

Fate 演绎玩家手册

(2.10 版)

前言

本规则以贴近真实的圣杯战争为目的，以演绎作为游玩的第一准则，

赢得圣杯战争并非是获得乐趣的唯一途径，这点还请牢记。

在特殊情况下，是否适用规则，或者出现规则外的状况，

一切以监督者 SV (supervisor) 的裁定为准。

圣杯战争并非公平合理，不过弱小与劣势并不见得是坏事，在适当的

位置做出合理的决策，御主与从者的羁绊，才是演绎的核心所在。

那么，让我们来共同构建精彩的故事吧。

[Fate 演绎交流群：704134133]

[联系邮箱：1017419396@qq.com]

[主要撰写者：夕影、月痕]

[最后修改人：夕影，于 2019.2.10]

从者规则

不限制自创从者，但需要与 SV 商议，破格英灵禁止。

从者的技能需要考据，符合从者的画风。

已有的从者数据以最新的设定本为准。

如果正常从已有从者中选择，那么**选择五名从者并暗骰**来决定所召唤的从者。以星级为准，上限为**54333**星各一个，可以将高星的从者位置下调成低星，比如说五星的蓝呆位置可以下调为四星的黑呆，或是三星的百貌。

特别的，非常不推荐刚刚接触 Fate 演绎的玩家自创从者，

人设上很难把握，而且属性与技能上容易流于滥强。

——从者属性对应的数值——

E 为 1，D 为 2，C 为 3，B 为 4，A 为 5，EX 为 6-9（特殊除外）。

+号的判定为**短时间内（每战斗 1 次）**的爆发，每个+号可以获得 1。

从者的**基础攻击=除宝具外五维最高 x2（Ex 视为 A++）。**

从者卡由 SV 全权制作，如有异议请协商解决。

御主的对从者侦测在敌方没有掩饰技能的情况下，可以获得敌方从者

大概的属性强弱等级（本技能需要御主主动声明来使用）。

不具有神秘的攻击无法触及到从者，从者在常时或是一对一的情况下，都可以保护御主免受攻击。在从者遭遇围攻，或者是从者因故不在身边的情况下，御主才会遭受到攻击。

御主规则

无论是普通人或是天才魔术师，在圣杯战争中，
都有自己的位置，所以**不要因为天赋而自弃**，
作为普通人赢得圣杯战争，成就感是无可比拟的。

御主的实力分为**资质/传承/情报**。

顾名思义，资质即是魔术回路的优劣，以及魔力的储量。
传承即是作为魔术家族的底蕴，也就是魔术礼装和魔术工坊。
情报即是对于城市灵脉、御主情况及所持圣遗物情报的掌握。
开局时，在各自组内暗骰一个 **4d3**，来决定你所持有的**自由点**。

