

VER:2.05A

胜率又一杯

规则书Rule

原作者：maloke
现在更新：效应
编写日期：2019
/10/01
修订人员：彼岸、
咸蛋、效应、转转
一群：424815329
二群：310690935

Ver: 2.05

临时补丁以及版本更新日志

2.05A 版本更新内容:

更新重点:

1. 优化了[战斗规则], 请各位 PL 以及 GM 认真翻阅一遍。
2. 优化了[侦查情报]方面, 请各位 PL 以及 GM 认真翻阅一遍。
3. [魔力消耗]更新了[关于御主的魔力消耗], 请各位 PL 以及 GM 认真翻阅一遍。
4. 无法随机袭击[游荡], 处于[游荡状态]的敌人, 必须要经过简单侦查后指明袭击对象才行。
5. 新词条[同盟]: 详细内容, 请各位 PL 以及 GM 认真翻阅一遍[关于双方的强制契约以及同盟规则]以及[令咒的用法]
6. 优化了[袭击]支援队友的操作, 也限制了玩家利用[袭击]进行交流的操作限制。

战斗规则:

[战斗前]: 限制了玩家们讲废话的时间, 把扮演时间限制在了 5~10 分钟。并且在任一方挑选完战斗位后立即终止扮演。

回合规则:

规则书礼装:

[使魔]削弱, 无论有多少只使魔, 都只能额外的不消耗行动进行一次使魔交流。

新规则书礼装:

名称: 咒符 类别: 一次性礼装 使用时机: 随时

效果: 在己方阵营所释放[负面判定]时, 可以消耗该礼装令这一次判定额外获得[+10]的[成功率补正]。

该礼装一次战斗中最多只能使用一次, 且同一判定中仅能使用一枚。

新的发动时机:

[召唤时]: 在进行从者召唤或者响应御主召唤时发动的技能或宝具, 在这个情况下所获得的属性补正将视为自身属性的原数值, 而不是[常驻补正]。

规则书中的[召唤大成功]属于[召唤时]的[奖励机制]。

简单易懂的技能更新描述:

加强环节:

[皇帝特权]: 大加强, 不用进行判定了, 并且无视获取条件, 然后就是惯例的文本优化。

[咒术]: 大加强, 不但去掉了 debuff, 还可以吸收对方的魔力量, 胜率惩罚没变化。

[千里眼]: 加强了一波, 使用狙击支援的时候可以无视支援词条的限制了。

[魅惑]: 小加强, 提高了 BCD 等级的成功率。

[卢恩魔术]: 小加强, 降低了[5]的魔耗。

[吸血]: 小加强, 提高了全等级的成功率。

削弱:

[情报抹除]: 大削弱, 只能隐藏不高于该技能等级的技能宝具了, 并且不会再隐藏[类别: 常驻]的技能宝具, 胜率补正也成了固定的[10]点。

重做的技能:

无冠之武艺 A 类别:一般 发动时机:常驻

在本次圣杯战争中, 自身未被其他阵营知晓真名的情况下, [宝]以外的属性将会获得[+10]的[常驻补正]。

新技能:

狙击 ABC 类别: 支援 发动时机: 主要工序

发动后, 选择一方战斗位上的[主力位]所选的[主要属性]受到[-10]的[属性惩罚]以及[-15/10/5]的[胜率惩罚]。

若对方的[主要属性]与[随机属性]一致, 则将会令对方的[保底胜率]受到[10]的削减。

该技能的名字同时视为[狙击支援]。

忍术 A 类别: 一般 发动时机: 常驻

自身在行动阶段所进行的判定都将获得[+10]的[成功率补正]。

并且自身在战斗中将会无条件获得[+15]的[胜率补正]。

医术—— 类别: 一般 发动时机: 随时 (视为 B 级)

该技能一天仅能发动一次, 并且必须选择身上具有由技能所带来对的[属性惩罚]或[负面状态]的[目标]发动。

发动后, 消除其[目标]身上一个由[技能]所带来的[属性惩罚]或[负面状态], 并且若[目标]对象为[从者], 将会为其回复[10]的[魔力量]。

人体观察—— 类别: 一般 发动时机: 常驻 (视为 B 级)

在战斗时, 对方战斗位 (不包括支援位) 上每存在一个[人形单位]都将会令自身获得[+5]的[胜率补正]。

并且自身对[人形单位]所释放的[负面判定]将会获得[+10]的[成功率补正]。

(ps: [人形单位]包括但不限于人类, 类人。)

龙种 ABCD 类别: 一般 发动时机: 初始工序

给予对方[-20]的[胜率惩罚], 并且令对方[主力位]受到一次成功率=[60/55/50/45]的[恐惧]判定。

若双方战斗位上存在同等级或更高级的[龙种]时, 则该技能无法释放。

~~~~~  
 这边是从者的宝具：

对于[对城，界]宝具的大概魔力消耗进行了削减。

~~~~~  
 御主的职业：

1. 加强了骰点制的[异能者]的灵活程度，可以放弃额外的属性分配，令等级骰加一。

2. 代行者加强，能对自身使用令咒，但是对代行者进行了更加深的人设以及人数限制。

3. 因为最新添加的规则[关于御主的魔力消耗]，[宝茵]受到一定削弱。

~~~~~  
 新职业，异能者的分支：

[魔眼使]

眼睛觉醒了独特能力的族群，一般以对他产生负面效果为主，在正常情况下，除[保茵传承者]以及[魔眼使]外，没有人能够在实力平等的情况下，爆发出瞬间击杀[对方御主]的[能力]。

将自身的[基础技能]更替为具有[对他产生负面效果]的[特殊技能]，该特殊技能的技能等级视为[B]。

特殊技能写作时，请详细写出魔眼的来历以及效果，这样更能方便 GM 审卡，但是请不要胡编乱造，编写那些一旦睁开就能毁天灭地的效果，你只是一个圣杯战争的御主罢了。

[特殊技能模板]：

名字：待定 类别：一般 使用时机：初始工序

效果：对对方战斗位的上一名御主进行一次成功率=[自身任一数值-目标任一数值]的[即死]效果，在判定成功的情况下，若不以一枚令咒抵消，则将会视为退场。

在判定失败的情况下，将会给予对方[同等于即死成功率]的[胜率惩罚]。

(PS：效果中的任一数值指的是在填写卡面时所需要填写的任一数值，而不是发动时选择任一数值。)

