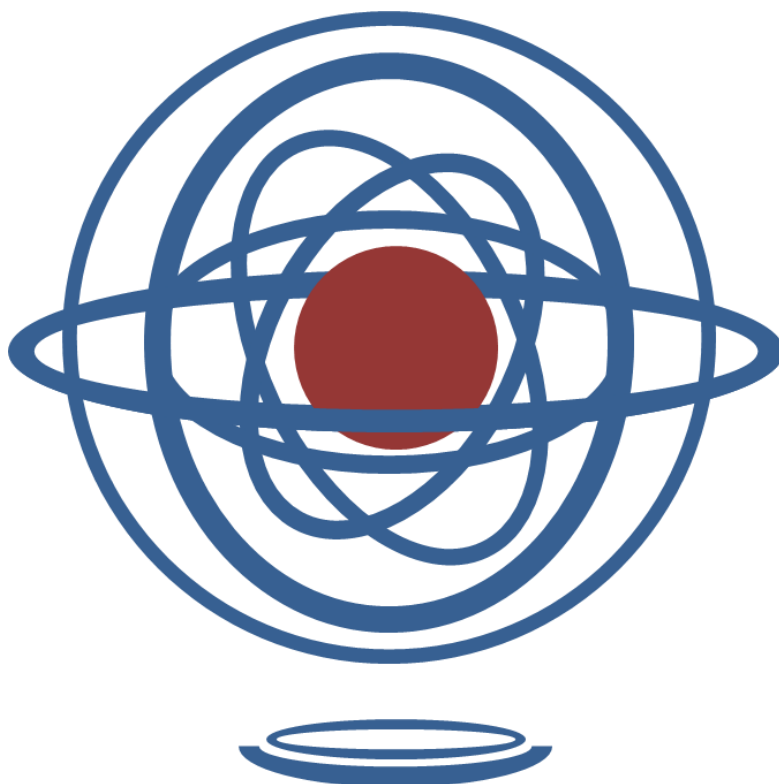


FGOC 玩家手册

FATE GRAND ORDER CAT

Administrator



编写：大猫

FGOC 核心规则

| | |
|--------------------|----|
| 第一章 关于 FGOC..... | 2 |
| 游戏简介 | 2 |
| 参与测试 | 2 |
| 第二章 英灵 | 3 |
| 选择英灵 | 3 |
| 英灵的形象 | 3 |
| 英灵的阵营 | 3 |
| 第三章 选择职介 | 4 |
| Saber | 4 |
| Lancer | 4 |
| Archer | 5 |
| Rider | 5 |
| Assassin | 6 |
| Berserker | 6 |
| Caster | 6 |
| 第四章 属性 | 7 |
| 基础属性 | 7 |
| 派生属性 | 8 |
| 第五章 宝具 | 9 |
| 宝具类别 | 9 |
| 构筑宝具 | 9 |
| 第六章 固有技能和魔术 | 10 |
| 固有技能 | 10 |
| 魔术 | 10 |
| 第七章 战斗和剧情 | 11 |
| 轮 | 11 |
| 回合 | 11 |
| 标准动作 | 12 |
| 宝具抵抗 | 12 |
| 负面效果（DEBUFF） | 13 |
| 增益效果（BUFF） | 13 |
| 剧情检定 | 14 |
| 第八章 概念礼装 | 15 |
| 概念礼装列表 | 15 |
| 进阶规则 | 16 |
| 人物构筑 | 16 |
| 职介 | 16 |
| Ruler | 16 |
| Avenger | 16 |

第一章 关于 FGOC

游戏简介

FGOC(fate grand order cat)核心规则是以命运：冠位指定和其他 fate 作品为题材编写的 TRPG 游戏规则，在该游戏中，你将扮演英灵参与特异点的修复;你需要构筑你自己的英灵，并在 GM 的引导下推进游戏剧情。GM 也可以通过《拟态圣杯扩展》进行对抗向的游戏

GM (Game Master) 游戏主持人将负责描述你们遇到的敌人、你们所处的环境和各种挑战，同时 GM 还需要对你们的英灵卡进行平衡调整以保证良好的游戏体验。

FGOC 中，编者对月世界的设定进行了取舍，并不是严格按照原有的设定进行模拟，而是根据游戏性和平衡性进行了大量的调整。通过该系统所创制出的英灵在综合能力上并不会有很大的落差。但这并不意味着平衡---宝具之间的克制可能会让英灵分出优劣。另外，合理的英灵阵容可让剧情推进的更为流畅。英灵的冒险未必充满史诗的气息，玩家可以把自己当成拥有特殊能力的穿越众。虽然不会受到普通的车祸、高空坠物影响而横死，但是 Rider 级别的马车撞击和魔术加速过的坠落钢筋会成为新的威胁

作为玩家你将需要编写自己的宝具、固有技能甚至是魔术 (Catser)，完成编写后和你的 GM 讨论并对你的人物卡进行最终的调整（大多数情况下会削弱，因为 PC 们常常控制不好英灵卡的强度）。而在一次冒险完成后，英灵们可能会获得概念礼装作为奖励，它将让你的英灵更加强大。如果 GM 允许你甚至可以制作自己的概念礼装

作为 PC 在开始游戏之前请尽量阅读完该规则书，并及时将你的英灵卡交给 GM 审阅和调整，这将让游戏的进行更为顺利。这是一个冒险向的游戏规则，称不上严谨，游戏的乐趣所在大多是剧情和角色扮演而非战斗；更多的规则，在游戏过程中以 GM 的描述为准。