然后把所得到的自由点分配到资质/传承/情报上。

0-4 时，每 **1** 点自由点可以提升 1 点属性。

5-8 时，每 **2** 点自由点可以提升 1 点属性。

资质上的每个点数会提供 **2 倍的每日魔力回复**，以及 **5 倍的御主魔力上限**，每两个点数可以**自创一种魔术**。

传承上的每个点数会提供 **1 点传承天赋树点数**，每两个点数可以获得**从魔术礼装池中抽选一次**的机会。

情报上的每个点数会提供 **1 点情报天赋树点数**，情报上的点数对应获得**[所消耗自由点]次搜集情报**的机会。

备注：自创魔术与礼装抽选，均按照 2/4/6/8 的获得时属性点来分级。

例：资质 6 传承 4：获得 2/4/6 级的三个魔术，2/4 级的两个礼装。

回合规则

每天分为**六个回合**。午夜：0-4 时。凌晨：4-8 时，上午：8-12 时，下午：12-16 时，傍晚：16-20 时，夜晚：20 到 24 时。

每天必要的睡眠时间视为一个回合。

——魔力储备及消耗——

从者视等级会每日消耗 **6/8/10** 的基础魔力。

从者参与战斗，使用技能，释放宝具均会消耗相应的魔力。

圣杯的供魔分为两个阶段，第一阶段每日回复 **6** 点魔力，

第二阶段每日回复 **12** 点魔力。

在不同的灵脉上休息会每个回合回复 **4-10** 点魔力（每日仅限一次）。

御主每日在睡眠后（每日仅限一次）会回复相当于**资质 x2** 的魔力。

御主与从者在同一区域时可以随时 **1: 1** 进行魔力补充，

在不同区域时可以 **2: 1** 进行魔力补充。

御主的魔力储备量为**资质 x5**，从者的魔力储备量为 **20+魔力 x5**。

御主的初始魔力储备为**满值**，从者初始魔力储备为**空值**。

——移动——

在区域间的移动消耗 **0.5** 个回合，每穿过一个区域，多消耗 **0.5** 回合。

——礼装制作——

消耗该礼装制作法上所标注的回合与魔力，

特别的，持有**道具作成**的从者有几率额外制作出一件礼装。

——使魔制作与侦查——

初级使魔：制作消耗：0.5 个回合。消耗魔力：2。

功效：探查一片区域（获得本回合末该区域的信息）。

高级使魔：制作消耗：1 个回合。消耗魔力：4。

功效：监视一片区域（获得本回合时该区域的信息）。

使魔可以自由的穿行在城市的各个区域，而不必消耗回合数。

——战斗时的使魔监控——

战斗时如果有高级使魔在监视这个地点，那么使魔会获得战斗场面的大致视野描述（具体由 SV 定夺），但是无法获得声音。

——使魔破坏与反侦查——

在任意时刻，均可用 1 个搜集情报次数，

兑换 2 个使魔破坏次数或 2 个反侦查次数。

均需要在回合初决定是否启动，使魔拥有者会知道使魔在该区域被破坏，反侦查则是相当于隐藏了御主和从者的存在。

使魔破坏次数在确实破坏了使魔时消耗。

反侦查次数则无论有多少使魔侦查该区域，均为开启时消耗。

——布置工坊——

布置工坊所需时间均为 1 回合。

每名御主只能维持一个工坊，同御主的工坊在同一区域不能叠加。

加护工坊：在工坊上，降低 30% 被突袭的几率。

储魔工坊：在工坊上，每日睡眠额外回复 2 点魔力，

御主魔力储备上限增加 10 点。

——破坏工坊——

建成下一个工坊时，上一个工坊自动破坏。

主从不在工坊上时，同区域敌人可以**直接破坏**工坊。

否则，需要声明并消耗**1**回合来破坏工坊。

——占据灵脉——

设立魔法阵占据灵脉需要消耗**2**个回合，中间可中断。

——灵脉休息——

消耗**1**个回合，御主与从者均不能行动，

回复灵脉所提供的魔力（每日一次）。灵脉休息并非睡眠。

——食魂——

在**凌晨-傍晚**进行的食魂有**70%**几率被立即发现，

在**夜晚-午夜**进行的食魂有**30%**几率被立即发现。

食魂消耗**1**个回合，可以回复从者最多**20**点魔力，

被介入的食魂会在回复**10**魔力后应战。

无论如何，在食魂结束后的**下个回合**全体御主都会收到通知。

——大规模食魂——

大规模食魂必须在**回合开始时**立刻决定，并且在同时，所有主从均会

得到通知。大规模食魂无法应用隐秘食魂效果。

大规模食魂回复从者**40**点魔力，被介入则回复**20**点，大规模食魂

可以使从者魔力在下个回合结束前超过魔力储备上限。

——介入食魂——

需要消耗**0.5**个回合发现食魂并赶到食魂地，战斗持续**0.5**个回合。

——袭击——

声明主动袭击消耗 0.5 个回合，战斗持续 0.5 个回合。

不声明，直接开始战斗时，不获得 50%的突袭几率。

——补魔——

从者魔力储备为 0 或为负时，且御主与从者双方均同意的情况下，可以使用体液交换来补充魔力，包括但不限于：唾液，汗液，血液。

每天内最多进行一次补充魔力，每次补魔会回复 5 点魔力。

每次补魔消耗 1 个回合，期间御主与从者均不能行动。

——魔力让渡——

魔力让渡需要消耗 0.5 个回合，主从间无须魔力让渡。

每次让渡的魔力量不能超过让渡者的魔力上限。

——搜集情报——

搜集情报需要消耗 0.5 个回合以及 1 次搜集情报的机会，来搜集关于特定关键词的情报（具体情报量由 SV 定夺）。

比如，有关 Saber 的情报/第一日居民区食魂从者的情报。

——假面交涉——

假面交涉消耗 1 回合，双方均不暴露玩家身份及角色身份的交涉，

双方各提供一段略加伪装的大致外表，对话内容由 SV 转述。

特别的，在假面交涉过程中建立使魔交流，不必额外消耗回合。

——使魔交流——

建立使魔交流需要消耗 0.5 个回合，必须双方均有使魔跟随对方，

使魔交流方才成立。成立后使魔交流不消耗回合数。

战斗规则

本规则为并无先后手差别的回合制。

例：战斗开始，A 埋伏偷袭了 B，B 未能发现。

(突袭轮) 则 A 对 B 进行一次相应攻击/技能的检定，突袭轮只计算被突袭方的基础防御。

(第一轮) A 选择了使用攻击类技能对 B 进行攻击，B 选择了直接进行宝具的蓄力。设 A 对 B 造成的最终伤害为 X。

$X = A \text{ 技能伤害检定值} - B \text{ 基础防御} - B \text{ 宝具/常驻技能减伤}$ (如果有的话)