~~~~~  
 御主技能：

[结界]删除

新技能：

炼金魔术 ABC 类别：魔术 发动时机：常驻

效果：自身在制作礼装时，将会获得[+25/20/15]的[成功率补正]。并且在制作礼装时，若出目数在[5]以下时，则这一次制作成功的礼装视为[2]份。

注：御主的[魔]达到[35/25/15]可分别获得[A/B/C]等级。

~~~~~  
 范例御主卡以及范例从者卡更新，有兴趣的可以翻到尾页查看，这一次录选的玩家以及卡是：

奇点杯的代行者御主白鸢&奇点杯的 caster 从者成治

虽然入选的卡都不是什么滥强卡，也不知道什么机制很爽的卡，但是重在稳定，新人玩家建议从最简单的卡开始是最好的。

Ver : 2.05

圣杯群: 424815329

圣杯群: 424815329

圣杯群: 424815329

圣杯群: 424815329

圣杯群: 424815329

圣杯群: 424815329

胜率圣杯

现作者: 效应 (2043398669)  
胜率制官方群群号: 424815329  
原作者联络方式 lzxc87499@gmail.com(寄信给我大概也不会回)

一群: 424815329、二群: 310690935

Ver: 2.05

## 目录

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 临时补丁以及版本更新日志.....                                                                     | 1  |
| 第一章 介绍.....                                                                           | 2  |
| 前言.....                                                                               | 2  |
| 圣杯战争的常规流程.....                                                                        | 3  |
| 第二章 建卡规则.....                                                                         | 4  |
| 2.1 自由制.....                                                                          | 4  |
| 2.2 抽签制.....                                                                          | 4  |
| 2.3 骰点制.....                                                                          | 4  |
| 骰点制从者资源.....                                                                          | 5  |
| 第三章关于技能类型时机及技能写作.....                                                                 | 10 |
| 第四章关于从者的特性以及技能宝具.....                                                                 | 12 |
| 4.1 正规英灵基础属性以及特性说明.....                                                               | 12 |
| 4.2 特殊英灵基础属性以及特性说明.....                                                               | 13 |
| 4.2 英灵常用技能.....                                                                       | 14 |
| 职阶技能.....                                                                             | 14 |
| 特殊职阶技能.....                                                                           | 16 |
| 常有固有技能表.....                                                                          | 17 |
| 4.3 英灵宝具类型.....                                                                       | 24 |
| 第五章 Master 的职业以及基础技能.....                                                             | 28 |
| 5.1 关于 Master 的基础能力值.....                                                             | 28 |
| 5.2 关于 Master 的基础职业.....                                                              | 29 |
| 5.3 关于 Master 的基础技能.....                                                              | 31 |
| 第六章 战斗规则.....                                                                         | 32 |
| 基础战斗规则.....                                                                           | 32 |
| 战斗计算.....                                                                             | 34 |
| 第七章 异常状态规则以及即死.....                                                                   | 35 |
| 常见的非精神类异常状态.....                                                                      | 35 |
| 常见的精神类异常状态.....                                                                       | 36 |
| 即死.....                                                                               | 36 |
| 第八章 回合规则以及其他游戏系统.....                                                                 | 37 |
| 回合规则.....                                                                             | 37 |
| 关于失去英灵后的御主以及契约英灵.....                                                                 | 41 |
| 特性规则.....                                                                             | 42 |
| 关于魔力消耗的问题.....                                                                        | 43 |
| 关于英灵的魔力消耗.....                                                                        | 43 |
| 关于御主的魔力消耗.....                                                                        | 44 |
| 关于灵脉以及游荡状态.....                                                                       | 45 |
| 关于英灵等级以及真名猜测的设定部分.....                                                                | 46 |
| 关于双方的强制契约以及同盟规则.....                                                                  | 47 |
| 强制契约.....                                                                             | 47 |
| 令咒的用法.....                                                                            | 48 |
| 后日谈规则.....                                                                            | 49 |
| 给 GM 真诚的建议.....                                                                       | 51 |
| 来自一个废物 GM 的碎碎念.....                                                                   | 52 |
| GM 审卡原则.....                                                                          | 53 |
| 范                    例                    从                    者                    卡 |    |

|            |    |
|------------|----|
| .....      | 54 |
| 范例御主卡..... | 56 |

## 第一章 介绍

### 前言

本规则大部分采用了日本现在较流行的男爵圣杯规则作为基底，进行魔改的 TRPG 规则，在游戏上简约了战斗部分，以实际扮演为主体的游戏方式。

本身规则是有生命的，可以接受任意的魔改与借鉴下去更改该局游戏的规则，但请各位 PC 详细的去了解该局圣杯的特殊规则，免得有规则误解的问题，在游戏方面 GM 拥有规则的最终论述权。

在参加者(PC)方面，PC 请了解自己所扮演的角色，并且减少扮演失误的情况，糟糕的扮演是非常影响游戏体验的，以下简称 BR，不管是对于其他参加者与 GM，在 BR 的情况下，将会给予他人“这家伙还是早一点去死吧”这种想法，大致上如此，在扮演上请多加注意，另外再给予 GM 指令时，必须要预先想好对策方针，免得后台时间拖太长，这样也是极为糟糕的。

在主办人(GM)方面，GM 扮演了相当于“世界观”或是“世界的抑制力”，在 PC 间给予相当的羁绊，在剧情追求情感的升华，在角色卡进行最低限度的平衡。

在游戏的进行上，尽量不要去更改游戏的机制，不然可能会发生一连串机制发生问题，审卡时也须注意所谓的平衡与合理性，这样才能让所有 PC 有良好的游戏体验。

新手请参阅”涅拉乌欧似乎蹂躏圣杯战争”这是一本非常好的教材，说明了许多创建御主的细节（请自行百度搜索）

Ver: 2.05

## 圣杯战争的常规流程

建议一场圣杯战争规定出一个完结的期限，让所有的阵营在期限前为了结束圣杯战争而积极战斗，若未在期限内结束则算所有人战败。

流程

1. 开局-第 1 天结算开局优势，并且互相争夺无主灵脉（或由 GM 来进行对灵脉的分配）

开局优势可以给予某阵营所谓的小圣杯，使各阵营去争夺小圣杯  
小圣杯在圣杯战争中有 4 骑从者的死亡后，可以召唤圣杯来结束圣杯战争

召唤圣杯的当下将会进行布告，使其他阵营介入，在介入结束后，胜利者将获得对圣杯许愿的权利。

2. 第 2~12 天-为圣杯的准备期，期限内的圣杯供给为 15 或终战的一半，各阵营间可以在这个时间点互相战斗或是修整累积实力。

3. 第 13-16 天决赛-圣杯战争进入尾声，所有人必须积极战斗  
在时间内若未有人进行圣杯的使用的话，则圣杯归类为消亡，无人胜利。

但也可以不去争夺圣杯，圣杯也会以半完成的圣杯进行终结。

在圣杯战争结束后，可以让存活角色进行后日谈，说明角色的结局。（后日谈规则详细请阅览后续）

根据英灵的数量，将会默认决定圣杯的大小。

4 骑英灵=小圣杯

6 骑英灵=中圣杯

7 骑以上英灵=中圣杯

大圣杯规则：当达到七骑以上的英灵时，GM 可以决定是否开启大圣杯。当然，开启大圣杯，不需要告知玩家，但是请注意大圣杯所带来的影响。例如，大圣杯中，部分高规模英灵可以选择降格现世，些许无法在中圣杯所完成的愿望，极大可能性可以让大圣杯实现。

圣杯许愿规则以及角色部分：（供参考）

无论如何，圣杯只能实现一个人的愿望。

并且无论是黑杯还是白杯，过于宏大的愿望则只会为你提供捷径，而不会直接帮助你完成该愿望，所以圣杯并不是真正意义上的万能。

但是，除处在世界高层的人以外，无论任何人都无法通过“圣杯不是万能的”这类话语进行任何的扮演。因为你的角色大多数都是因为“圣杯”而来的。当出现这类 RP 的情况下，请 GM 给予警告。

（神秘界高层：指御主角色等级高达 40 级的部分强力背景人物，GM 有权禁止使用这类御主背景）



## 第二章 建卡规则

由于本规则在多次版本更新中，陆续使用多种游戏制度。所以希望在各位玩家报名前认真确认该圣杯战争的建卡规则。

Ps: 但无论是哪种规则的建卡规则，都希望每个 PL 可以为 GM 着想，建卡时，请不要故意编写强度远高于或远低于规则书模板的技能或者宝具。

### 2.1 自由制

本制度采用全自由制度。大家可以在本规则中还原自己最想要的那个人物设定，不会受到任何点数以及等级的限制而干扰到自己的建卡。

另外，本制度不适合新人 GM 使用。

### 2.2 抽签制

本制度采用的抽签制度。大家需要在圣杯战争报名结束后，进行抽签，抽取自身的人物等级，根据人物等级来进行建卡，技能以及宝具是任君发挥的。需要的仅仅是符合那个等级的人设或英灵而已。

例如一局游戏中七名御主的等级分别为 1 个 lv40、2 个 lv30、2 个 lv25、2 个 lv20。

而七名从者的等级分别为 1 个 lv70、2 个 lv60、2 个 lv50、2 个 lv40。将其放入池子内，由玩家去抽签来决定自身等级。

当然 GM 也可以根据需求或者自己的想法任意调整卡池。

本制度适合打算开全自由制度的 GM 们使用，在使用几次骰点制度之后，可以在自由制之前尝试使用本规则开幕一次圣杯战争。

### 2.3 骰点制

本制度采用的骰点制度。大家需要在圣杯战争报名结束后，进行骰点，来决定人物所持有的资源，根据人物所持有的资源来建立人物卡。

对应英灵的资源骰子为  $r3d9$ ，也就是需要三个九面骰依次决定你的等级、技能、宝具资源，根据不同的点数来获得不同的资源。

对应御主的资源骰子为  $rd7+d9$ ，也就是需要一个七面骰以及一个九面骰决定你的等级、技能、礼装资源，根据不同的点数来获得不同的资源。

本制度比较适合新人 GM 作为第一次开团的制度来使用。

# 骰点制从者资源

## 等级以及基础可分配能力值

1=lv40: 都市怪谈，灵异事件，概念英灵，被祭祀的大精怪，架空英灵

2=lv40: 生于近代，知名度与实力普通的程度，传说的无名配角

3=lv40: 生于中世纪末期，在历史边缘的配角

4=lv50: 生于近代或处于架空，但是有着极高的知名度或实力

5=lv50: 在中世纪仅仅是作为伟人或英雄存在，被祭祀的大精怪

6=lv60: 生于中世纪的历史核心的主角，被传颂者

7=lv60: 生于古代，但知名度和实力稍逊一筹的角色

8=lv70: 生在古代或神化历史上有着足够名气或实力的角色。

9=lv70: 神话体系基础极其有名的半神或者神子，或有封神、弑神故事的史诗文化主角英雄

---

对于等级玩家有着调整权，但原则上就算是虚构也禁止 ACG 动漫与魔改历史(例如蚩尤打赢黄帝开创朝代的历史)，但可以进行时间线调整，例如还没成为王的征服王与成为王的征服王，这样的标准去调整。

LV40=80

LV50=100

LV60=130

LV70=150

英灵单属性上限为 60,[宝]属性则根据人物最高等级宝具来决定。

## 技能可分配资源

(包含职阶技能，若有两个职阶技能，则额外增加一个基础技能)  
0=基础，+1=上升一级，-1=下降一级

LV40 技能基础 C

LV50 技能基础 C，技能骰额外+1（若技能骰为 9，则将视为宝具骰+1，宝具骰的上限为 9）

LV60 技能基础 B

LV70 技能基础 B，技能骰额外+1（若技能骰为 9，则将视为宝具骰+1，宝具骰的上限为 9）

1=2 个+0 技能、2 个-1 技能、1 个加符

2=3 个+0 技能、1 个-1 技能

3=3 个+0 技能、1 个-1 技能、1 个加符

4=2 个+0 技能、1 个+1 技能、1 个-1 技能

5=3 个+0 技能、1 个+1 技能

6=3 个+0 技能、1 个+1 技能、1 个加符

7=2 个+0 技能、2 个+1 技能

8=2 个+0 技能、2 个+1 技能、1 个加符

9=1 个+0 技能、3 个+1 技能

例如

lv50 技能基础 C，技能骰额外+1

4=2 个+0 技能、1 个+1 技能、1 个-1 技能

则会变成

5=3 个+0 技能、1 个+1 技能

那就代表着我有

3 个 C 技能 1 个 B 技能

(如果我有两个职阶技能，则新增一个 C 级技能)

PS:加符则随意加在一个技能或宝具上

例如将一个 C 技能给予加符上升 C+

加符在游戏中，代表的是额外效果，通常效果为，令自身的即死宝具的基础即死率上升，技能额外提供[5-10]的[胜率补正]等。

例:

名称: 领导力 B+ 类型: 一般 使用时机: 常驻

效果: 在[侦查]时，总会获得[+10%]的成功率补正，且在战斗中总会获得[+10]的保有胜率。并且在战斗时，[我方战斗位]上每有一个除自身以外的单位都将给予自身[+10%]的胜率补正。若那些单位皆为[善]阵营时，则将额外再给予自身[+10%]的胜率补正。

但详情请跟 GM 确定，该技能只是一个例子，切勿在跑团中采用该例子。GM 有权为了最终的平衡而对“加符效果”进行更改。

## 宝具可选资源

### Lv40:

- 1-1 个 D 级对人宝具
- 2-1 个 C 级对人宝具
- 3-1 个 C 级对军宝具
- 4-2 个 C 级对人宝具
- 5-1 个 B 级对军宝具
- 6-1 个 B 级对军、城宝具
- 7-1 个 B 级任意类型宝具
- 8-1 个 B 级对军、城宝具+1 个 C 级对人宝具
- 9-2 个 B 级对人宝具

### Lv50:

- 1-1 个 D 级对人宝具
- 2-1 个 C 级对人宝具
- 3-1 个 C 级任意类型宝具
- 4-1 个 B 级对人宝具
- 5-2 个 C 级对人宝具
- 6-1 个 B 级对人宝具+C 级对军、城宝具
- 7-1 个 B 级任意类型宝具
- 8-1 个 B 级对军、城宝具+1 个 B 级对人宝具
- 9-1 个 A 级对人宝具

### Lv60:

- 1-1 个 D 级对人宝具
- 2-1 个 D 级对人宝具+1 个 C 级对军宝具
- 3-2 个 C 级对人宝具
- 4-1 个 B 级对人宝具
- 5-1 个 B 级任意类型宝具
- 6-1 个 A 级对军、城宝具
- 7-1 个 A 级任意类型宝具
- 8-1 个 B 级对军、城宝具+1 个 A 级对人宝具
- 9-2 个 A 级对人宝具

### Lv70:

- 1-1 个 C 级任意类型宝具
- 2-1 个 B 级对人宝具
- 3-1 个 B 级对军宝具
- 4-1 个 B 级任意类型宝具
- 5-2 个 B 级对人宝具
- 6-1 个 B 级对军、城宝具+1 个 C 级对人宝具
- 7-1 个 A 级任意类型宝具
- 8-1 个 A 级对军、城宝具+1 个 A 级对人宝具
- 9-1 个 EX 级任意类型宝具

PS: 骰点中的任意类型宝具是指 GM 有权在平衡你的卡面强度上, 修改你的宝具为任意

## 骰点御主资源

Ver: 2.05

请骰一个决定等级的七面骰以及一个决定技能资源的九面骰。但请不要因为资源不足而自暴自弃，圣杯战争中，不同的强度将体现各种不同的面貌。心态以及操作不可缺一。

### 御主等级说明

lv10=1 非常平庸的魔术师，也许是天赋限制了他们，或者说他们有着比魔术更擅长的东西

lv15=2 型月上半调子的魔术师，介于擅长与不擅长的地步

lv20=3 普通的魔术师，使用魔术相当擅长的地步

lv25=4 战斗特化的魔术师，战斗方面十分擅长

lv30=5 精英级战斗特化的魔术师，已经可以是优秀之上了

lv35=6 精英中的精英，非常危险的存在

lv40=7 在人类的角度上无法形容，可以说得上怪物了