QQ 群 560074240 是目前的测试群，欢迎有兴趣的朋友加入

参与测试

存在感零（成吉思汗）

三步环废（弗拉德三世; 盖乌斯·尤里乌斯·凯撒; 潘多拉; 圣日耳曼）

Romeo（范·德·戴肯; 阿里盖利·但丁; 哈桑·萨巴赫）

上纲(查尔斯·德·罗曼)

塔拉夏（陈庆之; 李白）

沉迷学习无法自拔（李广；诺查丹马斯）

密林隐士（乔尔乔斯）

fly~墨砚飘香（图坦卡蒙）

天选之优（空海; 奥托·卡尔尤斯）

且随渭水向东流（烛九阴）

第二章 英灵

选择英灵

死后，升格为超越人的存在的英雄之魂被称为“英灵”

作为 PC，你将构筑自己的英灵并且通过扮演英灵来推动故事的进行，你可以从历史中、古老的传记中、不可考证的古老传说、神话中选择一个人物并令其成为你所扮演的角色

你需要负责定位英灵，构筑其独一无二的固有技能和宝具，他将在冒险中发挥巨大作用

确定你的英灵名字并将其写下

然后将其的背景故事写在相应位置,请注意字数限制

英灵的形象

这里指的是英灵的现界时的形象，包括人物的外貌和人物的性格、性别，通常这会和人们想象中的相似，你可以自由选择英灵的形象并且赋予一些有趣的特征，完善英灵的形象能够让其他 PC 和你的 GM 对你的英灵更为了解。注：允许性转，但要在其他方面靠近英灵在人们印象中的样子

决定英灵的外貌和性格，并将其写下

英灵的阵营

英灵的阵营值得是他的价值取向，当望见陌生人遭遇不测时是否会挺身而出？是否会因为残忍的行径而愤愤不平？抑或是可以淡然的做出残忍的行径？决定你的阵营并忠实执行

根据坐标轴选择你的阵营，并且填入表格中



第三章 选择职介

创制英灵的第一步就是从 7 个职介中选择适合人物的职介并进行进一步的英灵设定,不同职介有不同的属性限制和技能限制,相对应的也有不同程度的增幅.选择职介和职介技能后将其填入人物卡中,再进行属性的设定

技能包括职介技能和固有技能,一个英灵只能拥有最多两个固有技能和职介技能,等级由玩家指定,但等级组合不能超过 AACC 或 ABBC 或 EXCC

(EX 的职介技能效果请和 GM 讨论,带有 EX 技能的英灵最多携带 3 个技能)

Saber

作为手持刀剑的职阶,符合此职阶的英灵要有与“剑之骑士”相称的传说,亦被要求魔力以外的能力值等级较高。剑士通常是英灵中的王牌。

在正规职阶的原始模板内,Saber 的能力值除幸运外是全体最高。必须符合条件的英雄本身有与刀剑相关的事迹。或者传说中宝剑的持有者,最低限度是【以剑做武器】的英雄

Saber 的初始属性中,力量、敏捷为 B 而非 E;生命值上限+1;近战攻击命中+2。每日一次,攻击时敏捷或者力量调整值翻倍

Saber 的自由属性点-2

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 对魔力**: 和负面魔术效果相关的检定+6/+4/+2
- 骑乘**: 移动检定+3/+2/+1,骑乘作战时 AC 不失去敏捷调整值,允许驾驭各种坐骑
- 守护骑士**: 为附近的友军提供+2/+1/+0 的 AC 加值
- 剑之心得**: 近战攻击时提供+3/+2/+1 的命中加值
- 直感**: 当攻击时投出低于 1~5/1~3/1 的骰值时,可以重新投骰,1 次攻击只可触发一次

Lancer

枪之骑士。苛刻的合适条件仅次于 Saber。全体能力值优秀,并且敏捷必须要高。理所当然,要擅长发挥枪击范围和速度的一击脱离战法。包括很多出身骑士的英灵,符合条件的英雄是以长兵器为主要武器的英雄,同时,与【穿刺】【钉】相关的事迹也满足条件

Lancer 的初始属性中,敏捷为 B 而非 E;近战攻击命中+2;另外近战攻击时可以选择敏捷调整值作为 BA。每日一次,攻击时敏捷或者力量调整值翻倍

Lancer 的自由属性点-2

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 对魔力**: 和负面魔术效果相关的检定+6/+4/+2
- 避矢的加护**: 在面对敌方的射击时,暂时提供+6/+4/+2 的 AC 加值
- 战斗续行**: 生命值降低至 0 时瞬间恢复 1 点生命,1 天可触发 3/2/1 次
- 枪之心得**: 近战攻击时提供+3/+2/+1 的命中加值
- 连携**: 当攻击时投出 18~20/19~20/20 的骰值时,可再进行一次攻击,1 次攻击只可触发一次

Archer

弓之骑士。以宝具的强大为特长的职阶，条件并非能力值的高低，而是具有强力射击武器，或者与射击武器有关联的特殊能力，因此普遍具有性能强大的宝具。作为侦察兵的素质也很高，除了通常意义上的弓箭手，近代善用枪械射击的人也符合条件。

