不爆牌的前提下，摸 3 张牌并消耗战绩区 3 个星石来合成 1 个星杯。当得到 5 个星杯你的团队就赢了。这些是角色用来发动技能用的。

基础牌中除光系圣光外还有其他法术牌，分别是圣盾、中毒、虚弱、魔弹。圣盾的功能类似圣光，不过必须消耗一个回合的行动施放在角色上后才能防御其他 6 系攻击；中毒可以使对手在其回合开始时强制受到 1 点法术伤害；虚弱可以迫使对手作出选择：跳过一个回合，或者受 3 点法术伤害；魔弹跟 5 系攻击有点相似，但魔弹在每次应战后攻击力均会+1，也就是说在它的攻击力会不断增加。但魔弹造成的是法术伤害，命中后是不会获得星石的。

每个玩家的出牌阶段只能选择以下一项行动然后就结束回合：

- 1、出一次 6 系攻击。
 - 2、使用一次法术。
 - 3、购买：在不爆牌的前提下，摸 3 张牌并在战绩区增加 1 个宝石 1 个水晶。
 - 4、合成：在不爆牌的前提下，摸 3 牌消耗 3 个星石换 1 个星杯。
 - 5、提炼：将战绩区的星石转换为自己角色的能量（基本上限为 2）。
- 其中 3、4、5 称为特殊行动。

技能一览

角色技能分类：

普通技：满足发动条件，便能发动。

独有技：存在于基本牌中，当角色摸到属于自己的独有技卡牌才能发动。

必杀技：满足发动条件，便能发动。需要消耗能量。【能量】包括【水晶】和【宝石】，需要【水晶】发动的必杀技也能通过消耗【宝石】来发动，但需要【宝石】发动的必杀技不能通过消耗【水晶】来发动，所以这里通过消耗【水晶】来发动的必杀技我就直接写消耗【能量】了。

角色技能类别：

法术：自己的行动阶段，消耗一个法术行动。

响应：满足时机和条件便可发动。

启动：行动阶段开始时才能发动，每回合限一次。

被动：满足条件自动发动。无条件的效果永久存在。

响应和被动后的字母涵义：A 代表攻击，B 代表法术，C 代表行动，D 代表清算。（绝大多数情况这没什么需要注意的，只是帮助理解技能运转机制）

基础效果：持续存在场上的基础牌，例如中毒，虚弱，圣盾以及一些角色技能。（不包括专属技能）

类别：方便在基础牌中找到你的独有技卡牌。

伤害时间轴：（在技能表述中也会提到）

①攻击（法术）发动阶段

 宣言攻击（法术）的发动

②攻击（法术）命中判定阶段

 判定攻击（法术）是否成功

③攻击（法术）造成伤害阶段

 本次攻击（法术）将会造成的伤害量

④治疗响应阶段

 受该伤害者选择是否用治疗抵御

⑤实际产生伤害阶段

 治疗抵御后实际将会造成的伤害量

⑥实际承受伤害阶段

 承受这个伤害

容易理解错误的地方

目标角色/队友/对手：任意一名角色/队友/对手

手牌上限：6

治疗上限：2

能量上限：3



剑圣：

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：3 星

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】【回合限定】：（【攻击行动】结束时发动）额外 +1 风系【攻击行动】。

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【攻击行动】，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。

基础牌分布：地裂斩 5 张；雷光斩 2 张；风神斩 2 张。总计 9 张。

独有技：响应 A 【疾风技】：（作为主动攻击打出时发动）额外+1【攻击行动】。

基础牌分布：火焰斩 4 张；雷光斩 2 张；风神斩 3 张；水连斩 4 张；总计 13 张。

必杀技：响应 C 【剑影】【回合限定】：【能量】×1 （【攻击行动】结束时发动）额外+1【攻击行动】。



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：3 星

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。

基础牌分布：地裂斩 3 张；雷光斩 4 张；水涟斩 4 张。总计 11 张。

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【治疗】为 2，则本次攻击强制命中。

基础牌分布：地裂斩 2 张；火焰斩 4 张；风神斩 4 张。总计 10 张。

必杀技：响应 A 【撕裂】：【宝石】×1 （攻击命中后发动②）本次攻击伤害额外+2。



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：3 星

角色概要：如果你选择了弓之女神，那么你将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【展示】）对你所攻击的目标造成 2 点法术伤害③。