~~~~~

御主技能资源

1、2、3、4=1 项基础技能+2 项特化技能

5、6、7=1 项基础技能+2 项特化技能+1 项额外礼装

8=1 项基础技能+1 项特化技能+1 项传说技能

9=1 项基础技能+1 项特化技能+1 项传说技能+1 项额外礼装

~~~~~

### 基础技能：

请参考御主基础技能列表

(PS：不可设计不存在规则书之外的基础技能)

### 特化技能：

例如侦查，胜率或属性补正，即死等技能。

例：

名称：宝石魔术 B 类型：魔术 使用时机：最终工序

效果：消耗任意一个礼装后发动，给予对方[-20]的胜率惩罚。

### 额外礼装：

可以在提高自己的圣杯战争的容错率或战斗力，例如一次性撤退，一次性免疫即死等，也可以是可制作礼装。

例：

名称：魔宝石 C 类型：可制作礼装 使用时机：随时

效果：该礼装将取代原规则书中的[魔水晶]，可以在任意时机回复自身[+10]的魔力量。并且作为[宝石魔术]的消耗品时，将额外给予对方[-10]的胜率惩罚。

### 传说技能：

几乎能与低等级宝具相当的技能，可能会有魔力消耗。

例：

名称：宝石剑 A- 类型：传说/礼装 使用时机：常驻

效果：给予自身[魔]属性获得[+10]的常驻属性补正，并额外获得[+10]的额外供魔量。

(PS1: 特化技能没有明确的等级划分, 请 PL 以及 GM 自身掂量等级, 最高不可为 EX, 最低可为 E)

(PS2: 传说技能的等级可以是任意, 但是效果一般情况下都是强于特化技能的, 甚至与高等级的继承保菌者的宝具相差无几)

(PS3: 一般情况下, 一张卡的卡面配置无法拿重复的特效。)

(PS4: 但最终定卡将由 GM 决定, 以上技能、礼装, 只是一个例子以及大致模板, 尽量勿在跑团中采用该例子。GM 有权为了最终的平衡而对技能或者礼装进行更改。)

### 第三章关于技能类型时机及技能写作

Ver: 2.05

一般情况下，一张卡面的技能可以参考范例技能亦或者自行写作。但大体上要理解的是技能的类型以及使用时机，是否为主动技能亦或者被动技能。

毕竟存在一些因血统或特殊条件获得的先天技能或后天技能，理论上一般情况下无须主动触发。毕竟神性不是你不发动就不代表你没有神性。同理，若要进行反制技能的写作，则尽量不要有所谓的封印技能，除非你有失忆之类的操作，否则，你不会因为一个魔术就将对方弄到忘记怎么骑马，亦或者，就不是神的身份。在未有额外说明的情况下，每个技能、礼装、宝具，在战斗中或非战斗中，皆只能使用一次。

类型：

[魔术]：自身存在于战斗位上才能发动。一般情况下，需以魔属性为主要战斗力进行驱动，给予对方大量的伤害。一般表达方式为给予对方胜率惩罚。不过容易被[对魔力]所抵挡。

[一般]：自身存在于战斗位上才能发动。自身通过先天或者后天，亦或者职阶所获得的技能，是技能中的主流类型。

[支援]：自身不存在于战场，且己方阵营发生战斗时才能发动。通过在距离战场相对安全的位置，对战场进行支援。是一种可以保全自身又可以提供战斗帮助的方式。但可能会被[避矢的加护]之类的技能所免疫。

(PS1：一般情况下，大致为分这几种类型，部分技能可能会同时持有复数类型或特殊类型，例：御主的传说技能类型为[传说/魔术])

(PS2：一般情况下，[支援]可以与其他类型同时存在。当然，虽然复数类型的技能有着极高的灵活性，但是也意味着他将会受到更多的限制。例如当一个技能的类型：[魔术/支援]，那么他将同时会被[对魔力]以及[避矢的加护]所抵挡或免疫)

使用时机：

[常驻]：无须主动释放，当满足条件时，将会自动触发。且在一般情况下，不会被无效。

[战斗前]：在战斗正式开始之前的先制手段，大多数情况下都偏强，但是如果是[即死]类技能或宝具，则成功率可能会大大受到削减。在处理[袭击]行动时，双方目前所在状态便为[战斗前]。

[初始工序]：在战斗开始时，双方一开始展示的手段，这个时候双方会以[即死]以及[胜率补正]为主要手段互相试探。

[主要工序]: 在战斗达到高潮时, 双方会开始使用以[属性补正]类为主要手段, 进行激烈的战斗, 不断逆转着战斗的局势。

[最终工序]: 在战斗进入到白热化阶段, 双方决定胜负可能也就在一招之间, 这个阶段大多数都会选择以[必胜]为终结手段, 为这场战斗画下句点。当然, 如果对方是以身法著称的英灵, 极有可能通过[缩地]来避免[最终工序]的劣势, 争取一招制敌。

[战斗结束时]: 在这个阶段的时候, 战斗已经结束了, 判定了最终的胜利方以及战败方。这个时候, 战败方需支付礼装、技能、宝具来进行[无损撤退]。

[随时]: 无论在什么时候都可以发动的礼装、技能、宝具。因为灵活性的缘故, 效果可能不会太强。一般作为反制手段使用。

[行动阶段]: 在非战斗情况下才能使用, 在处理[袭击]指令时, 无法发动[使用时机: 行动阶段]的技能或宝具。一般都是为了战斗而做准备, 或者是用来提高[行动]效率, 亦或者是获得一个全新的[行动指令]。

[召唤时]: 在进行从者召唤或者响应御主召唤时发动的技能或宝具, 在这个情况下所获得的属性补正将视为自身属性的原数值, 而不是[常驻补正]。

规则书中的[召唤大成功]属于[召唤时]的[奖励机制]。



## 第四章关于从者的特性以及技能宝具

### 4.1 正规英灵基础属性以及特性说明

#### Saber 基础 20/20/20/10/0

职阶能力是对魔力，寻常水准的魔术对上 Saber 效果通常会大打折扣，有些英灵甚至能完全将其无效化。另外，符合的英灵大多有着瞬间攻击力优秀的特长。各水平上最优秀的职阶。

职阶奖励:[对魔力]上升一级

#### Lancer 基础 15/15/30/0/0

职阶能力是对魔力，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。能在与对手保持一定距离的状况下发动猛烈的攻势，在正面战中能有优秀的表现。

职阶奖励:[对魔力]上升一级

职阶特性:需要主动释放且[类型：对人宝具]的宝具所消耗的魔力降低 10 点。

#### Archer 基础 15/15/20/0/0

职阶能力是对魔力与单独行动，以宝具的强大为特长的职阶，条件并非能力值的高低，而是具有强力射击类型武器，或者与射击武器有关联的特殊能力。作为侦察兵的素质也很高。除拥有作为骑士的对魔力之外，还有「单独行动」的职阶能力。

职阶奖励:从[对魔力]或[单独行动]中，择一项上升一级

#### Rider 基础 10/10/10/0/0

职阶能力是对魔力与骑乘，能力值有比三骑士低的倾向，不过这能以传说中描述的坐骑性能补救。而既然为骑兵，Rider 自然也可能以快速的坐骑发挥机动性。理论上拥有最高的火力与最高的宝具消耗。宝具性能极高。

职阶奖励:从[对魔力]或[骑乘]中，择一项上升一级

#### Berserker 基础 15/15/0/0/0

职阶能力是狂化，通常 Servant 能够发挥原始英灵的性能就是理想的状态，但是成为 Berserker 的英灵会被附加名为「狂化」的属性，以剥夺理性为交换，对 Servant 进行超越英灵性能的强化。

职阶奖励:[狂化]可选择是否上升或下降一级

职阶特性:除了 EX 级别的狂化外，B 等级以上的狂化解放宝具时，需额外消耗一枚令咒才能解放。(该枚令咒将视为胜率补正消耗)

#### Caster 基础 0/0/0/30/0

职阶能力是阵地制作与道具制作，符合的英灵基本上武力的战斗能力都比较低，而且由于 Servant 大部份都具备对魔力，所以在与 Servant 的对战中被评价为最弱的职阶。但藉由「阵地作成」的能力，可以建构出强大的魔术工房，在防御上将可以发挥很大的成效。而另一项「道具制作」则是能创造带有魔力的道具。

职阶奖励:从[阵地制作]或[道具制作]中，择一项上升一级

#### Assassin 基础 0/0/30/0/0

职阶能力是气息遮蔽，能消除自己的气息来隐匿自己，不只是魔术师，连其他的 Servant 也难以察觉。活用此能力的战斗方式将会成为胜负关键，同时也是对暗杀其它御主的最大利器。针对御主的恶劣职阶。

职阶奖励:[气息遮蔽]上升一级

## 4.2 特殊英灵基础属性以及特性说明

#### Avenger 基础 10/0/10/20/0

第三次圣杯战争中爱因兹贝伦召唤出的，脱离基本七职阶的 Servant。

第一位 Avenger 的真名为安哥拉曼纽。当初不应该召唤出的，圣杯战争最初的反英雄。他使得圣杯战争和 Servant 系统发生歪曲，造成之后惨祸的原因。并不是身为神灵的安哥拉曼纽本身，原本是在小村里被负以绝对恶之职责的青年。

职阶的符合条件不明，目前登场的除了安哥拉曼纽以外还有《Fate/Grand Order》里登场的岩窟王 爱德蒙·唐泰斯、贞德〔Alter〕、戈耳工、黑森·罗伯以及安东尼奥·萨列里等。小说《Fate/strange Fake》中由黑泥污染后的英灵，也能够用某种方法转变为 Avenger。

成为复仇者之后，个人阵营会固定为【恶】，神性大幅下降或消失，性格也被改变。拥有职阶技能[复仇者]、[忘却补正]与[自我回复(魔力)]

职阶奖励：无

注 1：在技能资源不是由骰子决定的游戏中，将不会拥有职阶奖励。

注 2：在未经 GM 许可的情况下，“英灵”玩家不能以任何理由将特殊职阶作为自身本次跑团中的职阶

## 4.2 英灵常用技能

### 职阶技能

对魔力 A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

效果:自身处在[主力位]时,敌人所使用的每个[类别:魔术]的[技能]所带来的[胜率惩罚]将会减少[20/15/10/5]。

在达到 A 等级时,可以选择无视最多一枚令咒的效果。

骑乘 A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

效果:自身在发动宝具的场合,获得[+25/20/15/10]的胜率补正。

(ps:常驻宝具将不会触发[骑乘])

单独行动 A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

效果:自身在进行[侦查]相关的行动时,将会获得[+15]的[成功率补正],并且魔力下限将改为[-150]。

且就算御主死亡或跟御主解除契约后依然可以保持行动,并且在4/3/2/1天内将不会结算当天的日常魔力,但魔力不足达到[-150]或这个天数为0时,还是会消灭。

而且在供给不足带来的惩罚会变成[魔力每达到[-20],全属性将会受到[-5]的惩罚]。

阵地制作 A B C D 类别:魔术 发动时机:行动阶段

效果:自身可以消耗行动阶段进行成功率=[自身魔属性 X2]的[阵地制作]。在成功后,将会在灵脉上附加[阵地],令该地的灵脉魔力获得[+10]的提升。以这种方式提升[灵脉魔力]时,最多只能提升一次。

在该[阵地]上进行战斗时,将会自动触发,每有一层[阵地],都将令[对方主力位]受到[-10]的[胜率惩罚]。在同一个灵脉上最多可叠加[5/4/3/2]层[阵地]。

在[阵地中][战斗败北]或[进行无损撤退]时,会导致所在地自身所制作的[阵地]层数归0。阵地可重新建造。

(PS:阵地的触发视为常驻,而不是主动释放,[结界]与[城寨]同理)

道具制作 A B C D 类别:魔术 发动时机:行动阶段

效果:该角色在在每[2/3/4/5]的倍数天,可以不消耗回合,制作一个[规则书礼装]内的[一次性礼装]。

并且在执行[制作礼装]的场合,可以选择使用自身的[魔 X2]来进行制作。

(PS:技能中的[规则书礼装]是[回合规则以及其他游戏系统]内的[回合规则]中的[一次性礼装])

气息遮蔽 A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

对方第一次处在[主力位]与自身发生战斗时，自身将会获得[+25/20/15/10]的胜率补正。

并且，自身在[战斗]时，所进行的[即死]判定将会获得[+5]的基础成功率补正；在进行[侦查]相关的行动时，会获得[+20]的成功率补正。

狂化 EX A B C D 类别:一般 发动时机:召唤时

效果：给予自身等级[+10]的数值补正以及额外[35/50/40/30/20]点可自由分配的额外能力值（通过该职阶技能所进行分配的能力值，无法突破属性上限）。在召唤后直接纳入计算。

且自身的阵营将视为[混沌·狂]，默认拥有[+0/70/50/30/10]的[精神系弱体耐性]。

在持有 B 级及以上的[狂化]在主动解放宝具时，需额外消耗一枚令咒才能解放。但[狂化]等级，若达到 EX，则可以不用消耗一枚令咒来主动解放宝具。

（这枚令咒将视为胜率补正计算在战斗之内）

特性要求（请在书写特性的时候，满足以下的特性要求）

EX 等级：用理性作为代价强化身体能力的技能。可以建立沟通，但是在特定情况下丧失理性。

A 等级：被夺去大部份理性。由于被强行与 Master 的战斗意识连结，所以成为了较机械性的 Servant。

B 等级：作为失去理性的代价而强化能力。非战斗时似乎着重于操纵的容易性。

C 等级：理智将会进一步剥离，虽然能做到一些简单的发音不过很难形成完整的字句。提升等级的话就会彻底失去语言能力，也不能进行过于复杂的思考。

D 等级：言语能力变成单纯，也变得难以长时间持续复杂的思考。

## 特殊职阶技能

**Averger** 职阶技能-复仇者、自我回复、忘却补正

**Ruler** 职阶技能-神明裁决、对魔力、真名识破

**Shielder** 职阶技能-盾之极意、对魔力

**盾之极意** A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

自身获得[+25]的[全耐性]。

若战斗时,[自身]处在[主力位],我方战斗位上的[辅助位]则将获得[+20]的[全耐性]。

并且在被袭击的情况下,[自身]将获得[+20/15/10/5]的[保有胜率]。

**复仇者** A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

这个 **SERVANT** 在战斗时会赋予[对方主力位]的角色“目标”。

在与“目标”进行战斗时,给予自身除了[宝]以外的属性

[+20/15/10/5]的补正。目标只有被消灭后,才可重新在下一战赋予新的“目标”。

若这个技能等级达到[B]级及以上时,自身的[全弱体耐性]下降[30]。

特性附加:

复仇者-心中的仇恨支撑着你,表现为吸收周围的一切负面感情并转化为自身的力量,在感受到他人的负面情感时,会感到愉快。并且很容易受到来自周围的敌意。只有死亡能让你停下脚步,绝对不会放弃圣杯,对于目标会进行连续不断的袭击来暂时平息心中的怒火。

**自我回复** A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

每回合总会获得额外的[20/15/10/5]的供给魔力。

**忘却补正** A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

在面对不是初次战斗且被赋予“目标”的阵营战斗时,给予自身[+20/15/10/5]的胜率补正。

**神明裁决** ---- 类别:一般 发动时机:随时

这个 **Servant** 在这场圣杯战争中,对自身以外的每一位英灵持有[2]枚令咒的使役权。

1.使目标从者下强制命令,但是其御主也可使用令咒去抵抗。

2.以及同阵营时可使用御主对 **servant** 的使用方式。

无法转移[2]枚以上令咒给同一位角色。

**真名看破** A B C D 类别:一般 发动时机:常驻

该角色在第一次遭遇其他从者时,将会一次成功率=[80/75/70/65]的成功率获晓对方的真名。

## 常有固有技能表

战斗续行 ABCD 类别:一般 发动时机:随时

该技能在本次圣杯战争中仅能使用[1]次。

在战斗败北的场合可以发动，重骰那一次最终胜负判定，并在重骰时给予[+20/15/10/5]的胜率补正。

魔力放出 ABCD 类别:一般 发动时机:最终工序

在最终工序结果后，自身可以消耗等同于[20]的魔力，选择给予自身[筋]、[耐]、[敏]三项能力中的一项获得[+10]的属性补正以及[+20/15/10/5]的胜率补正。

领导力 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身在进行[侦查]相关的行动时，将会获得[+10]的成功率补正；

在战斗中则会获得[+15/10/5/1]的[保有胜率]。

并且在战斗中，[我方战斗位]上每存在一个除自身以外的单位都将给予自身[+10]的胜率补正。

军略 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

在进行[袭击]与[介入]的行动时，将会获得[+30/25/20/15]的胜率补正。

并且在敌阵营发动[对军、城宝具]的当下，额外获得[+10]的胜率补正。

皇帝特权 ABCD 类别:一般 发动时机:随时

在本次圣杯战争中共有三次使用的次数，通过宣言一项与[该技能同等级]且自身所不持有的[常用技能表]中的一项[技能]来[消耗次数]发动。

发动后，可以无视获取条件获取其宣言的[技能]。

该技能一天仅能使用一次，且获得的技能将会在当天结束后失去；若转换的技能有使用次数限制，将不会重置其技能的使用次数。

直感 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身获得[+20]的[非精神系弱体耐性]。

并且在战斗中时，将会获得[+20/15/10/5]的胜率补正以及[+10]的[保有胜率]。

无法与[心眼]共同获得。

勇猛 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身获得[+40/30/20/10]的[精神系弱体耐性]，并在战斗中选中[筋]或[耐]的场合给予[+15]的胜率补正。

这个补正一场战斗只会补正一次。

心眼 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

在战斗中,自身处于[主力位]时才能触发,将会令自身获得[+15/10/5/1]的保有胜率;并且每有一项在[属性对抗中]处于劣势的属性,都会给予自身[+15]的胜率补正。  
无法与[直感]共同获得。

怪力 ABCD 类别:一般 发动时机:主要工序

在战斗中,[战斗属性]存在[筋力]才可以发动,令自身的[筋力]获得[+25/20/15/10]的属性补正。

千里眼 ABC 类别:一般 发动时机:常驻

自身将额外获得一项与该技能同等级的[狙击支援],并且在可以无视[类型:支援]的限制来发动[狙击支援]。  
并且自身进行[侦查]相关的行动时,将会获得[+30/20/10]的成功率补正。

在与详细侦查后的阵营进行战斗时,将额外获得[+10]的[胜率补正],这个补正可以通过自身[类别:支援]的技能触发。  