弓兵在大部分的情况下都是以远距离攻击为特长的职阶，所以近战攻击类型的英灵，还是少数。

Archer 的初始属性中,宝具为 B 而非 E;射击攻击命中+2;宝具强度+2

Archer 的自由属性点-2

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 对魔力**：和负面魔术效果相关的检定+6/+4/+2
- 单独行动**：通过一个快速动作，立刻恢复 1 魔力点和 1 点生命，每日 2/1/1 次
- 千里眼**：可对 2/5/10km 内的敌人进行攻击，拥有+6/+4/+2 的侦查加值
- 弓之心得**：射击攻击时提供+4/+2/+1 的命中加值

Rider

骑乘兵，也常被略称作“骑兵”。骑乘，具有与某个乘坐物(不只限于生物)有渊源的传说的英灵适合此职阶。有能力值比三骑士低的倾向

符合条件的英灵为【骑乘某物】的英雄。可以是交通工具、动物、人类，甚至一些抽象的物体。【进行骑乘】的相关事迹也能满足条件。驾驭，强行支配，控制这类引申义也包括在内。

Rider 进行骑乘作战时攻击命中+2、移动能力是其他从者的 200%

Rider 的职介技能必须有 A 或 B 级别的骑乘

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 对魔力**：和负面魔术效果相关的检定+6/+4/+2
- 骑乘**：移动检定+3/+2/+1，骑乘作战时 AC 不失去敏捷调整值，允许驾驭各种坐骑
- 冲锋**：进行攻击时可以选择-3/-2/-1 直到下一个自己的回合，但该次攻击命中+6/+4/+2
- 增援**：在中途加入战斗时可以直接在当前轮加入，但先攻-0/-4/-8

Assassin

暗杀者，专长于隐密行动与暗杀技巧的职阶。在正面战斗的状况下，基本上很难与其他职介抗衡。但拥有气息遮断作为职阶能力，能消除自己的气息来隐匿自己，不只是魔术师，连其他的英灵也难以察觉。

符合条件的英灵为参与过【刺杀活动】的英雄。也可以是擅长隐藏、杀人的人物

Assassin 攻击时无条件的将 BA 视为敏捷调整值*1.5（向下取整）

Assassin 的职介技能必须有 A 或 B 级别的气息遮断；AC 失去力量调整值的加值（但若为减值则正常计算）

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 气息遮断**：在非战斗情况下随时进行隐藏，敌人若要发现，须通过 DC=18/16/14 的侦查检定
- 诡诈**：进行防御时发动，该次防御时 AC 中的敏捷调整值翻倍，每日 2/1/1 次
- 绝命**：进行攻击时发动，该次攻击 BA 翻倍，每日 2/1/1 次
- 宗和的心得**：投出 1~2/1/1 时，视为投出 20

Berserker

狂战士，曾在战斗中疯狂的英雄适合此阶位。通常能够发挥原始英灵的性能就是理想的状态。但是会以剥夺理性为交换，对进行超越英灵性能的强化。

狂化等级越高，理性与思考能力被剥夺的越严重，本来是强化弱小英灵的职阶。英雄先天符合的条件包括【有发疯或丧失理性的故事】【北欧文化圈出身的战士】【精神构成类似动物或机械】【足以扭曲人格程度的强烈的执着】【无理性的疯狂人格】。

Berserker 的耐力、力量、敏捷初始值为 B 而非 E

Berserker 的自由属性点-5，只有狂化作为职介技能

- 狂化**：常规攻击拥有+6/+4/+2 的加值，~~交流检定-12/-8/-4~~

Caster

魔术师，七个职阶中专长于使用强大魔术的职阶。合适条件也只有魔术的能力值达至最高等级。由于这个特性，符合的英灵的战斗能力都较低。

适合此职阶的英雄是传说里的诸多魔法师。炼金术师以及与宗教，神秘学相关的人物。特例：历史上的作家与艺术家能够胜任这个职阶

Caster 的魔力初始值为 B 而非 E,另外允许使用三种魔术

Caser 的自由属性点-3，AC 失去力量调整值的加值（但若为减值则正常计算）

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 阵地作成**：你可以花费 1 小时，制造直径至多 1000/500/250 米的阵地，你在其中拥有 +3/+2/+1 的任何检定加值、命中加值、AC 加值
- 道具作成**：允许你花费一个小时，赋予一把武器+3/2/1 的 BA，持续一天. 一天一次
- 高速神言**：允许你在该回合，额外释放 1 个需要标准动作的魔术；每日 2/1/1 次
- 睿智**：当遇见陌生英灵时，进行 DC=15-对方灵格的检定，若成功则知晓其真名

第四章 属性

属性能够给英灵的各方面能力以具体的概念，其中包括基础属性和派生属性；**基础属性是在通过自由属性点分配而提高的能力**（力量、敏捷、耐力、魔力、幸运、宝具）。而派生属性则是以基础属性为前提、技能为调整获得的，派生属性直接用于战斗的计算

基础属性

属性能够给英灵的各方面能力以具体的概念，属性的等级分为 EX、A、B、C、D、E，不同的等级意味着不同的能力数值，英灵的**各项初始属性值为 E(可能会因为职介而调整)**；**英灵拥有 16 个自由属性点供分配**。

分配属性时，E~B 每在一项属性上分配 1 个自由属性点便可以提高 1 个等级

但 A~EX 需要连续分配 7 个自由属性点，B~A 需要连续分配 2 个属性点

力量

该属性决定了英灵的躯体力量和爆发力，接触作战时最为依赖的属性之一，力量的强大可以允许英灵有更为出色的白刃战能力。奔跑、跳跃等需要大量发力的行为都需要力量的强大。力量为 A 的英灵可以轻易举起满载的油罐车，而力量为 E 的英灵则只有普通人类的力度