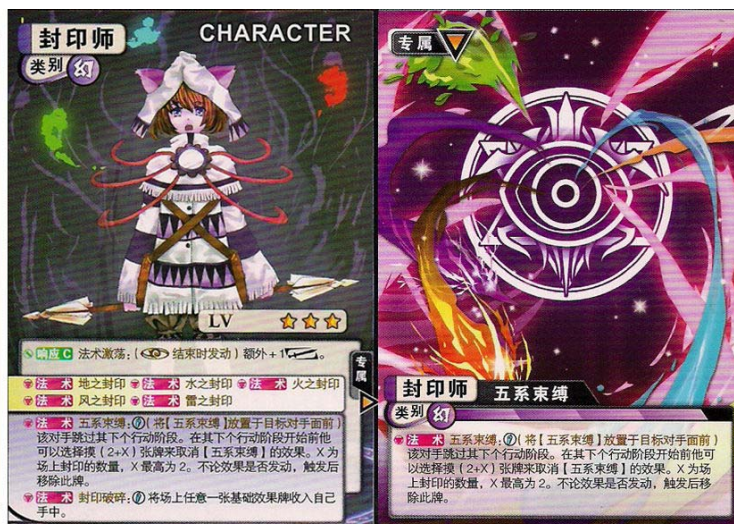
独有技：法术 【闪光陷阱】：对目标角色造成 2 点法术伤害③。

基础牌分布：火焰斩 4 张；水涟斩 4 张。总计 8 张。

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。

基础牌分布：地裂斩 5 张；雷光斩 4 张；风神斩 5 张。总计 14 张。

必杀技：法术 【狙击】：【能量】×1 目标角色手牌直接补到 5 张【强制】，额外+1【攻击行动】。



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：3 星

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，但她最多也能行动两次，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】：（【法术行动】结束时发动）额外+1【攻击行动】。

独有技：法术 【地之封印】：（将【地之封印】放置于目标对手面前）该角色获得（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。

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。

必杀技：法术 【五行束缚】：【能量】×1 （将【五行束缚】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【五行束缚】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】：【能量】×1 将场上任意一张基础效果牌收入自己手中。



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：3 星

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【强制】。

普通技：响应 D 【水影】：（任何人对你造成伤害时发动③）弃 X 张水系牌【展示】。

必杀技：启动 【潜行】：【宝石】×1 【横置】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【重置】。



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：3 星

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 【治疗】。

独有技：法术 【治疗术】：目标角色+2 【治疗】。

基础牌分布：火焰斩 4 张；雷光斩 4 张；圣光 2 张。总计 10 张。

独有技：法术 【治愈之光】：指定最多 3 名角色各+1 【治疗】。

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。

必杀技：启动 【怜悯】【持续】：【宝石】×1 【横置】你的手牌上限恒定为 7 【恒定】。

必杀技：法术 【圣疗】【回合限定】：【能量】×1 任意分配 3 【治疗】给 1~3 名角色，额外+1 【攻击行动】或 【法术行动】。



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：3 星

角色概要：选区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【展示】）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【展示】）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【治疗】。

独有技：法术 【天使之墙】：可作为【圣盾】使用。

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；水连斩 3 张。总计 15 张。

必杀技：响应 B 【天使之歌】【限定】：【能量】×1 （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】：【能量】×X 为我方抵御 X 点因法术伤害而造成的士气下降。