这个技能所带来的[胜率补正],一场战斗中最多只能补正一次。

透化 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

对方第一次处在[主力位]与自身发生战斗时,自身的[筋]、[耐]、[敏]将获得[+10]的属性补正以及[+20/15/10/5]的胜率补正。

神性 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身在战斗中,将无条件获得[+30/25/20/15]的胜率补正,当面对同等级及以上的[神性]时,胜率补正将会失效。  
在一场战斗中,双方最多只能有一个[神性]生效。

重摆架势 ---- 类别:一般 发动时机:随时(视为 C 级)

该技能在圣杯战争中仅能使用一次。

在战败的场合发动,无条件执行一次仅限己方阵营的无损撤退。  
(己方阵营:指的是自身与所契约的从者/御主。)

缩地 BCD 类别:一般 发动时机:主要工序

该技能在本次圣杯战争中共有[3/2/1]次的使用机会。

在使用后,将会使战斗略过最终工序。

精神污染 ---- 类别:一般 发动时机:常驻(视为 C 级)

自身获得[+15]的[精神系弱体耐性],且自身的[真名]无法以任何方式知晓,并免疫对自身的[真名猜测]。

在战斗时,无条件获得[+10]的胜率补正,此技能无法与[无冠之武艺]共同获取。

情报抹消 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身不高于该技能等级的[技能]以及[宝具]在发动时不会暴露。

并且在战斗中时,若[对方]未进行过对自身成功的[真名猜测]的情况下,将会获得[+10]的[胜率补正]。

(PS: [使用时机:常驻]的技能/宝具依旧会在触发时暴露。)



专精百般 ABCD 类别:一般 发动时机:行动阶段

该技能在本次圣杯战争开始时将拥有 5/4/3/2 次的使用机会。  
在提交[行动指令]时可以使用,在使用后,该次行动将会获得[+25]的成功率补正。

此次数每 2 天可以恢复一次,且这个技能所带来的成功率补正无法复数叠加。

伪装识破 —— 类别:一般 发动时机:常驻 (视为 B 级)

自身可以直接令对方的[无辜的怪物]、[情报抹消]等一切具有隐藏或伪装效果(包括但不限于立绘伪装,属性伪装,技能隐藏,宝具隐藏)的[技能]失去效果。

魔力同调 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

若自身位置不处于[游荡]时,当日可额外获得[20/15/10/5]的魔力供应。

无冠之武艺 A 类别:一般 发动时机:常驻

在本次圣杯战争中,自身未被其他阵营知晓真名的情况下,[宝]以外的属性将会获得[+10]的[常驻补正]。

宗和的心得 ABC 类型:一般 发动时机:常驻

在战斗时,自身获得[+15]的胜率补正,并且令对方的保有胜率受到[15/10/5]点的削减。

变形 ABCD 类别:一般 发动时机:行动阶段

该技能只能在行动阶段发动,发动后,给予自身[运][宝]以外的一项属性获得[+20/15/10/5]的属性补正,持续到下次该技能的发动。并且可以调整外貌。

(注意,此技能的变化,也只是容貌变化而已,不会出现男变女或者人变成动物)

一鼓作气 ABCD 类别:一般 发动时机:随时

在战斗中,对方未宣言进行[无损撤退]时皆可发动,以一枚令咒作为代价,使接下来对方阵营进行[无损撤退]时,需额外消耗一枚令咒,并且在接下来获得[+20/15/10/5]的胜率补正。

星之开拓者 EX 类别:一般 发动时机:常驻

赋予给成为人类历史转折点的英雄的特殊技能,若角色无法满足这个前置条件则无法获得。

在战斗中,自身处于[主力位],且[对手主力位]等级高于自己才可以触发。

赋予自身[+10]的[胜率补正],并且将战斗时的[等级差]固定为[0]。

信仰的加护 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身的[耐]属性将会获得[+10]的常驻补正,并且额外拥有[+25/20/15/10]的[全耐性]。



避免的加护 ABCD 类型:一般 发动时机:常驻

自身处在[主力位]时, 将会获得[+20/15/10/5]的[胜率补正]。  
并且, [类型:支援]且目标为自身所处[战斗位]的技能将会失效。

弑神者 A 类型:一般 发动时机:常驻

自身处于[主力位]时才会触发, 获得[+15]胜率补正。  
并且令对方战斗位上的[神性]失效, 每有一个失效的[神性], 都将额外赋予自身[+5]的[胜率补正]。

无穷的武练 A 类型:一般 发动时机:常驻

自身在战斗中将会获得[+10]胜率补正, 并且免疫[技能]所带来的[属性惩罚]以及[魔力不足的惩罚]。

回归初始 —— 类型:一般 发动时机:随时 (视为 A 级)

在本次圣杯战争中仅有一次机会, 将自身的现魔力量回复至[0]。

(ps: 因释放宝具而导致自身魔力超过上限时, 无法发动该技能恢复魔力量, 而是会导致自身直接消散)

天性的肉体 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

自身获得[+40/30/20/10]的[非精神系弱体耐性], 且自身的[筋]属性获得[+15]的常驻补正。

破坏工作 ABCD 类别:一般 发动时机:初始工序

在战斗中, 可以进行一次成功率=[60/55/50/45]的判定。在成功的情况下, 给予[对方主力位]单位全属性受到[-5]的惩罚。

若存在[阵地], 且判定成功的情况下, 可以令当地所存在的[阵地]削减一层。

在失败的场合给与敌人[-5%]的胜率惩罚。

魅惑 ABCD 类别:一般 发动时机:行动阶段

该技能的释放只会暴露给所选目标。

在遭遇到[异性]时, 可进行一次成功率=[80/75/70/65]的判定, 成功后, 使敌人额外获得以下特性[不愿与之敌], 该特性将会持续两天。

该判定可以被同等级及以上的[对魔力]所免疫。

若在拥有该特性的情况下, 强制袭击目标, 则自身将会在下方的战斗中, 全属性受到[-5]的[属性惩罚]。

谋略 ABCD 类别:一般 发动时机:行动阶段

在本次圣杯战争中, 具有 5/4/3/2 次的机会。在行动阶段开始时, 指定[己方阵营]或一个被己方[详细侦查]成功的阵营, 该阵营行动指令[最后处理], 并且在下次对该阵营的袭击获得[+10]胜率补正, 此技能对每个阵营只可使用两次。

殿军的心得 ABCD 类别:一般 发动时机:常驻

在接下来无法执行[无损撤退]的场合, 将会给予自身除[宝]以外的属性[+10]的属性补正, 以及[+15/10/5/1]的保有胜率。

无辜的怪物 —— 类别:一般 发动时机:常驻 (视为 B 等级)  
在双方初次遭遇的初始工序中, 将隐藏自身除了等级与职阶以外的能力值。  
进入战斗将获得[怪物]立绘, 并且[运][宝]以外的属性都将获得[+5]的常驻补正。  
此技能无法与[无冠之武艺]共同获得。

卢恩魔术 ABCD 类别: 魔术 发动时机: 主要工序  
消耗[15]魔力发动, 使自身一项[宝]以外的属性获得[+10]的属性补正, 并令对方受到[-25/20/15/10]的胜率惩罚。

拷问技术 —— 类别: 一般 发动时机: 战斗结束 (视为 B 等级)  
在自身参与战斗并胜利后, 可以选择对方原战斗位上的一个单位发动。获知那个单位的所有[技能情报], 无法通过任何的隐藏手段来避免该技能对那个单位的[技能情报]获知。  
若那个单位为[御主], 则额外获得[礼装情报]以及[所持圣遗物情报], 并且视为对这个[阵营]进行过成功的[详细侦查]。  
(ps: 这个技能所获知的[礼装情报]为[卡面]上的[礼装情报])

概念改良 —— 类别: 一般 发动时机: 主要工序 (视为 B 等级)  
在本次圣杯战争中仅有[2]次发动的机会。  
发动后, 将当前的随机属性以及一项[优]于对方的属性从[随机属性]中剔除, 并进行一次对随机属性的重骰。  
该技能一场战斗中仅能发动一次。

高速咏唱 —— 类型: 魔术 发动时机: 初始工序 (视为 A 等级)  
基础[魔]属性低于 40 的单位无法获取该技能, 并且每个单位对这个技能的释放在一场战斗中仅能有一次。  
发动后, 选择自身一项[类型: 魔术]且符合[当前发动时机]的技能无视发动条件发动。  
(Ps: 这个技能所选择的目标技能的发动时机不能为常驻)

过载 —— 类型: 一般 发动时机: 主要工序 (视为 D 等级)  
不具备大量蒸汽学以及流电学知识的单位无法获取该技能。  
该技能的释放必须是在本次战斗中, 自身未释放过任何宝具的情况下才能释放。  
该技能释放后, 自身在这场战斗中只能释放一次宝具, 但自身释放宝具时, 若那个宝具需要进行判定, 则将会获得[+20]的[成功率补正], 之后, 你将会失去那个[宝具]。  
若那个[宝具]为你等级最高的[宝具], 你的[宝]属性将会受到相应的减益。  
(PS: 该技能属于特殊技能, 收益并不是 D, 所以请别以这个技能为模板与 GM 讨论收益)

军师的忠言 AB 类别：一般 发动时机：战斗前

地域不为华夏的单位无法获取该技能。

选择场上一名除自己以外且没有被该技能选中过的单位发动，令其一项[魔][运][宝]以外的属性，在接下来的战斗中，获得[+25/15]的[属性补正]。

(前缀为[军师的 XX]的技能在同一张卡面上只能获取两项)

军师的指挥 AB 类别：一般 发动时机：战斗前

地域不为华夏的单位无法获取该技能。

选择场上一名除自己以外且没有被该技能选中过的单位发动，令其的等级获得[+15/10]的数值补正，若自身的等级是那个单位的一倍以上(包括一倍)，则这个技能所带来的数值补正将会翻倍。

(前缀为[军师的 XX]的技能在同一张卡面上只能获取两项)

军师的本意 AB 类别：一般 发动时机：战斗前

地域不为华夏的单位无法获取该技能。

选择场上一名除自己以外且没有被该技能选中过的单位发动，令其与自身各自投掷一个 D100，在差值不大于[50/30]的情况下，将可以从以下效果中选择一项发动，每一项在本次圣杯战争中仅能选择一次。

1. 本次战斗战败且使用令咒进行无损撤退时，有[25]的成功率可以减少一枚令咒，最低减少至一枚。

2. 在接下来的战斗中，获得[+15]的[保有胜率]

3. 在接下来的战斗中，获得[+20]的[胜率补正]

4. 在接下来的战斗中，令对方受到[-20]的[胜率惩罚]

5. 在接下来的战斗中，令对方的[保有胜率]视为[0]

6. 在接下来的战斗中，对方在场御主除了进行[无损撤退]以外，无法主动使用令咒，且在胜利的情况下，若成功的令对方御主退场且该名御主还持有未使用的令咒，你可以将之剥夺。

(注：依旧可以被动的使用令咒来抵消对自身成功的即死)

(前缀为[军师的 XX]的技能在同一张卡面上只能获取两项)

吸血 ABCD 类别：一般 发动时机：战斗结束

在战斗结束后，将进行一次成功率=[130/110/90/70]的[吸血]判定，可以让对方原[主力位]上的单位随机一项[宝]以外的属性永久受到[-10]的[属性惩罚]，那之后，自身相对应的那个属性将获得等同于这个[属性惩罚]的[常驻补正]。

该技能所进行的判定将受到[非精神系弱体耐性]的影响。

(例：该技能若让对方属性值为[0]的属性受到了[属性惩罚]，由于规则，属性最低为[0]，所以视为造成了[-0]的[属性惩罚]，自身会相对应的获得[+0]的[常驻补正])

咒术 ABCD 类别：魔术 发动时机：初始工序

进行一次成功率=[自身魔属性]的判定且判定成功后才能发动。

发动后，给予对方[-30/25/20/15]的[胜率惩罚]，并吸取对方[主力位单位][10]点的[魔力量]补充进自身的[魔力储备池]中。

若对方[主力位单位]为[御主]，则将会令对方[魔]属性受到[-10]的[常驻惩罚]，自身的[魔]属性获得等同于[属性惩罚]的[常驻补正]。

狙击 ABC 类别：支援 发动时机：主要工序

发动后，选择一方战斗位上的[主力位]所选的[主要属性]受到[-10]的[属性惩罚]以及[-15/10/5]的[胜率惩罚]。

若对方的[主要属性]与[随机属性]一致，则将会令对方的[保底胜率]受到[10]的削减。

该技能的名字同时视为[狙击支援]。

忍术 A 类别：一般 发动时机：常驻

自身在行动阶段所进行的判定都将获得[+10]的[成功率补正]。

并且自身在战斗中将会无条件获得[+15]的[胜率补正]。

医术—— 类别：一般 发动时机：随时（视为 B 级）

该技能一天仅能发动一次，并且必须选择身上具有由技能所带来

的[属性惩罚]或[负面状态]的[目标]发动。  
发动后，消除其[目标]身上一个由[技能]所带来的[属性惩罚]或[负面状态]，并且若[目标]对象为[从者]，将会为其回复[10]的[魔力量]。

人体观察—— 类别：一般 发动时机：常驻（视为 B 级）

在战斗时，对方战斗位（不包括支援位）上每存在一个[人形单位]都将会令自身获得[+5]的[胜率补正]。

并且自身对[人形单位]所释放的[负面判定]将会获得[+10]的[成功率补正]。

（ps：[人形单位]包括但不限于人类，类人。）

龙种 ABCD 类别：一般 发动时机：初始工序

给予对方[-20]的[胜率惩罚]，并且令对方[主力位]受到一次成功率=[60/55/50/45]的[恐惧]判定。

若双方战斗位上存在同等级或更高级的[龙种]时，则该技能无法释放。

## 4.3 英灵宝具类型

### 1. 对人宝具:(耗魔约在 0~80)

自定义类型, 花样最多的宝具, 大概分四个细项

额外的自定义在审卡时要确认不会达到无解与不合理的程度。

[即死]:对御主或从者发动暗杀, 直接杀死目标的方法, 是最有效率的种类, 一旦成功, 若不消耗一枚令咒抵挡, 则视同目标死亡。一般失败之后都会有额外的效果。

[眩晕]:对御主或从者发动一次强力或特殊的攻击, 令目标陷入暂时无法行动的异常状态。在成功的情况下, 目标将会在下一个工序中无法主动释放技能。

为了方便起见, 倒地、浮空等难以行动的状态都视为[眩晕], 这也是最常见的异常状态。

[禁锢]:强制令敌方御主退出战斗的方式, 一旦成功, 若不消耗一枚令咒抵挡。则将无法参加战斗及使用令咒、技能、礼装, 虽然没办法结束战斗, 但排除掉敌御主的指挥, 也是一个不错的方案。

[能力补正]:最简单暴力的宝具, 单纯的以实力碾压敌人的方案, 朴实但十分有效。

例:

即死宝具的效果模板为:

战斗中对处于[主力位/辅助位]的一名[英灵/御主]造成一次成功率= $\frac{\text{消耗魔力}}{2} + \text{自身等级} - \text{目标等级}$ 的即死效果。在判定成功的场合下, 若不消耗一枚令咒抵消, 则视为退场; 在判定失败的场合下, 则会给予对方 $\frac{\text{消耗魔力}}{2}$ 的[胜率惩罚]。

眩晕宝具的效果模板为:

战斗中对处于[主力位/辅助位]的一名[英灵/御主]造成一次成功率= $\frac{\text{消耗魔力}}{2} + \text{自身等级} - \text{目标等级}$ 的眩晕效果。在成功的场合下, 目标下一个战斗工序中无法主动释放任何技能; 在失败的场合下, 则会给予对方 $\frac{\text{消耗魔力}}{2}$ 的[胜率惩罚]。

(ps1: 由对人宝具所进行的负面判定效果, 一般在判定失败的情况下, 都会有额外的效果, 这个效果包括但不限于[胜率惩罚], 具体的额外效果请玩家根据人设制定。)

(ps2: 由对人宝具所进行的负面判定效果, 具体的基础成功率将由这个负面判定成功情况下所带来的收益来制定。)

能力补正(削弱则反之)效果模板为:

例:

名称: 手握圣剑吧, 银色之腕 C+

类型: 对人宝具 使用时机: 主要工序 消耗魔力: 50

效果:

令自身包括[筋力][魔力]在内的三项属性获得[+15]的属性补正, 并且在[战斗属性]中, 每有一项为[筋力]的属性, 都可以额外获得[+10%]的胜率补正。

## 2.对人魔剑:(耗魔约在 0~40)

对人魔剑，指的是在不依赖武装的情况下，凭借着单纯的剑技达到了一个超人的地步。这种完全趋向自身能力，而不是武装本身，所以故而无法称为宝具。

例：

冲田总司的真正宝具是[誓言的羽织]和[诚之旗]。而[无名三段突]则是通过自身那无与伦比的技巧以及速度所发挥出来的秘剑，对于依赖武装的宝具来说，这种不依赖武装所发挥出来的能力，称之为[对人魔剑]，而不是[对人宝具]。

[对人魔剑]的效果模板为：

战斗中对[对方主力位]造成一次成功率=[消耗魔力+自身等级-目标等级]的即死效果。在成功的场合下，若不消耗一枚令咒抵消，则视为退场。

(PS1: 在本圣杯战争中，[对人魔剑]将会视为[对人宝具]处理，例如，封印宝具的能力，也会将[对人魔剑]封印。)

(PS2: 在本圣杯战争中，[对人魔剑]只有职阶为“saber”“assassin”，且人物背景设定为“剑豪”，才可获得。)

(PS3: 在本圣杯战争中，GM 有权无条件禁止 PL 持有[对人魔剑])

(PS4: 在一般情况下，[保菌传承者]无法获得[对人魔剑]，因为[对人魔剑]在设定上不属于[宝具]，而[保菌传承者]只能继承[宝具])

## 3.结界宝具（特殊宝具）:(耗魔约在 30~80)

固有结界，即具现化自己心象风景的魔术。对于从者而已，则是一种独特的宝具类型。这东西一旦被发动，会使周围的空间变化成完全不同的风景。心象风景的具现化，也就是说固有结界是在境界不变的情况下替换自己与世界。这时候，自己与世界的大小会替换掉，世界被完全关进一个小小的容器里。这个小小的世界就是世界卵，也成为了理论的名称。

固有结界除了展开成为【小世界】这种形式外，还有诸如【固有时御制】、【红莲的圣女】等形式。在该规则中，[固有结界]一般被作为【小世界】处理。

一般效果是在释放之后，将封锁对方除令咒以外的撤退手段。并给予自身一定的补正，或给予对方削弱。

## 4.城寨宝具:(耗魔约在 60~100)

并不是固有结界而是实实在在地在战场上筑城搭寨用的宝具。拥有着最强的防御力，可以大幅度的防御他人的袭击，并且可以提高当地灵脉的魔力量，但是往往同时只能存在一个。并且会将自身的位置暴露出去。

通常效果为：

消耗一个行动阶段后发动，赋予所在灵脉[城寨]，该[城寨]同时只能存在一个。发动后，将会令该地灵脉的[魔力×2]，且在该区域发生战斗时，可以补正己方大量的属性或胜率。若等级为 B 级及以上，将会暴露自身所在根据地。

例：



名称：绚烂魔界日轮城 C

Ver 类型：城寨宝具 使用时机：行动阶段 消耗魔力：70

效果：消耗一个行动阶段后发动，赋予所在灵脉[城寨]，该[城寨]同时只能存在一个。发动后，将会令该地灵脉的[魔力 $\times 2$ ]。

在[被袭击]的场合下，将会令[对方主力位]的全属性受到[-10]的[惩罚]，之后令自身获得[+30]的[胜率补正]。