敏捷

该属性决定了英灵对于力度的控制能力和作业的精细程度，接触作战的时次级重要的属性，敏捷的强大可以让英灵抢占先机、规避伤害。潜行、躲避陷阱、障碍移动都需要敏捷的强大。敏捷为 A 的英灵可以在枪林弹雨中自如的行走，而敏捷为 E 的英灵则如平常人一样笨拙

耐力

该属性决定了英灵的持续作战能力和对负面效果的耐受能力，是所有英灵在战斗中生存的保障。耐力的强大可以让英灵持续承受来自敌人的攻击，并且无视一些较弱的伤害。耐力为 A 的英灵甚至可以承受多次宝具攻击而不倒下，而耐力为 E 的英灵则仅是比人类更难死亡

魔力

该属性决定了英灵的魔力释放和魔力储存，以释放宝具和应用技能来战斗的英灵对该属性更为依赖。魔力的强大可以允许释放更高等级的魔术，以及释放多次宝具。此外对于他人魔术的使用痕迹和释放也更加敏感，高魔力也可以让英灵的魔术更为强大

幸运

该属性体现了英灵的运气，幸运属性高的英灵会受到更小的环境阻力；而幸运属性低的英灵则可能厄运连连。涉及纯运气的检定时依赖此属性。

宝具

宝具是以人类为幻想而赋予英灵的最终武装，宝具属性体现了宝具的强度。宝具属性在战斗中重要性可见一斑，强大的宝具能够扭转战局。宝具属性的强大将直接提高英灵的宝具能力。

灵格

灵感即为英灵的知名度，**该属性不能用自由点数升级**，其独立于以上的基础属性，以 1~4 的数值来决定，灵格更高则更容易被识破真名，但综合能力上也更为优秀。反之同理

| 灵格 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|----|------|------|------|
| 举例 | 郝萌 | 库·丘林 | 赫尔墨斯 | 亚历山大 |

以上表格为参考，具体的灵格请和你的 GM 讨论（大多数情况下灵格不影响战斗能力）

派生属性

生命值

受到攻击并被命中会减少生命值，生命值降低至 0 英灵便会消失;生命值遵循以下表格

| E | D | C | B | A | EX |
|---|---|---|---|----|----|
| 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 20 |

魔力点

使用魔术、需要大量魔力放出的技能、解放宝具需要消耗魔术点，当魔术点为 0 时即不可使用该能力

| E | D | C | B | A | EX |
|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 10 |

力量调整值

力量调整值是用于计算近战攻击和 移动检定 的数值

| E | D | C | B | A | EX |
|----|---|---|---|---|----|
| -2 | 0 | 2 | 4 | 6 | 12 |

敏捷调整值

敏捷调整值是用于计算远程物理攻击和 隐秘检定 的数值

| E | D | C | B | A | EX |
|----|---|---|---|---|----|
| -2 | 0 | 2 | 4 | 6 | 12 |

魔力调整值

魔力调整值是用于计算魔术攻击和 魔术检定 的数值

| E | D | C | B | A | EX |
|----|---|---|---|---|----|
| -2 | 0 | 2 | 4 | 6 | 12 |

宝具强度

宝具强度由宝具属性决定，越高越易命中敌人且造成更高的伤害，宝具的性能也更强

| E | D | C | B | A | EX |
|---|---|---|---|----|----|
| 0 | 3 | 6 | 9 | 12 | 24 |

重投次数

该项受幸运属性影响，当你对和你直接相关的投骰不满意时，可以消费一次重投次数并重新投掷，然后早结果中选取你想要的数值;可以重投的判定包括且不局限于：你进行的或你受到的攻击投骰、你进行的或者你受到的宝具释放的投骰、你进行的剧情投骰

幸运 E 不仅没有重投次数，还会在任何剧情检定上-6

| E | D | C | B | A | EX |
|--------|---|---|---|---|----|
| 剧情检定-6 | 0 | 1 | 2 | 3 | 8 |

防御值 (AC)

防御值是英灵对于攻击的自保能力， $\text{防御值} = 10 + \text{力量调整值} + \text{敏捷调整值} + \text{其他加值}$

基础攻击命中 (BA)