(第二轮) A 预估 B 的宝具即将放出使用了防御类技能，B 的宝具蓄力完毕释放。设 B 对 A 造成的最终伤害为 Y。

$Y = B \text{ 宝具伤害检定值} - A \text{ 技能减伤} - A \text{ 基础防御}$

(第三轮) A 和 B 均选择使用普通攻击，那么双方进行各自攻击的命中及伤害检定，最终伤害检定较高的一方判定为命中，伤害值为双方伤害检定结果的差值。

$Z = |A \text{ 普攻伤害检定值} - B \text{ 普攻伤害检定值}|$

从者除宝具外的五维，取其中较低的两者作为从者的基础防御。

基础防御作用于从者未释放伤害技能的回合。

从者所受到的伤害即时体现为魔力损耗。

除特殊说明外，主从同时战斗时，伤害均由从者承担。

无令咒的从者在遭受到即死攻击时，会直接判定死亡。

——战斗中的撤退规则——

从者可以以**承受一轮伤害**为代价进行常规撤退。

当从者即将**承受致命攻击**（主从魔力和小于等于 0）时，可以用令咒补充 30 点魔力，或者消耗一枚令咒进行主从的无损撤退。

常规撤退可以免费移动**一格**，令咒撤退可以免费瞬移至**两格**内。

——战斗中的伤害检定浮动——

检定时，骰一个十面骰。视出目决定最终伤害的乘值。

出目 1：50%。出目 2-3：80%。出目 4-7：100%。

出目：8-9：120%。出目 10：150%。

——战斗中的几率检定——

检定时，骰一个十面骰。**检定成功率最终值取低**作为要求出目。

例：成功率为 70%的石化技能在面对对魔力 C（以 40%几率豁免 Debuff）时，骰 d10，1-3 为石化成功，4-10 为失败。

——令咒的使用——

1：为从者即时补充 30 魔力。

2：抵挡一次成功的即死攻击。

3：令主从无损撤退/将从者呼唤到身边并附带突袭轮。

——突袭轮的判定——

声明突袭并**消耗回合**后，以 **50%**几率获得突袭轮。

——真名判别——

释放宝具会无条件暴露真名给对手，

使魔监视战斗的主从则只能通过画面来判断。

扩展规则

——优质扮演奖励规则——

以扮演的认真和精彩程度为标准，由 SV 全权判定，
并且在日常/战斗中每日/每场给予随机的奖励。

——随机事件规则——

触发不同的随机事件并完成后会有不同程度的奖励，比如救助昏迷的人，或是清理吸取精气的魔法阵，在某区域寻找随机事件消耗 1 回合。
完成随机事件所需的回合数视具体情况而定。

——羁绊规则——

每日可以消耗两个回合来提升 1 级御主与从者间的羁绊，例如一起去游乐园一起吃大餐之类的扮演，如果扮演敷衍了事，则不会提升羁绊。
羁绊值共分为 10 级，羁绊值在某个时刻可以通过扮演来开启一次检定，如果检定成功，则达成与令咒相同的效果。每次战斗/每个回合中仅能使用一次，本次圣杯战争中仅能使用三次。

特别的，准备精彩的英灵召唤文本会获得 0-2 级的初始羁绊。

——羁绊礼装规则——

当羁绊达到 10 级时，会获得对应的羁绊礼装。
不同于传承所抽选的礼装，羁绊礼装一般是永久的，有严格的使用限制条件，但因此也更加的强大。

羁绊礼装的强度和具体效果，取决于 SV 对羁绊扮演的认可度。

本作品采用知识共享署名-非商业性使用-禁止演绎 3.0

中国大陆许可协议进行许可。

您可以自由地：

共享 — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

惟须遵守下列条件：

署名 — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否（对原始作品）作了修改。您可以用任何合理的方式来署名，

但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。

非商业性使用 — 您不得将本作品用于商业目的。

禁止演绎 — 如果您再混合、转换、或者基于该作品创作，您不可以分发修改作品。

没有附加限制 — 您不得适用法律术语或者技术措施从而限制其他人做许可协议允许的事情。

本协议普通文本：

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cn/deed.zh>

了解更多 CC 授权的有关信息请访问：<http://creativecommons.net/cn/>