在战斗胜利且[城寨]没有被摧毁的情况下，将会对[对方主力位]进行一个成功率=[对方主力位等级]的判定。在失败的情况下，目标的[耐]属性受到[-10]的永久惩罚。

#### 5.对军宝具:(耗魔约在 40~60)

消耗一般，牵连数十人到数百人的军队，以广范围为对象的宝具通常效果为：

消耗魔力后发动，进行一次成功率=[所消耗魔力/2+自身等级-敌方主力等级]的[必胜]判定，在[必胜]判定失败的场合下，将会补正与[消耗魔力/2]相同的胜率。

但在对方释放了[对城、界宝具]或同等级及以上的[对军宝具]的情况下，[必胜]将会默认失败。

#### 6.对城宝具:(耗魔约在 60~80)

消耗很高，甚至将城这种牢固的构造物都轰飞的强大宝具。拥有额外效果为[在发动此宝具后，该区域将出现区域受到极大损伤或者毁灭]直观效果可为，摧毁[城寨]宝具。

通常效果为：

消耗魔力后发动，摧毁对方的[城寨]宝具，进行一次成功率=[所消耗魔力/2+自身等级-敌方主力等级]的[必胜]判定，在[必胜]判定失败的场合下，将会补正与[消耗魔力/2]相同的胜率。

但在对方释放了[对界宝具]或同等级及以上的[对城宝具]的情况下，[必胜]将会默认失败。

#### 7.对界宝具:(耗魔约在 80~100)

威力足以破坏一切的类型，是宝具中最强的存在，理论上非常强大，但耗魔也一样非常巨大。

通常效果为：

消耗魔力后发动，摧毁对方的[阵地][城寨][结界]，并使当地的灵脉魔力量受到[-10]的削减，之后进行一次成功率=[所消耗魔力/2+己方总等级-敌方总等级]的[必胜]判定，在[必胜]判定失败的场合下，将会补正与[消耗魔力/2]相同的胜率。

但在对方释放了同等级及以上的[对界宝具]的情况下，[必胜]将会默认失败。

[特殊说明]：当[对军、城、界]宝具满足了极广的攻击范围以及极

高的破坏力时，或类似于[誓约胜利之剑]这种包含着[胜利]概念的情况下，才能在写作宝具时，获得[必胜]这一独特的特效。但是因为魔力消耗的原因，在一定程度上，[对军、城、界]宝具所带来的属性补正以及削弱，也是极其恐怖的。

例：

名称：始皇帝 B+

类型：对界宝具 使用时机：最终工序 消耗魔力：100

效果：

令自身全属性获得[+15]的属性补正。并且己方战斗位上每有一个单位，都将额外给予自身[+10]的胜率补正。

另外，如果有玩家想要多重效果的宝具，请添加以下四点：

- 1、负面效果
- 2、额外使用条件
- 3、宝具 CD
- 4、使用后果

具体强度与内容请自行把控，然后与 GM 进行协商，以 GM 的判断为准，从 GM 角度来说，角色卡越简单越好，一切骚操作都是游走再破坏平衡的边缘的。

但是同一局游戏中，同一特效太多重复的话，将会使游戏乐趣降低。



## Ver: 2.0 第五章 Master 的职业以及基础技能

### 5.1 关于 Master 的基础能力值

在创建人设上尽量给予立场鲜明、愿望强烈（如抵达根源，永生不死，如果愿望过于平淡 GM 有权利对你的卡进行劝退）。  
在圣杯战争中御主的[魔力]是一样重要的能力值。当[魔力]越低，代表着游戏难度的提高。  
御主的强度在一般情况下是没办法与从者相提并论的。

御主等级基础能力值标准：

LV10——能力值 50  
LV15——能力值 60  
LV20——能力值 80  
LV25——能力值 100  
LV30——能力值 120  
LV35——能力值 145  
LV40——能力值 160

能力值为御主的[筋力]、[耐久]、[敏捷]、[魔力]、[幸运]五项

在分配能力值时：

属性下限皆为 0，除[魔]属性以外的[属性]上限皆为 50

分配至[魔力]的点数将会减半。

例：分配 50 点给[魔力]则转变为[25]魔力。

注：[魔力]则会在这个前提下有额外的上限限制，[魔力]的上限等同于御主的等级，职业为[魔术师]的情况下，可以依赖职业所获得的补正，突破这个限制。

（ps1：设定上默认御主没有[宝具]，故默认为 0）

（ps2：在人设正常的情况下，[筋力][耐久][敏捷]的最低值为 5，请根据人设合理分配属性。）

## 5.2 关于 Master 的基础职业

大致上分三类，职业决定了御主在游戏中的天赋。

### 1. 魔术师

就算自身与从者不在同一个场景下，也能对其使用令咒。

魔力额外获得[+10]的补正，该补正可以突破属性上限。并且基础技能的[类型]必须为[魔术]。

开局可获得一个任意的基础礼装。

#### 1.1 人偶师（在魔术师的基础上获得的拓展分支）

就算自身与从者不在同一个场景下，也能对其使用令咒。

自身的基础技能将会提升一个等级，最高为 A，但必须为[人偶制成]。

### 2. 异能者

可任意挑选[类别:魔术]以外的基础技能。并将那个技能的等级提高一个等级，最高为 A 级。

并且额外获得[20]的可任意分配点数。

（若是在等级骰点制的规则下，额外可任意分配点数将可以转化为自身等级骰+1。）

注 1: 这个可任意分配点数，无法使属性突破上限。

注 2: 由于御主默认没有宝具，所以也无法分配到宝具处。

#### 2.1 魔眼使

眼睛觉醒了独特能力的族群，一般以对他入产生负面效果为主，在正常情况下，除[保菌传承者]以及[魔眼使]外，没有人能够在实力平等的情况下，爆发出瞬间击杀[对方御主]的[能力]。

将自身的[基础技能]更替为具有[对他入产生负面效果]的[特殊技能]，该特殊技能的技能等级视为[B]。

特殊技能写作时，请详细写出魔眼的来历以及效果，这样更能方便 GM 审卡，但是请不要胡编乱造，编写那些一旦睁开就能毁天灭地的效果，你只是一个圣杯战争的御主罢了。

[特殊技能模板]:

名字: 待定 类别: 一般 使用时机: 初始工序

效果: 对对方战斗位的上一名御主进行一次成功率=[自身任一数值-目标任一数值]的[即死]效果，在判定成功的情况下，若不以一枚令咒抵消，则将会视为退场。

在判定失败的情况下，将会给予对方[同等于即死成功率]的[胜率惩罚]。

(PS: 效果中的任一数值指的是在填写卡面时所需要填写的任一数值，而不是发动时选择任一数值。)

### 3.保菌传承者

将自身的[基础技能]更替为与自身[魔]相同等级的[对人宝具]。  
在解放宝具的当下也将会获得同等的[宝]属性。

10=E 20=D 30=C 40=B 50=A。

该宝具一天只能释放一次，且将会消耗等同于[魔]属性的魔力。

也可以将自身的魔永久[-20]，将宝具类型提升为[固有结界]。

宝具写作时，请详细的写出宝具的来历与传承，不要胡乱的编造。

(ps: 常驻宝具将不会带来常驻的宝属性补正)

### 4.代行者

代行者，比起职业，更像是一个势力的存在。不过为了称呼方便，我们会称之为职业。

自身的阵营必须为[秩序]，且参加圣杯战争的目的，必须是以[将圣杯回收至教会]为主，并且为了保证[圣杯]的魔力，不会给他人对[圣杯]许愿的机会。

可任意挑选基础技能，并将会额外获得一个礼装——[九键]，并且可以对自身使用令咒来加强自身的战斗能力。

在一场圣杯战争中，无论如何最多只能出现两名[代行者]，所以，在建立[代行者]为职业的[御主]时，必须提前私聊与 GM 说明。

(名称:[九键] 类型:常驻礼装 使用时机:常驻

效果:战斗中，无条件给予自身[+15]的胜率补正。该[胜率补正]不可与其他[九键]复数叠加。)

## 5.3 关于 Master 的基础技能

枪械精通 ABC 类别：一般 发动时机：初始工序

效果：在[袭击]或[介入行动]的时候，无条件获得[+20/15/10]的胜率补正。

注：御主等级[30/20/10]可分别获得[A/B/C]等级。

情报优势 ABC 类别：一般 发动时机：游戏第一天开始时

效果：随机获得除自己以外最多[3/2/1]名[御主]的[详细侦查资料]以及[所在根据地]。

注：御主等级[35/25/15]可分别获得[A/B/C]等级。

魔术 ABC 类别：魔术 发动时机：主要工序

效果：有使用[魔力]作为战斗属性的场合，给予敌方[-20/15/10]的胜率惩罚。

注：御主的[魔]达到[35/25/15]可分别获得[A/B/C]等级。

炼金魔术 ABC 类别：魔术 发动时机：常驻

效果：自身在制作礼装时，将会获得[+25/20/15]的[成功率补正]。并且在制作礼装时，若出目数在[5]以下时，则这一次制作成功的礼装视为[2]份。

注：御主的[魔]达到[35/25/15]可分别获得[A/B/C]等级。

人偶制成 ABC 类型：魔术 发动时机：平时

效果：游戏开始时，将会获得一个等级=[30/20/10]，总属性=[60/45/30]的[可命名人偶]。该[人偶]在被摧毁的情况下，可以消耗一个行动阶段来进行一次必定成功的制作。

那之后制作的人偶将会继承上一个被摧毁[人偶]的所有面板。

注 1：御主的等级[45/30/20]可分别获得[A/B/C]等级。

注 2：该人偶的[筋力][耐久][敏捷]皆不可低于 5，且无法拥有宝属性，也无法作为协力者。

注 3：该单位所进行的战斗，将会消耗对方从者等级所带来的魔力消耗。

武术 ABC 类别：一般 发动时机：主要工序

效果：给予自身[筋力]、[耐久]、[敏捷]其中一项获得[+15/+10/+5]的属性补正。

注：御主筋耐敏三项的总和[70/50/30]可分别获得[A/B/C]等级。

狙击支援 ABC 类型：支援 发动时机：初始工序

效果：发动后，选择一方受到[-15/10/5]的[胜率惩罚]。

注：御主等级[30/20/10]可分别获得[A/B/C]等级。

最重要的结尾

以上技能仅供 GM 与 PC 参考，欢迎自定义技能，实际情况请参照 GM，请不要出现拿规则去为难 GM，请不要挑战 GM 的最终解释权。

## 第六章 战斗规则

### 基础战斗规则

#### 1. 战斗数据:

战斗时可参加战斗的角色为三名

[主力的数据]+[辅助角色的数据/2]+[辅助角色的数据/2]会是战斗中的[战力]。

未参加战斗的角色只能使用[类别:支援]的技能。

战斗基本上以彼此的战力做比较, 并以骰子做出胜负。

使用的能力值为[筋力]、[耐久]、[敏捷]、[魔力]、[运气]、[宝具]且可以重复。

#### 2. 战斗流程

##### [战斗前]

1. 反复询问双方需要提交的[使用时机: 战斗前]的操作, 并将提交的操作展露出去, 对方根据展露的操作决定是否利用自身的操作进行响应。双方皆无操作时, 结束本阶段。

2. 按照结算顺序开始进行对[使用时机: 战斗前]的操作依次进行结算。

3. 双方挑选即将出战的人员。

4. 确认出战人员的战斗位置, [主力位]或[辅助位]。

5. 根据英灵当前的魔力量决定是否有魔力不足惩罚。

(PS: 在[战斗前]时, GM 应当把双方的扮演时间限制在 5~10 分钟以内。

并且在任一方挑选完战斗位后立即终止扮演进行战斗位的挑选以及战斗的正式开始)

##### [初始工序]

1. 通过[战斗计算表]确认彼此的属性, 反复询问双方需要提交的[使用时机: 初始工序]的操作, 并将提交的操作展露出去, 对方根据展露的操作决定是否利用自身的操作进行响应。双方皆无操作时, 结束本阶段。

2. 按照结算顺序开始进行对[使用时机: 初始工序]的操作依次进行结算

3. 再次确认[战斗计算表], 双方选择一个使用的能力值, 作为[主要属性]。

4. 以骰子随机决定一个使用的能力值, 作为[随机属性]。

5. 无误后进入[主要工序]

##### [主要工序]

1. 计算优劣项后以战斗结果表决定胜率基准值。(通过属性对抗获得收益的技能可触发)

2. 通过[战斗计算表]确认双方属性对抗的优劣项, 反复询问双方需要提交的[使用时机: 主要工序]的操作, 并将提交的操作展露

出去，对方根据展露的操作决定是否利用自身的操作进行响应。

双方皆无操作时，结束本阶段。

3. 按照结算顺序开始进行对[使用时机：主要工序]的操作依次进行结算。

4. 再次确认[战斗计算表]，无误后进入[最终工序]

[最终工序]

1. 比较双方的[战力值]，计算双方胜率补正以及惩罚。

2. 展露[战斗计算表]，双方玩家确认最终胜负胜率。

3. 反复询问双方需要提交的[使用时机：最终工序]的操作，并将提交的操作展露出去，对方根据展露的操作决定是否利用自身的操作进行响应。

4. 按照结算顺序开始进行对[使用时机：最终工序]的操作依次进行结算。

5. 再次确认[战斗计算表]，无误后开始进行对最终胜负的判定。

6. 以骰子决定最终胜负。

7. 是否使用技能或宝具、礼装对最终胜负结果进行重骰。

8. 判定最终胜负。

[战斗结束]

1. 决定是否使用令咒或技能、宝具进行无损撤退

2. 判定战败方处在[主力位]的人员死亡，选择是否处置战败方阵营的在场人员

3. 结算在战斗中英灵等级所带来的魔力消耗，在超出魔力上限时，将会直接消散

---

同一结算链中的结算优先级：

令咒>宝具>技能>礼装

同类型结算优先级：

属性补正/惩罚>胜率补正/惩罚>负面判定>文本效果>额外技能

(ps1: 若有利用类似于[皇帝特权]这类效果进行对额外礼装、技能和宝具的获取时，则通过这种手段获取的操作将会在文本效果之后结算。)

(ps2: 反制类的技能或宝具以及令咒可以在插入任意结算等级中)

若有在战斗中，一方阵营英灵的御主全数死亡时，将直接判定那一方战败，但该组英灵将不会马上消灭，而是可以在战斗结束后，选择与对方阵营协商并选择与敌方御主签订契约。

(ps1: 若那一方包含了拥有单独行动的从者，战斗将会继续，但不拥有单独行动的从者将会移除出战斗)

(ps2: 当然，你也可以在御主死亡时，与敌方阵营临时终止战斗，协商并选择与敌方御主签订契约。)

## 战斗计算

### <战斗结果表>

3 劣=10%胜率  
2 劣 1 平=20%胜率  
1 优 2 劣=30%胜率  
1 劣 2 平=40%胜率  
3 平=50%胜率  
1 优 2 平=60%胜率  
2 优 1 劣=70%胜率  
2 优 1 平=80%胜率  
3 优=90%胜率

&在游戏中每日都将拥有"一次"精准预测对方英灵情报的机会，当成功预测对方英灵并且成功猜测敌方英灵真名将会暴露保有技能情报，详细的宝具描写时，对手的宝具将直接暴露，大致上由 GM 判定

&比较双方等级，等级较高的一方将获得[自身等级-对方等级]的胜率补正

&每一点战力值的差值给予 1%的胜率

举例:A、B 双方三项能力值比较 60/30，20/30，20/30 战力值对比 100/90 在 1 优 2 劣的基准胜率为 30%，战力值优势+10%，总胜率为 40%。

故，骰出 1 到 40 为 A 获胜，骰出 41 到 100 为 B 获胜。

注：这里特别说明一下保有胜率。

[保有胜率]：保有胜率是在最终胜负判定时，总胜率小于保有胜率时，将会触发。触发之后取等同于保有胜率的数值进行最终胜负判定。

(例：假如敌方的总胜率达到 100%，而你本身持有 10%的保有胜率时。将会触发保有胜率，在那之后，双方的最终胜负判定则会发生改变。当骰出 1 到 10 为你获胜，骰出 11 到 100 时为对方获胜。

当一方的胜率达到 100 时，而另一方没有保有胜率，无需进行投骰。直接判定胜负)

## 第七章 异常状态规则以及即死

异常状态属于特效的一种，会按照一定的概率赋予对方某种状态，此外，受到异常状态的一方也可以通过检定异常状态抗性决定是否生效。

异常状态首先分为非精神类异常状态、精神类异常状态和特殊异常状态，

它们分别表示所受的外在所受到的异常状态、精神世界所受的异常状态和部分特效所致的异常状态。

一般而言，影响较大的异常状态都需要通过检定决定是否成功，这代表该特效成功赋予目标异常状态的可能性，这个可能性会受到目标异常状态耐性的影响。

一般情况下，异常状态的成功率=检定成功率-目标相应的耐性  
在持有一定的抗性下，可以让自己有更好的游戏体验。

(PS: 本规则支持自创异常状态。但详情请和 GM 商量并确定。  
并且请清晰的标明，该异常状态属于哪种类型)

### 常见的非精神类异常状态

[中毒]:通过一些特殊的手段给予异常状态，算是一种延迟类的特殊即死。在成功的情况下，赋予目标中毒状态。

每个回合开始时，中毒的目标需要进行一个成功率=[耐力×2]的判定（该判定不会受到即死耐性的影响，但是会受到非精神耐性的影响），在成功的情况下，则将会解除中毒状态。

失败则会对目标造成一次即死，该即死可以被一枚令咒所抵消，虽然不会因此而解除中毒状态，但在下次的中毒判定时，将会额外获得[+20]的成功率补正。中毒状态不可被叠加。

[眩晕]:对御主或从者发动一次强力或特殊的攻击，令目标陷入暂时无法行动的异常状态。

在成功的情况下，目标将会在下一个工序中无法主动释放任何技能且对这个单位所进行的[非精神系弱体状态]的判定获得[+20]的[成功率补正]。

为了方便起见，倒地、浮空等难以行动的状态都视为[眩晕]，这也是最常见的异常状态。

[禁锢]:强制令敌方御主退出战斗的方式，一旦成功，若不消耗一枚令咒抵挡。则将无法参加战斗及使用令咒、技能、礼装，虽然没办法结束战斗，但排除掉敌御主的指挥，也是一个不错的方案。



## 常见的精神类异常状态

[魅惑]: 这是一种沉迷于特定目标的异常状态。一般而言, 在判定成功的情况下, 该异常状态会赋予目标以下特性[不愿与之敌对]。该异常状态一般情况下, 可以被同等级及以上的[对魔力]所免疫。若在拥有该特性的情况下, 强制袭击目标, 则自身将会在下面的战斗中, 全属性将会受到[-5]的[惩罚]。

[恐惧]: 这是一种令对方无法保持战斗中的冷静, 内心莫名开始惧怕对手的异常状态。在战斗中, 如果可以顺利的令对方主力进入恐惧状态, 可能是一个不错的选择。在判定成功的情况下, 目标之后所主动释放的每一个技能以及礼装都将会进行一次成功率=[50]的判定。在判定失败的情况下, 则技能施放失败。

[混乱]: 这是一种自身行动开始进入不受自身控制的异常状态, 该异常状态是[眩晕]的变种版本。在成功的情况下, 目标将会在下一个工序中无法主动释放任何技能且对这个单位所进行的[精神系弱体状态]的判定获得[+20]的[成功率补正]。

## 即死

[即死]:  
对御主或从者发动暗杀, 直接杀死目标的方法, 是最有效率的种类, 一但成功, 若不消耗一枚令咒抵挡, 则视同目标死亡。即死不视为异常状态, 所以不会受到非精神系弱体耐性以及精神系弱体耐性的影响。  
所以说, 对付即死的最佳手段是独特的[即死耐性]以及[令咒]。当然, 一般情况下, 对于御主来说, 可能选择远处的支援才是最好的, 既能在战斗中提供一定的帮助, 也能保全自身的生命。

# Ver: 1.05 第八章 回合规则以及其他游戏系统

## 回合规则

在游戏中一天为一回合，各种日常行动将消耗回合。  
详情请看下表行动回合的基础行动，行动选择权在御主身上

### 1.制作一次性礼装

每一位御主，同一回合最多使用 5 个礼装。

基础礼装可在行动回合时指定制作，成功率为[御主魔力 x2]

大多数礼装可在战斗/特定时机中消耗使用，不消耗回合