基础攻击命中是英灵攻击的命中和伤害的可能性，选择你的攻击方式以确认你的 BA

BA=敏捷调整值（射击物体以造成物理上的损伤）

BA=力量调整值（近距离战斗通过挥舞武器以砍杀）

BA=魔力调整值（使用魔术如魔弹进行射击、魔杖释放能量体、元素攻击）

BA 还受到其他效果影响，不同职介的具体 BA 以职介描述为准

第五章 宝具

所谓宝具，即是在英灵的传说里被称颂的武装。据说拥有现代魔术师望尘莫及的强大力量，一旦使用就会发挥出如传说那般的效果。

宝具类别

不同宝具在游戏中的效果是不同的，发动条件也不完全一样，除了常驻宝具外，所有宝具在使用或者释放时都需要消耗魔力

常驻宝具：不需要消耗魔力点的武器或是装备，对战斗或是某些行动持续提供增益

对人宝具：可直接释放，只可对单体释放

对军宝具：额外消耗魔力点，需要进行一回合的吟唱，对群体释放

对城宝具：额外消耗魔力点，需要进行两回合的吟唱，对群体释放，释放时宝具强度+50%

结界宝具：可直接释放或需要吟唱，形成一个结界将范围内的指定人物纳入结界中

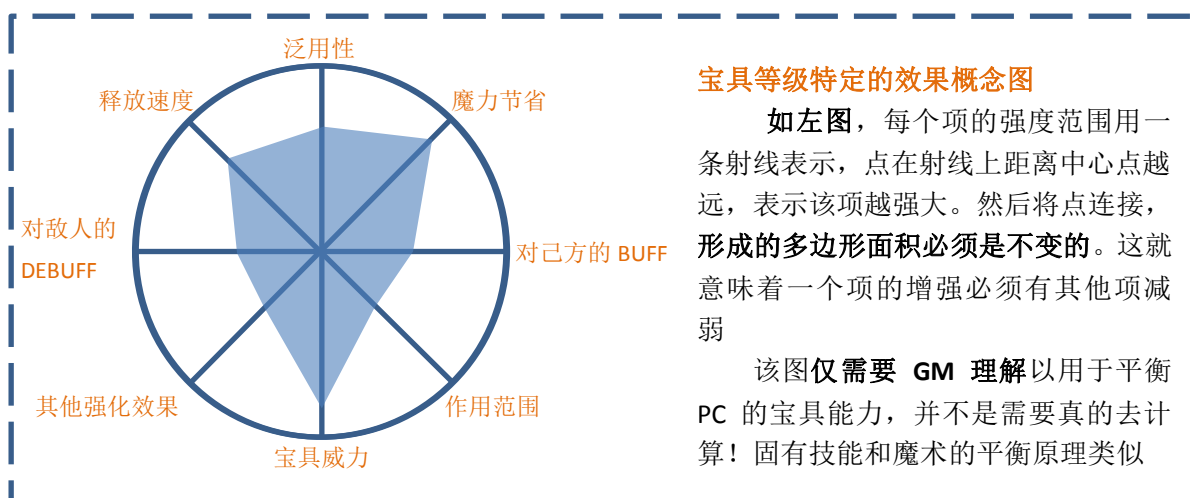
其他：更多宝具种类，如对魔术宝具、对神宝具、对咕咕宝具请和你的 GM 讨论

构筑宝具

宝具的构筑首先需要了解你人物的故事，将其经历具象化为宝具。然后选择其**宝具种类**，然后描述其具体的效果，**宝具的强度是和宝具的泛用性成反比的**。GM 需要根据这个原则来平衡宝具的强度，通常你给予你宝具的释放条件越高你的宝具效果就会越好，这会在额外的宝具强度或是其他效果中体现。

宝具的威力和命中可能性已经由宝具强度这一派生属性体现，不需要在宝具介绍中写出**构筑宝具时，先写下你的宝具种类，然后描写其故事、释放时的现象和游戏效果（对宝具的游戏效果 GM 有无条件削弱、增强或者修改的权利）**

你可以为你的宝具附加 DEBUFF 或者 BUFF，这会削弱你的宝具强度，但是会拥有更为巧妙的战斗方式。或者变为治疗型的增益宝具、为队友援护；为队友提供增益的宝具通常不需要通过检定，但强度会略低于伤害型宝具



第六章 固有技能和魔术

固有技能

固有技能可由玩家自由编写，在完成提供后给 GM 进行调整。其中固有技能若用于剧情，则根据 A~C 的级别分别用于 6/4/2 的剧情检定调整值

若为战斗类的技能则可由玩家自行设定，战斗技能的强度参考职业技能但略低于职业技能
这里提供少量测试中玩家所写的固有技能（省略了介绍）供参考

| 技能名称 | 技能效果 |
|--------|------------------------------------|
| 毒液射击 A | 远程攻击命中后，受到攻击的目标每回合-2AC |
| 气息感知 B | 对涉及气息遮断和英灵的侦查检定时，拥有 4 的加值 |
| 穿刺之枪 A | 近战攻击命中后，额外造成 1 点伤害 |
| 救援 C | 一日一次，恢复一个附近的英灵 1 点生命 |
| 魔力放出 B | 消耗 1 个魔力点，3 回合内 BA+2 |
| 军略 A | 涉及策略检定时，拥有 6 的加值 |
| 魔力供给 A | 一日一次，恢复一个英灵 2 个魔力点 |
| 震荡气劲 A | 你的攻击无论是否命中，都有 3/20 的令对方英灵受到无法豁免的眩晕 |

1 个 A 级别的固有技能通常提供 3 点 AC、3 点 BA、1 个魔力点、1 点生命值、1 次重投或剧情检定上 6 的调整值，B、C 则分别为 A 的 2/3 和 1/3

魔术

一个 CASTER 可以根据其魔力等级而获得数量不同的魔术，B/A/EX 的魔力等级拥有 2/3/5 种自定义魔术。用于战斗时，**魔术的威力略低于其他职业的常规攻击**。以下提供一些魔术供参考或者快速写卡时使用