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，但她能让您更好的理解法系职业的特色。

上手难度：3 星

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和适用性，在任何场合下都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的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【展示】）指定 2 名对手各弃一张法术牌【展示】，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【宝石】。

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】：【宝石】×1 对任意 2 名对手各造成点法术伤害③。



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：魔剑是一个即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】【回合限定】：（【攻击行动】结束时发动）额外+1 火系【攻击行动】。

普通技：启动 【暗影凝聚】：（对自己造成 1 点法术伤害③）【横置】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【重置】。

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【展示】）对目标角色造成 2 点法术伤害③。

必杀技：响应 A 【黑暗震颤】【回合限定】：【宝石】×1 （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【强制】。



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，圣枪即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【治疗】上限+1。

普通技：法术 【辉耀】：（弃 1 张水系牌【展示】）所有人+1【治疗】，额外+1【攻击行动】。

普通技：法术 【惩戒】：（弃 1 张法术牌【展示】）将其他角色的 1【治疗】转移给你，额外+1【攻击行动】。

普通技：被动 【圣击】：（攻击命中后发动②）你+1【治疗】。

普通技：响应 A 【天枪】：（主动攻击前发动①，移除你的 2【治疗】）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【治疗】）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 【圣光治愈】：【宝石】×1 无视你的治疗上限为你+2【治疗】，但你的【治疗】最高为 5，额外+1【攻击行动】；本回合你不能再发动【天枪】。



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【法术行动】；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【法术行动】；（若你额外弃 1 张地系牌【展示】①）本次伤害额外+1。

基础牌分布：地裂斩 4 张。总计 4 张。

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

基础牌分布：风神斩 5 张。总计 5 张。

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【展示】①）本次伤害额外+1。

基础牌分布：火焰斩 4 张。总计 4 张。

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【宝石】；（若你额外弃 1 张雷系牌【展示】①）本次伤害额外+1。

基础牌分布：雷光斩 4 张。总计 4 张。

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【治疗】；（若你额外弃 1 张水系牌【展示】①）本次伤害额外+1。

基础牌分布：水涟斩 6 张。总计 6 张。

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



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【展示】）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【展示】）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【能量】。

普通技：被动 C 【地下法则】：你执行【购买】时，改为【战绩区】+2【宝石】。

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

必杀技：法术 【特殊加工】【回合限定】：【能量】×1 将我方【战绩区】的【水晶】全部替换为【宝石】，额外+1【攻击行动】或【法术行动】。

必杀技：法术 【偷天换日】【回合限定】：【能量】×1 将对方【战绩区】的 1【宝石】转移到我方【战绩区】，额外+1【攻击行动】或【法术行动】。



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：3 星半

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】：（【法术行动】结束时发动）你+1【治疗】。

普通技：被动 【圣读】：你的【治疗】不能抵御攻击伤害，你的【治疗】上限+3。

普通技：法术 【瘟疫】：（弃一张地系牌【展示】）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【治疗】并弃 b 张同系牌【展示】，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】：【宝石】×1 对其他所有角色各造成 2 点法术伤害③，你+1【治疗】。



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：3 星半

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【水晶】。

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

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】【持续】：【宝石】×1 【横置】转为【审判形态】，你的手牌上限恒定为 5【恒定】；每次在你的回合开始时，你+1【审判】。

必杀技：法术 【判决天平】：【能量】×1 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【强制】，我方【战绩区】+1【宝石】。

*【审判】为仲裁者专有指示物，上限为 4。



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【治疗】。

普通技：法术 【神圣祈福】：（弃 2 张法术牌【展示】）你+2【治疗】。

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

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

必杀技：启动 【神圣契约】：【能量】×1 将你的 X【治疗】转移给一名队友，以此法所转移的【治疗】无视他的【治疗】上限，但他的【治疗】最高为 4。

必杀技：法术 【神圣领域】：【能量】×1 你弃 2 张牌，再选择一项：

- （移除你的 1【治疗】）对目标角色造成 2 点法术伤害③。
- 你+2【治疗】，目标队友+1【治疗】。



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【宝石】，目标队友+1【治疗】。

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。

基础牌分布：地裂斩 2张，火焰斩 4张，水连斩 6张。总计12张。

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（【法术行动】或【攻击行动】结束时可以移除此牌发动）：额外+1【攻击行动】。