~~~~~  
A. 名称：魔水晶 类别：一次性礼装 使用时机：随时

效果：令一名从者获得[+20]的魔力量。但是制作时，成功率将会受到[-20]的惩罚。

B. 名称：魔力计 类别：一次性礼装 使用时机：随时

效果：对己方行动阶段所执行的任一判定进行一次重骰。

C. 名称：魔能弹 类别：一次性礼装 使用时机：最终工序

效果：战斗在场时才可以使用，令战斗中的一方获得[+5]的胜率补正，同一阵营在同一场战斗中最多可使用三个。

D. 名称：使魔 类别：常驻礼装 使用时机：常驻

效果：己方阵营所执行的[侦查]获得[+10%]成功率。

使魔是可以被任意阵营主动破坏的。

在持有使魔的情况下，每回合能不消耗行动阶段与一个阵营进行使魔交流。

但就算持有复数的使魔，也只能最多与一个阵营进行使魔交流。

E. 名称：咒符 类别：一次性礼装 使用时机：随时

效果：在己方阵营所释放[负面判定]时，可以消耗该礼装令这一次判定额外获得[+10]的[成功率补正]。

该礼装一次战斗中最多只能使用一次，且同一判定中仅能使用一枚。

F. 名称：强制卷轴 类别：一次性礼装 使用时机：行动阶段

效果：可允许一份签订具强制效力的契约。具体效果请参照规则后续[关于双方的强制契约]。

(礼装默认为御主持有，在没有明确扮演将礼装交给从者前，都视为御主持有。)