除非特殊说明，否则魔术默认都是需要一个标准动作

| 魔术名称 | 魔术效果 |
|------|---|
| 魔术飞弹 | 进行一次射击，视为魔术攻击，用 D20+魔力调整值的攻击命中 |
| 魔力陷阱 | 布置一魔力陷阱，DC=10+魔力调整值，踩中陷阱的敌人未通过则造成 1 点伤害 |
| 治疗术 | 恢复一个己方从者 D2 点生命值 |
| 魔术移除 | 移除一个己方从者持有的因魔术而产生的负面效果 |
| 法师护甲 | 令自己获得 2 点 AC，持续 1 天，该效果不可叠加（需要 1 分钟的准备） |
| 召唤使魔 | 召唤一个使魔并且令其代为侦查和前往某个位置（需要 1 分钟的准备） |
| 飞行术 | 赋予一个英灵鹰一般的飞行的能力，持续 10 分钟 |
| 空间传送 | 令自己瞬间移动到距离 30 米以内的一个可见位置 |
| 时间加速 | 令一个英灵进行一次额外的移动 |
| 武器强化 | 令一把武器拥有 1 点的额外 BA，持续 10 分钟 |

第七章 战斗和剧情

轮

正常轮：游戏中一旦进入战斗，人物的行动限制便受时间的限制，每个人物在其回合可以做出的动作是有限的，而所有人物行动 6s 的这个时间段称之为**轮**，一轮包括所有参与战斗的英灵的回合。战斗开始后，所有有准备的英灵都投**先攻**（先攻=D20+敏捷调整值）然后根据先攻的高低分别执行其**回合**。

突袭轮：突袭轮是当一方对另外一方进行突袭是，受到突袭的一方会措手不及而失去先机，在突袭轮中，只有突袭者和事先发觉的被突袭者才可以执行其回合，突袭轮也需要投掷先攻，但突袭轮结束进入正常轮后需要重新投先攻

正常轮的第一轮先攻早确认后，余下几轮都使用第一轮的先攻安排回合顺序，中途加入战斗的英灵单独投先攻，并且在下一轮中加入并执行其回合

回合

英灵的回合中，其可以进行一次移动、一个标准动作和若干个快速动作

-移动：

不同力量对应不同的移动能力，魔术、技能、宝具可以增强移动能力

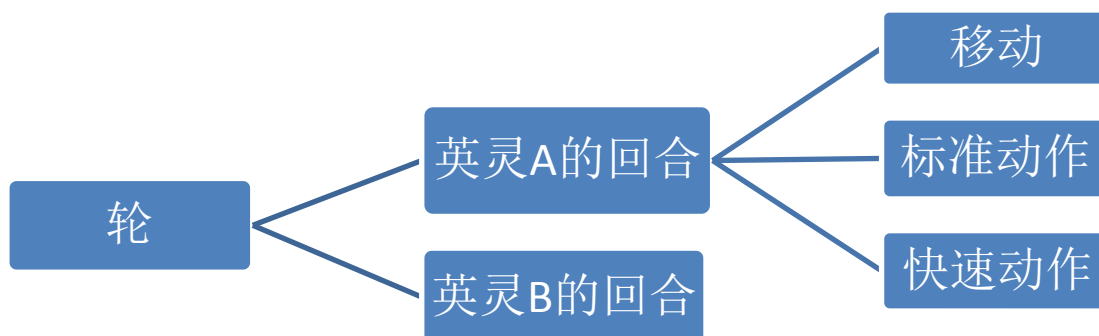
以下是不使用载具的情况下，英灵的进行一次移动所能位移的最大距离（会受障碍物等环境而减少）Rider 的移动能力是下表数值的两倍

| E | D | C | B | A | EX |
|------|------|-------|-------|-------|--------|
| 20 米 | 50 米 | 100 米 | 150 米 | 300 米 | 2000 米 |

移动必须在标准动作之前进行

-标准动作：标准动作就是 6s 内主要进行的动作，包括攻击、释放宝具等关键行为，标准动作将会专门分一个小结进行介绍

-快速动作：快速动作包括丢下某物体、说一些话、做一个鬼脸等不影响标准动作且快速的行为，具体解释权归于 GM



标准动作

以下是标准动作所包含的项，你可以从中选择一个行为来执行你的标准动作

常规攻击

常规攻击即是你使用武器或者是赤手空拳对目标进行一次攻击，这时候投命中骰，将结果加上你的 BA，得到最终命中值 $D20+BA$ 。最终命中值高于对方的 AC 则造成 1 点伤害，并且每高于对方 AC4 点便额外造成 1 点伤害。

主动防御

不进行其他的举动，进入防御姿态，这将是你的 AC 在直到下一个你的回合前+5 点

再次移动

进行一次额外的移动

释放宝具

释放宝具，通常是对人宝具或是其他可以瞬发的宝具，若为伤害则投命中骰，将结果加上你的宝具强度，得到最终命中值 $D20+宝具强度$ 。最终命中值高于对方的 AC 则造成 1 点伤害，并且每高于对方 AC4 点便额外造成 1 点伤害。

这里的计算方式实际上是和常规攻击一样，区别在于还需要消耗魔力点

吟唱

吟唱以达到释放宝具的条件，在进行需要的吟唱次数后可立刻释放宝具。否则将失去吟唱的效果。

打断

在敌人吟唱时，其他人可以通过（ $DC=10+吟唱者魔力调整值$ ）的难度检定将吟唱打断并重置其的吟唱次数（其他造成伤害的方式不能打断吟唱）

释放魔法

Caster 特有的动作，可以进行一次魔法的释放（指需要标准动作释放的魔法）

援护

为一个附近的英灵提供保护，你将为其提供等同于你（力量或敏捷调整值的 $1/2$ ）的 AC。这个增益将持续生效直到下一个你的回合开始。受到眩晕，魅惑类的 DEBUFF 加持后你提供的援护效果将无效化