基础牌分布：地裂斩 2张，雷光斩 4张，风神斩 5张。总计11张。

必杀技：启动 【祈祷】【持续】：【宝石】×1 【横置】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】【回合限定】：【能量】×1 （【法术行动】结束后发动）额外+1【法术行动】。

*【祈祷符文】为祈祷师专有指示物，其上限为3。



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【宝石】。

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【展示】（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】：【宝石】×1（弃 X 张不同系的牌【展示】（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】：【宝石】×1（弃 X 张不同系的牌【展示】（X>2））最多（X-2）名角色各+2【治疗】，并对自己造成（X-1）点法术伤害③。



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【展示】）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【展示】）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】：【能量】×1 （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。



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：★★★★☆

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【治疗】，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】：【能量】×1（【攻击行动】结束时发动）你摸 1 张牌【强制】、+1【剑气】，额外+1【攻击行动】。

*【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。



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：★★★★☆

技能说明：

普通技：被动 D 【念力气场】：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】：（【法术行动】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】【持续】：（移除 3 点【斗气】）【横置】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【法术行动】和【特殊行动】、你的主动攻击必须以同一角色为目标，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【重置】。

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】：【能量】×1 弃到 3 张牌，你+2【治疗】。

*【斗气】为格斗家专有指示物，上限为 6。



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：★★★★☆

技能说明：

普通技：被动 【勇者之心】：游戏初始时，你+2【水晶】。

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【强制】）【横置】额外+1【攻击行动】；持续到你的下个行动阶段开始，你的手牌上限恒定为 4【恒定】。【精疲力竭】的效果结束时【重置】，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】：【能量】×1 （主动攻击命中或未命中后发动②）弃掉你所有手牌【展示】，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】：【宝石】×1 （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。



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：★★★★☆

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【展示】）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【强制】（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承受伤害时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。

基础牌分布：地裂斩 2 张，火焰斩 5 张，雷光斩 5 张，水涟斩 2 张。总计 14 张。

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

基础牌分布：地裂斩 2 张，风神斩 4 张，水涟斩 2 张。总计 8 张。

必杀技：启动 【灵魂增幅】：【宝石】×1 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。



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：★★★★★

技能说明：

普通技：法术 【同生共死】：（摸 2 张牌【强制】，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】【持续】：（当你因受到伤害而导致我方士气减少时强制发动【强制】）【横置】转为【流血形态】，你+1【治疗】。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【强制】）【重置】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【治疗】。

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。

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。

必杀技：法术 【血之诅咒】：【宝石】×1 对目标角色造成 2 点法术伤害③，你弃 3 张牌。



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：

普通技：被动 【生命之火】：你的手牌上限最少为 3【恒定】。

普通技：法术 【舞动】：（摸 1 张牌【强制】或弃 1 张牌【强制】）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】【展示】）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【强制】。

必杀技：法术 【蛹化】：【宝石】×1 （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】：【能量】×1 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。

基本牌进阶分析

星杯传说卡牌数量列表

攻击牌	数量 111	地 21	火 21	雷 21	风 21	水 21	暗 6
地裂斩	数量 21	地 21					
火焰斩	数量 21		火 21				
雷光斩	数量 21			雷 21			
风神斩	数量 21				风 21		
水游斩	数量 21					水 21	
暗灭	数量 6						暗 6
法术牌	数量 39	地 5	火 5	雷 5	风 6	水 7	光 11
圣光	数量 11						光 11
圣盾	数量 10	地 3	火 2	雷 2	风 3		
虚弱	数量 6	地 1	火 2		风 1	水 2	
中毒	数量 6	地 1		雷 1	风 1	水 3	
魔弹	数量 6		火 1	雷 2	风 1	水 2	
总计	数量 150	地 26	火 26	雷 26	风 27	水 28	光 11 暗 6