2.进行魂食

魂食只能在自身所在区域进行，如果要去其他区域魂食，需要特殊的技能或宝具，隐蔽魂食的基础成功率为[50%]。

每当成功隐蔽魂食时，将恢复[80]魔力值，并在魂食成功的隔天，

将会公布昨日有未知阵营进行魂食。

但当魂食暴露时，将会被其他人得知情报，并且其他阵营可以消耗今日的行动回合，对魂食进行介入。

被介入魂食代表必须以当前的状态去迎击，且在战斗胜利之后将会视为成功的魂食。

3. 侦查情报

可进行成功率为[50%]的简单广泛的调查，获得所有英灵以及御主的所在地。将会告知其从者以及御主的基本样貌。

侦查的基础成功率为[50%]。

并在简单侦查以后，可对任一知晓基本样貌的御主进行[详细侦查]。

详细侦查在判定成功的情况下，于回合最后给予指定目标的情报，分别给予御主角色卡的[基本数值]、[技能礼装面板]、[角色背景]以及其持有的圣遗物，并且能了解所契约英灵的[职阶]和[基本数值]。

在失败的场合目标将会得知该侦查的来源地点。

4. 在灵脉进行休息

取得与所在灵脉魔力量相等的魔力补给。

5. 转移根据地

可进行根据地的转移，该转移指令将会在给予侦查情报前结算。此情报会在转移行动处理结束后，会将自身离开阵地的情报暴露给其他阵营。

无法连续进行转移根据地，转移根据地拥有一天的冷却时间。

进行转移根据地时，若根据地存在其他阵营，则需要先进行一次简单的交流，由原根据地主人决定是否转移成功。

在拒绝的情况下，你可以选择回到原地，视为转移失败，并不会暴露离开阵地的情报。反之，你可以选择由[转移]变为[袭击]，利用强硬的手段，强迫对方离开。

(PS：在这种情况下发生战斗时，原根据地主人战败后将进入游荡状态。)

6. 与别阵营交流

接触交流时，若有双方实际见面的场合则可进行战斗与暗杀。

当然，这种算是在台面下的行动，不会暴露太多情报给其他阵营。

比起袭击来说，可能互相试探尝试结交才是正确的。

或在不明确对方的立场下不直接与对方实际见面。

使用使魔进行交流之后（不会出现战斗），在做实际定夺。

在利用使魔进行交流的情况下，不会占用行动回合。但双方的交流文字必须由 GM 转告，而不是双方亲自描述。

但每个使魔，最多只能对一个组别进行交流。

并在使魔交流之后可以在当前回合直接进行见面交流。

在见面交流之后，若双方达成共识，则可以让交流方直接驻扎。

这个相当于[交流]转[转移]的指令。将会把自身离开阵地的情报暴露给其他阵营。

=使魔交流可以达成的选项=

①能结成暂时的共同盟约，确认双方身份以及信念

②交流情报

=见面交流可以达成的选项=

①在对方同意的情况下使用交流对象的灵脉。(灵脉的魔力供给将由该灵脉的主人自由分配。)

②可以进行礼装、魔力、令咒的给予。

(PS1: 令咒的让渡，需要拥有额外技能的支持。)

(PS2: 魔力的给予上限为[自身供魔]，且在英灵负魔状态下，无法进行给予。)

(PS3: 礼装只能给予[规则书]中的一次性礼装。)

③在御主失去从者的当下，可以做为协力者继续参与战争。

(作为协力者的当下，若要建构回路，共同供魔，则必须消耗一回合)

④在一次交流回合中，可以同时达成多项选项。

⑤签订强制卷轴

⑥达成共识，一同袭击其他阵营，被袭击方战败的瞬间将会失去所占据的灵脉，进入无根据地的状态。

~~~~~

## 7.袭击

执行一次对于其他阵营的袭击，所谓兵贵神速，袭击的处理优先于绝大多数的行动。

但是在特殊情况下，需要依赖[袭击]才能马上赶到战场来支援队友。所以，在提交[袭击]指令攻击与自己为[同盟]关系的阵营时，玩家需将与GM说明是属于[攻击]还是[支援]，在[攻击]的情况下，必须与之战斗。

若袭击的阵营在其他区域时，则需要消耗回合来执行这个指令。

若袭击的阵营与自身同在一个区域内时，则不需要消耗行动，但这个行为一般情况下，只能发生在回合开始以及回合结束时，无法恶意的插入到任何一个处理之中。

在这种情况下发生的战斗，胜利方会把对方驱逐出根据地，令其进入游荡状态。

(例 1:

我与对方产生了口角，双方无法互相理解，在回合开始并未收齐行动指令时，选择袭击了其他同区域阵营并且获胜导致对方进入游荡时。这个行动处理时间视为回合开始，所以在这次战斗结束后，玩家可以根据这个行动更改自己本回合的行动指令。

例 2:

我与对方产生了口角，双方无法互相理解，在回合结束时，选择袭击了其他同区域阵营并且获胜导致对方进入游荡时。这个行动处理时间视为回合结束，所以在这次战斗结束后，战败方将会进入游荡状态，导致本回合无法获取到灵脉魔力。)

在复数组同时对一个区域执行袭击指令，并且以多组联合的情况下击败对方时，对方将会强制进入游荡状态。

在袭击空地或者令对方进入游荡状态时，可以选择驻扎到此地，但是这个行动将会在回合结束时，向全体通报你所在的位置。

因被袭击而失去根据地，导致进入游荡状态的组别，在本回合内需要依靠根据地才能执行的行动将会作废，包括但不限于阵地制作、休息。

注：若在多组执行不同区域的袭击指令的情况下，将会由骰子判定谁先优先抵达战场。

（例：

A 对 B 进行袭击，B 对 C 进行袭击。这种情况下，需先投掷一个 1D2 决定哪一方将会优先抵达。

1D2=1 视为 A 优先对 B 进行袭击，1D2 视为 B 优先对 C 进行袭击。

①在 1D2=1 的情况下，将会优先处理 A 袭击 B，在处理完 A 袭击 B 的指令后，B 可以因为临时遭遇到了预料以外的情况，而选择取消对 C 的袭击指令，但行动将不会被返还。

②在 1D2=2 的情况下，将会优先处理 B 袭击 C，在处理 B 袭击 C 时，A 的袭击指令将视为袭击失败。）

~~~~~

9. 介入

在特殊情况下，玩家将会获得该特殊指令——[介入]

在处理[介入]时，所有介入的玩家将会统一处理，[介入]这个行动不能因为玩家的技能或宝具调整优先级而延迟处理。

例：

C 执行了魂食且暴露的情况下，A 以 B 决定消耗行动介入，同时在这之前，B 对 A 使用了[谋略]，令 A 的行动优先级变为最低。但因为[介入]的特殊性，不能导致延迟处理，所以 A 依旧会与 B 同时介入进本次魂食中，但 B 依旧会享受对 A 战斗时的[胜率修正]。

在一个回合内，GM 需将收起所有玩家的行动后，根据行动的处理优先级，依次处理玩家的行动

回合开始——执行玩家行动（魂食>袭击>交流>礼装制作=阵地制作=发动宝具>转移>侦查>休息）——结算——回合结束
因为特殊情况在袭击前阵亡的阵营，袭击者默认袭击失败，但行动不会返还。

注 1：不是由[袭击]指令所发生的战斗，双方皆不视为[袭击方]与[被袭击方]。

注 2：在处理一些能获知他方阵营行动指令的技能宝具时，只能获得其原始指令。

例：A 提交的指令为[袭击山门]，B 因为技能或宝具的原因知晓了 A 的行动指令，那么 B 获知 A 的指令为[袭击]，而不是[袭击山门]。

关于失去英灵后的御主以及契约英灵

协力者：

失去英灵的御主，可以消耗一个行动回合，签订协力者契约。在签订复数协力者契约时，无论多少份，都只视为消耗一个行动回合。

签订契约后，视作该御主为协力者，而协力者无法进行任何行动，但[协力者]持有提高[礼装制作]或[侦查]等一切行动概率的技能，将会一同纳入计算。

协力者视为己方阵营。

若在协力者存活，原御主阵亡的情况下，默认由协力者接手英灵的控制权。若存在多名协力者，则根据签订协力者契约的早晚，决定英灵的归属。

失去英灵的御主在没有协力者契约的情况下，无法以任何方式给英灵提供魔力。

关于单御主复数从者的场合：

若一位御主通过某种手段拥有了复数从者，则在游戏上不管拥有几骑从者的场合，都只能额外拥有一个行动阶段。

关于转让或契约其他从者：

在一般情况，持有令咒的御主无法主动切断与从者的契约来进行交换或让渡英灵。

特性规则

着重方针

由人物性格所导致的特性，可以自由定制，并且可以由 gm 给予效果，将会在某些情况下发挥特殊的效果与奖励，当然获得特性的人物，也需要围绕自己的特性进行扮演。

以下为一些特性的例子：

1.无尽的强制-绝对不会让自己或御主放弃圣杯，若是遭到了无法跨越的高墙，也会踩着御主一股脑的撞上，若是被御主拒绝，将会激烈的反抗。

2.根源的渴望-无法放弃将七骑全数消灭走向根源的愿望，一旦遭遇到其他从者，将会以先遭遇者以全力剿灭，就算自己已经落败，也不会放弃，一定会在最终战挺身，就算犹如自杀也在所不惜。

3.圣母的慈悲-绝对不会杀害无辜的人类，并且会强烈反抗做出这些行为的人，在战斗结束之后也不会夺走其他御主的生命，想要通过贯彻自我不杀的信念获得圣杯，但是本身却对这个目标感到悲观，若是失去从者可能就会因为陷入绝望而放弃。

4.家族的荣誉-自身迫切想获得圣杯战争的胜利，渴望着胜利者的头衔。无法以死亡以外的任何理由退出圣杯战争，就算是失去了从者，也会去寻求那渺茫的胜机。并且在得知自身难以获得胜利时，将会开出筹码与他人结盟，但在最终战，不会容忍他人指染圣杯。

（注：GM 在审卡上尽量避免玩家利用特性进行结盟，应该从特性上限制玩家进行结盟。）

当然，在使用规则书特性时，gm 也可任意修改，并不一定得遵从规则书特性。

在玩家做出违背自身特性扮演时，将会受到全属性[-20]的惩罚或更严重的惩罚。

关于魔力消耗的问题

关于英灵的魔力消耗

魔力消耗以及圣杯供给：

根据不同的圣杯，会有着不一样的准备期与圣杯魔力供给，请 PC 在参加了解该场圣杯的多寡量。

普通的魔术师，魔力大概都会有[20]，优秀的会有[35]，普通人大概只有[10]

在圣杯战争的准备期共有 12 天，通常必须在 15 天内结束战争。

在未发生战斗的情况下

待机时的魔力消耗为“master 的[魔力]+[圣杯魔力供应+根据地灵脉魔力量/2]-[英灵等级/2]-[常驻宝具/技能消耗]”

于每天魔力结算时，将魔力储备，加减上行公式，即为第二天的魔力结余。

发生战斗时的情况下

战斗的魔力消耗为“master 的[魔力]+[圣杯魔力供应+根据地灵脉魔力量/2]-[英灵等级]-[常驻宝具/技能消耗]-[战斗宝具/技能消耗]”

若有复数战斗的场合则必须再一次消耗与[英灵等级]同等的魔力以及对应的[战斗宝具/技能消耗]

发生战斗的情况下，当天的日常魔力结算，将被战斗消耗取代。

注：

在没有特别说明的情况下，御主以及召唤物、造物，在与从者进行战斗时，从者将不会消耗等级所带来的魔力消耗，只需消耗技能以及宝具所带来的魔力消耗。

圣杯战争的准备期结束后将正式进入正式战争

在一般的圣杯战争中

圣杯将会在准备期开始时给予[+0]的魔力供给

准备期结束后调整供给为[+15]的魔力供给

(ps: 当然，GM 也可以根据杯子的特殊性，任意调整圣杯的魔力供给)

英灵的魔力池：

在每一名英灵召唤后，都将获得一个独立的[魔力池]，可将每日溢出的魔力储存入内。

该[魔力池]在圣杯战争开始时，视为[满值]。

每名从者[魔力池储备最大值]=[初始等级 x2+30]。

特殊地，70 级从者只能获得 160 的最大魔力储备。

魔力不足的惩罚：

当每一天开始时，实行以上的计算，若获得结余魔力高于消耗魔力则不会有任何惩罚发生。

但是当小于时将会发生[英灵的供给魔力不足]