压制

指定一个英灵，与其进行一次（ $D20+BA$ ）的投骰拼点，若你大于等于其骰值，则其受到 [能力限制] 的影响

其他动作

执行其他需要 6s 的完成的动作，询问你的 GM 并由其决定你的动作是否可行

宝具抵抗

在你的回合外，当有其他英灵释放宝具时，你可以消耗魔力点，尝试使对方的宝具失效、或者减弱对方的宝具效果。

进行宝具抵抗时，释放宝具者投（ $D20+宝具强度$ ），宝具抵抗者也投，若抵抗者数值大于等于释放者则成功使对方的宝具失效。否则释放者正常释放宝具，但将使用宝具抵抗时的投骰值作为伤害值

宝具抵抗的生效范围和你的宝具范围、常规攻击范围有关，你不能对 2 公里以外的敌人进行宝具抵抗，除非拥有远程的攻击手段或者其他

负面效果（DEBUFF）

负面效果是宝具、技能、魔术的释放而给以敌人的不利状态，在一个角色受到负面效果的加持时，**需要通过豁免检定，否则将会受到相应的效果影响**。负面效果包括且不局限于以下几种，且同一类 DEBUFF 可以有不同的强度、额外效果、额外的持续回合

当受到负面效果的加持是,进行一次 DC=1~19 的豁免检定，具体的难度等级由 GM 决定;豁免检定通常不加入调整值，但对魔力等技能会提供一些调整值

构筑宝具、技能、魔术时可以从一下表格中选择并加入其效果中，你也可以自己创制负面效果

| 种类 | 效果 |
|--------|-----------------------------------|
| 能力限制 | 直到你的下一个回合结束前，你的宝具强度-6，BA-4 |
| 眩晕(石化) | 直到你的下一个回合结束前，你不能执行标准动作、快速动作、移动 |
| 宝具封印 | 直到你的下一个回合结束前，你不能进行吟唱、宝具对抗、释放宝具 |
| 魔术封印 | 直到你的下一个回合结束前，你不能释放魔术 |
| 技能封印 | 直到你的下一个回合结束前，你的所有技能无效化（无论是主动还是被动） |
| 即死 | 你的生命立刻减少至 0 |
| 毒性 | 每到你的回合开始时，你受到伤害，持续若干回合（诅咒、灼烧效果类似） |
| 魅惑 | 直到你的下一个回合结束前，你的任何行为受到敌人的控制 |
| 移动阻碍 | 直到你的下一个回合结束前，你移动的最大距离减少一定的百分比 |
| 攻击弱化 | 直到你的下一个回合结束前，你失去部分 BA |
| 防御弱化 | 直到你的下一个回合结束前，你失去部分 AC |
| 减疗 | 你的受到的任何生命恢复效果减半 |
| 魔力损耗 | 你的魔力点减少若干 |

增益效果（BUFF）

增益效果是宝具、技能、魔术的释放而给以友军的有利状态，在一个角色受到增益效果的加持时，**增益效果通常会直接生效**。增益效果包括且不局限于以下几种，且同一类 BUFF 可以有不同的强度、额外效果、额外的持续回合

构筑宝具、技能、魔术时可以从一下表格中选择并加入其效果中，你也可以自己创制增益效果

| 种类 | 效果 |
|------|---------------------------------------|
| 攻击强化 | 直到你的下一个回合结束前，你获得额外的 BA |
| 防御强化 | 直到你的下一个回合结束前，你获得额外的 AC |
| 治疗:X | 立刻恢复 X 点生命值 |
| 持续治疗 | 每到你回合开始时，恢复生命值，持续若干回合 |
| 宝具增幅 | 直到你的下一个回合结束前，你获得额外的宝具强度 |
| 魔力供给 | 立刻恢复魔力点 |
| 净化 | 移除持有的一个持续生效的 DEBUFF |
| 魔术豁免 | 直到你的下一个回合结束前，你无视任何魔术效果 |
| 无敌 | 直到你的下一个回合结束前，你不受任何负面效果影响，并移除所有 DEBUFF |
| 闪避 | 直到你的下一个回合结束前，你不能为常规攻击的指定对线 |
| 魔术豁免 | 直到你的下一个回合结束前，你无视任何等级较低的魔术效果 |

剧情检定

剧情检定是在遇到非战斗因素时，进行的检定，其决定了玩家能否达成某件事情，剧情检定时，GM 将会给出一个 DC，而玩家则需要通过这个 DC 才能完成这项任务。

剧情检定中，英灵可以加上等于自己灵格的调整值

侦查

涉及到感知附近的陌生英灵、潜藏英灵;发现陷阱;视觉捕捉可能的威胁;搜寻特定物体的检定

交流

威吓、欺骗、说服陌生人或者英灵的检定，也包括了其他需要动用语言或者交互信息的行为

隐秘

潜行、躲避侦查、躲藏或者是做一些其他人无法发现的动作时，进行的检定。检定时获得敏捷调整值的加值

移动

关于跳跃、游泳、快速奔跑、障碍物间移动的检定，检定时获得力量调整值的加值（障碍物间移动则是敏捷调整值）

魔术

涉及魔术相关的知识、以及发现魔术痕迹、接触魔术的效果的检定。检定时获得魔术调整值的加值

策略

包括现代的宏观经济学、数学题、逻辑运算、军事策略甚至是象棋等方面的检定。英灵的经历会提供-6~+6 的调整值。

知识

虽然英灵限界会获得当时需要的所有生存知识，但是细化的物理学、电子学等知识未必了解，知识检定针对的是当代人类的科技较尖端的领域，英灵的经历会提供-6~+6 的调整值。