独有技	
剑圣	技
疾风技	数量 13 火 4 雷 2 风 3 水 4
烈风技	数量 9 地 5 雷 2 风 2
弓之女神	技
精准射击	数量 14 地 5 雷 4 风 5
闪光陷阱	数量 8 火 4 水 4
狂战士	血
血影狂刀	数量 11 地 3 雷 4 水 4
血腥咆哮	数量 10 地 2 火 4 风 4
巫女	血
血之悲鸣	数量 21 地 5 火 4 雷 4 风 4 水 4
封印师	幻
封印	数量 22 地 4 火 5 雷 5 风 4 水 4
灵魂术士	幻
灵魂震爆	数量 14 地 2 火 5 雷 5 水 2
灵魂赐予	数量 8 地 2 风 4 水 2
祈祷师	咏
迅捷赐福	数量 11 地 2 雷 4 风 5
威力赐福	数量 12 地 2 火 4 水 6
元素师	咏
元素法术	数量 23 地 4 火 4 雷 4 风 5 水 6
天使	圣
天使之墙	数量 15 地 1 火 4 雷 4 风 3 水 3
圣女	圣
治疗术	数量 10 火 4 雷 4 圣 2
治愈之光	数量 10 地 3 风 3 水 3 圣 1

地裂斩 21	技 5	血 5	幻 4	咏 4	圣 3
	烈风技 5	血影狂刀 3	地之封印 4	迅捷赐福 2	天使之墙 1
	精准射击 5	血腥咆哮 2	灵魂震爆 2	威力赐福 2	治愈之光 3
		血之悲鸣 5	灵魂赐予 2	陨石 4	
火焰斩 21	技 4	血 4	幻 5	咏 4	圣 4
	疾风技 4	血腥咆哮 4	火之封印 5	火球 4	治疗术 4
	闪光陷阱 4	血之悲鸣 4	灵魂震爆 5	威力赐福 4	天使之墙 4
雷光斩 21	技 4	血 4	幻 5	咏 4	圣 4
	疾风技 2	血影狂刀 4	雷之封印 5	迅捷赐福 4	治疗术 4
	烈风技 2	血之悲鸣 4	灵魂震爆 5	雷击 4	天使之墙 4
	精准射击 4				
风神斩 21	技 5	血 4	幻 4	咏 5	圣 3
	疾风技 3	血腥咆哮 4	风之封印 4	迅捷赐福 5	治愈之光 3
	烈风技 2	血之悲鸣 4	灵魂赐予 4	风刃 5	天使之墙 3
	精准射击 5				
水游斩 21	技 4	血 4	幻 4	咏 6	圣 3
	疾风技 4	血影狂刀 4	水之封印 4	威力赐福 6	治愈之光 3
	闪光陷阱 4	血之悲鸣 4	灵魂赐予 2	冰冻 6	天使之墙 3
			灵魂震爆 2		
圣光 11	技 3	血 3	幻 2		圣 3
					治疗术 2
					治愈之光 1

声明

制作本手册初衷在于方便各位星杯爱好者在手边没有规则书时进行查阅，如有出入请参照官方说明。本手册内容主要取材自以下几位大大的无私奉献，我只是在他们的基础上做了一下整理、合并，如有冒昧之处还请几位大大见谅！

星杯传说上手规则

<http://tieba.baidu.com/p/1078771588> by 随心菜刀流

【地下法则】星杯传说技能一览

<http://tieba.baidu.com/p/1111553525> by 背碗卤粉

【百式幻龙】星杯传说牌数量列表

<http://tieba.baidu.com/p/1086597490> by 名门袁绍

明河上