其他

英灵并不是在所有领域都精通，比如试图医治一个普通人时，一个精通战斗的英灵未必能够做的比当代的医生更好。类似的情景发生时，DC 和调整值以 GM 的描述为准

第八章 概念礼装

英灵在修复特异点的过程中或者结束时获得圣晶石，而使用圣晶石合成概念礼装并装备于英灵，英灵将会获得增幅。一次最多装备 4 个概念礼装（允许重复装备同一礼装）
这里没有写满概念礼装，允许自己构筑概念礼装，但请和你的 GM 讨论

概念礼装列表

| 概念礼装 | 效果 | |
|----------|---|---|
| 虚数魔术 | 自身增加 2 个魔力点 | 3 |
| 骑士的矜持 | 自身的 AC-2，常规攻击造成的伤害+1 | 3 |
| 魔导书 | 自身额外习得 1 个魔术（限 Caster） | 2 |
| 魔术矿石 | 自身魔力调整值+3 | 3 |
| 绿之破音 | 自身的 BA+2 | 3 |
| 品行高雅 | 自身所有剧情检定+4 | 3 |
| 天使之诗 | 自身宝具强度+3 | 3 |
| 芦苇海 | 自身受到的一次伤害无效化。1 日 1 次 | 2 |
| 符文石 | 自身对负面效果的豁免检定+3 | 3 |
| 黑之圣杯 | 自身宝具强度+6，每次释放宝具后减少 1 点生命或者魔力点 | 4 |
| 元素转换 | 自身 [攻击强化+3][防御强化+3]直到下一个自己的回合结束。1 日 1 次 | 2 |
| 魔力指针 | 当 1 公里内有魔术发动时你可以立刻感知 | 3 |
| 2030 的碎片 | 攻击检定时若投出 17~20 则额外造成 3 点伤害 | 3 |
| 觉醒的意志 | 自身减少 1 点生命，接下来 2 次常规攻击 BA+5。1 日 1 次 | 3 |
| 宝石剑 | 魔力点+1，重投次数+1 | 3 |
| 天之杯 | 宝具强度+5 | 4 |
| 兔子的恶作剧 | 自己的 D20 骰子投出 1 时，视为 20;一次 2 次 | 3 |
| 弗拉德之矛 | 进行近战攻击时，无视对方 AC 中的力量调整值（最多 5 点） | 5 |
| 滥强之文文 | 获得额外 3 个自由属性点 | 6 |
| 蒙古军帽 | 受到宝具攻击时，AC 暂时+3 | 5 |
| 鸟嘴面具 | 即使是狂战士也可以说人话了(1 天 3 句)，BA+1 | 3 |
| 天之锁 | 你可以无视对方 X 点 AC，X 为对方的灵格 | 4 |
| 幽灵战船 | 你可以召唤一艘可飞行的、乘满幽灵水手的幽灵船 | 4 |
| 死神面具 | 进行常规攻击的射击时，无视对方 AC 中的敏捷调整值 | 6 |
| 蒙娜丽莎 | 每次获得的圣晶石翻倍 | 6 |
| 大猫的威严 | 每次投骰时，你可以将投出的点数加减 4 | 9 |
| 和平鸽 | 立刻摧毁自己的英灵 | 1 |

进阶规则

进阶规则适用于已经进行过 FGOC 游戏的玩家，DM 可选择是否加入

人物构筑

1 个自由属性点可以讲一个固有或者职介技能提高 1 个等级，最多不超过 A，5 个自由属性点可以将 1 个 A 级别的技能提升为 EX。

EX 技能对应的数值当量为 6，即同类 A 技能的数值的 2 倍

职介

Ruler

裁定者。比其他职介更为强大，通常不是来源于迦勒底的召唤系统或者是传送，而是在特异点中生成并作为尝试修复的存在

Ruler 的所有初始属性均为 D

Ruler 自由属性点-3

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 对魔力：和负面魔术效果相关的检定+6/+4/+2
- 领导力：所有友军单位，在任何剧情鉴定中+5/3/1
- 启示：对来自敌人的宝具的攻击，享有+6/+3/+1 的 AC
- 神灵裁决：指定一个 2 公里内的英灵，令其任何战斗检定-3/2/1，剧情检定检定-6/4/2。若你指定的是友好的英灵，则减值变为加值，持续 1 小时。一日 2 次。不可重叠生效
- 真名看破：指定一英灵，知晓其真名，并其享有额外 1 点 BA，1 日 3/2/1 次。可重叠生效

Avenger

复仇者。比其他职介更为强大，通常不是来源于迦勒底的召唤系统或者是传送，而是在特异点中生成并作为人类恶意的存在试图扰乱特异点修复。

Avenger 的所有初始属性均为 D，无幸运属性

Avenger 自由属性点+1，玩家使用时+1 变为-5

从以下职介技能中选择至多 2 个并填入人物卡中

- 忘却补正：增加 3/2/1 攻击加值，增加 3/2/1 的 AC
- 魔力回复：宝具次数+3/2/1，生命+3/2/1
- 复仇者：指定一个英灵或者存在，对其进行攻击时宝具强度+7/5/3。攻击加值+4/3/2。一日只可指定一个目标。