Ver 每当累积[供给魔力不足]的[-20]时将会给予英灵除了等级以外的全能力[-10]的惩罚

该惩罚会不断累积,直到魔力不足达到[-100]时,就无法维持现界, servant 将会消失。

并且,在战斗中,英灵如果在释放宝具后,导致自身的魔力超过自身的魔力上限时,则无法释放该宝具。

注:可以用[消耗令咒]、[魂食]、[他人给予魔力]等方式补充魔力不足。

关于御主的魔力消耗

虽然除了[宝茵传承者]以外的御主在极少情况下会进行对魔力的使用,但是还是要特殊说明一下。

无论如何,御主在同一天内所消耗的[魔力]不能大于[自身供魔],且在[英灵]处于[负魔状态]时,自身将无法执行需要消耗[魔力]才能完成的[操作]。

关于灵脉以及游荡状态

大源是来自于充满于外界的生命力，亦表现为星球的生命力、大气的生命力等。

虽然跟小源几乎同一性质，但和小源相比，有着相差悬殊的量。但是，魔术师一次能变换成魔力的大源的量受魔术回路所限制，所以就算周围有多少也无法无限地使用。还有，能够持有的魔力量亦有着界限，所以也不能预先将大源变成魔力，再大量地存下来。

而灵脉则是由于地脉的汇聚，使得某一处地理位置充满了高浓度的大源魔力，魔术师在灵脉范围内可以更好的使用魔术与补充魔力。灵脉有时也被称之为龙脉。

在圣杯战争时，你每日都将额外获得来自灵脉魔力量/2 的额外魔力供给。也可以主动选择休息，在灵脉上养兵蓄锐。

在一般情况下，依照根据地的数量分配各地的灵脉量。可根据各地的灵脉量分别归类为以下四种：

[大灵脉]：魔力量：30，可以提供非常多的魔力供给，是兵家必争之地。

[中灵脉]：魔力量：20，可以提供不错的魔力供给，适合一般阵营选择或者争夺。

[小灵脉]：魔力量：10，可以提供低微的魔力供给，适合实力不太强势的主从争夺。

[无灵脉]：魔力量：0，几乎不会出现太多，数量如同[大灵脉]般稀少，毕竟没人会在圣杯战争的时候，将自家的根据地设立在一个无灵脉的普通场所。

（ps：在多组同在一个灵脉的情况下，需要由该灵脉的原主人分配各组享受的魔力供给。当然你也可以直接袭击灵脉的原主人，将整个灵脉占为己有。）

游荡状态：

圣杯战争中，你可以选择不占据任一灵脉，此时你将陷入游荡状态，不会享受来自灵脉的额外魔力供给，但是你可以在任一回合选择是否占据灵脉。若选择的灵脉处无人，则该行动视为转移，反之，视为袭击。

并且玩家可以在行动中主动选择进入游荡状态，该操作处理视为转移根据地，与[转移]同一时间处理。

在袭击[游荡状态]的阵营时，必须要指明袭击对象才能袭击。而这个袭击对象必须要简单侦查后所得到的结果中处在[游荡状态]的袭击对象。

无法直接提交[袭击游荡]这个指令，必须提交类似于[袭击游荡中的 caster 组]。

多组游荡：

在多组都处于游荡状态的情况下，无论如何，各组不会发生任何的相遇。

关于英灵等级以及真名猜测的设置部分

不同地域的圣杯，英灵都拥有不一样等级的强度，简单来说的意思就是，当日本的英灵被召唤到北欧进行圣杯战争时，会被给予一定程度的削弱。

不一样的圣杯，也可能有不一样的等级标准，请 PC 在参战前详细了解，免得进入了地狱难度的游戏。

额外加成：

地缘英灵，等级与[宝]之外的单项能力值给予[+10]的补正。

该国、地域、神话所属则算地缘英灵。

召唤大成功，等级与[宝]之外的单项能力值给予[+10]的补正。

召唤时骰个百分骰，骰中相当[魔]的属性之内，则算召唤大成功。

御主可以也可以根据魔力供给需求选择是否要赋予加成，但是一旦决定了，除非更换御主，否则不能在赋予加成。

是否使用这个机制，请看各 GM 的需要。

英灵等级=神秘基础+地缘补正+召唤补正

等级是一把锐利的双面刃，请仔细思考。

能力值总和=职阶基础+等级可分配能力值

真名猜测：

在圣杯战争中，每组只能对同一个职阶进行最多两次的真名猜测。

在以任何形式接触后的行动阶段中，可以进行对该职阶英灵的真名猜测；若在知晓对方英灵圣遗物的情况下，则可以无视其限制直接对其进行真名猜测。

在真名猜测成功的情况下，将会获得该名英灵的样貌，阵营，数值，技能。

在包括但不限于[详细侦查]、[真名猜测]的方式知晓任一卡面的全部信息时，都视为对其进行了一次成功的[详细侦查/真名猜测]。

宝具猜测：

在获得本次圣杯战争英灵真名的情况下，可以对该名英灵进行仅限一次的宝具猜测，在宝具猜测成功的情况下，将会暴露该名英灵的宝具信息。

(ps1: 可以对同一名英灵猜测复数的宝具名，但是无论如何，宝具猜测这个行为只限一次。也就是说，假设你要猜测复数宝具名，则将要在那一次猜测中全部猜测出来)

(ps2: 宝具猜测不一定要说出宝具全名，但必须要说出大致名字或者大致由来)

Ver : 2.05 关于双方的强制契约以及同盟规则

在游戏中，双方阵营可签订具有明确效力的强制契约，并且在契约持续生效的时间段中，双方阵营的关系将视为[同盟]。

强制契约

实际例子

- ~~~~~
- 1.在 A 阵营被消灭前，不予对方为敌
 - 2.在一方袭击 A 阵营时，另一方将给予战力上的支援
 - 3.在 A 阵营出局后，第一方将放弃圣杯战争
 - 4.违背此契约者死亡
 - 5.此契约将捆绑立约人的灵魂
- 立约人：孔狙绪 签约人：罗夏
- ~~~~~

根据签订契约的条约来影响游戏

但条约本身是强制性的，在签契约前必须想清楚。

想签契约时，请先将契约写清楚，给予第二方签订。

条约的发动条件，何时截止，违反的后果为何等等。

当然，契约本身是一个魔术，或许在某些场合，会有人利用某些技能暗地里进行契约的修改也说不定。

本质上契约是一种无罪推定的事物，当违反规定才会给予制裁，所以对于死士，用死亡来威胁是没有意义的。

令咒的用法

作为基本的御主，通常会拥有三枚令咒，在拥有令咒的情况下，从者是没办法谋反的。

(对魔力 A 可以承受住一枚令咒的命令)

- 1.最终工序时，宣言使用一枚令咒，令自身的从者获得[+20]的胜率补正。若自身的从者处在辅助位的场合，则这个胜率补正将会减半。
- 2.任意时机通过宣言消耗一枚令咒，立即补充[+60]的魔力给予自身的从者。
- 3.主要工序中，通过宣言消耗一枚令咒，将当前随机属性中的属性从随机属性中剔除，并重骰随机属性。
- 4.主要工序中，通过宣言消耗一枚令咒，给予自身的从者全属性获得[+10]的属性补正。
- 5.任意时机可以通过宣言消耗两枚令咒，进行一次无损撤退。
(若在进行[无损撤退]前，对方已经释放了技能或宝具，例如[即死]，则需要在处理完该技能或宝具的情况下，才会继续处理此次无损撤退。)
- 6.战斗前，若自身与自身的从者处在不同地点时，可以消耗一枚令咒召唤从者至自身所在处。

在具备[同盟]的多阵营在战败时，若要执行[无损撤退]，每多一个阵营，则需要额外提交一枚令咒才能执行。

若不具备[同盟]的多阵营在战败时，若要执行[无损撤退]，则每一个[阵营]都必须提交自己的[撤退手段]方可进行[无损撤退]。

(例：多阵营在不视为[同盟]的情况下，且没有除令咒以外的手段时，则每一个阵营都需要单独的提交两枚令咒方可撤退，若对方使用了类于[一鼓作气]等技能，则每一个阵营都需要单独的提交三枚令咒方可撤退。)

另外在[同盟]的场合，也可通过消耗同样两发令咒背弃盟友单独进行逃脱，被抛弃的盟友一样必须消耗两令咒撤退。

(PS：若在持有限限自己撤退的技能，礼装，宝具时，在发动之后将视为抛弃盟友的单独逃脱，所以另一方必须消耗两枚令咒才能进行撤退。)

理论上在游戏末局，御主必须令从者自杀让大圣杯觉醒，所以在御主没有令咒的当下，是默认从者获得圣杯的。

除了持有[单独行动]技能的从者以外，在失去御主以后若没有马上签订契约，将会在回合结束后死亡。

失去 Servant 的情况下，Master 身上的令咒会被圣杯暂时回收。一度失去 Servant 的 Master，重新缔结契约时圣杯会把保管中的令咒交换给 Master。

后日谈规则

后日谈是作为圣杯战争结束后，人物活着离开圣杯战争之后的故事，并且后日谈必须围绕圣杯结局进行描写。

不可能夏威夷都沉没了，你还在夏威夷和父亲练习飞机驾驶技术，又或者魔术协会被消灭了，你还在成为冠位魔术师的路上奋斗着。

1.如果御主死亡，是无法书写人物的后日谈，除非拥有特殊技能。

2.从者在未受肉的情况下，是不会有拥有后日谈的。

3.后日谈如果不会写的话，可以给 gm 进行书写。

4.请不要瞎写后日谈，比如什么毁灭世界什么的，那样太扯淡了。

以下是一位 PL 的后日谈。

乔纳森.后日谈:

魔道的世界一直都是如此。

冷漠而自然。

为了各自理想与愿望所奔波的魔术师没有多余的时间来关注过多的闲琐。

也许整个人类在他们的心里仅仅是一个[必要项目]而已。

而自己...也是这些冷血的一员。

乔纳森默然抬起了头，直立与人群中的他悄然构筑着近似于本能的搜索魔术。

从者，在知晓圣杯之前他完全没有想象到竟然会有这种层次的使魔。

为了追随英雄，他已经近乎魔怔，而在此，他得到了回答。

berserker，是真名为阿提拉的怪物，那是之前在他心中难以与英雄一词划伤等号的[上帝之鞭]。

但纵然是在缺乏理智的情况下，阿提拉身上依旧有着难以言喻的领袖魅力.....

甚至于，这场战争几乎完全就是他在出力.....

是英雄吗?是

是英雄吗?不是

反倒是骑士那组，更符合英雄的定义。

.....

魔术加持的视野让乔纳森发现了一位正在翻找着什么的女性

是那个女人.....看起来没有什么事，虽说这次战争也多亏了她的照料，但现在再去交流果然还是算了吧...

“喂！那个小子！既然要来帮忙就不要发呆了！”

“了解！”

回应了一声那位有些高大健硕的男子，乔纳森下意识的想要拉紧围巾。

但抬起的手下意识的停在了半空。

那条由自己的恩人所赠与的围巾已经遗失，上面简易的搜寻魔术似乎也已经破碎，不知道还有没有机会找回。

不过现在，应该也不需要了吧

常人无法看到的地方，隐秘的魔术回路悄然闭合。
刻录魔术将其再现的礼装泛起微光，对人特化的搜索魔术浮现在表面——
该庆幸吗，幸好自己就在灾区内，否则就会被警员们连同那些没有救助证明的家伙们一起堵在出入口。
虽然…自己不在这里或许更好。

给 GM 真诚的建议

- 1.在开团期间，挑选有质量的 pc，但是不要选择没有时间或是连续报名多个团的 pc，这种 pc 很少会珍惜游戏的过程。
- 2.通常开团时间是以约定的方式进行，如果有人放鸽子，通常会提前寻找替补，并如期开始。
- 3.游戏开始后，若是有玩家不专心或是恶意挂机，通常会直接以回合空过来惩罚。
- 4.在扮演上，建议 gm 去限制所有玩家认真的去扮演，必要时给予惩罚。
- 5.在规则的履行上，建议能遵照规则的就遵照规则，大多的规则是按照原作的逻辑走的，所以若是出现规则之外的情形的话，请用常识来判断。
- 6.审卡方面则建议让每一张卡都拥有其特色，从者的职阶系统已经给出了很明确的特色，宝具也建议采多样化来审卡，避免游戏之间变得没有互动仅仅是互相恶心而已。
- 7.辅助制建议给一位从者一到两个战斗性技能就好。
- 8.强度上面如果可以的话请多参考规则书技能的范例。

Ver: 2.05 来自一个废物 GM 的碎碎念

大家好，我叫效应，是这个群最任性，也是最没有责任心的 GM，但是，我在规则书写这段话，就是想告诉你们一下，选择当这本书的 GM，所要准备的东西。

首先，这是一个名气不算大的规则书，这本规则书有着很多的缺陷以及不完善的地方。比如说，收益模组，对，没错，你没有看错，这是一个没有收益模组的规则书。他的一切收益都将来源于心证，或者说大概收益浮动值。

他和其他的规则书不一样，其他的规则书只需要按照收益模组，将自己的角色卡建立完善就好了。但是这本规则书不一样，因为没有收益模组的缘故，导致卡面强度全部由 GM 负责平衡。而也会因为没有收益模组的缘故，倒是很多卡面会在一定程度上比较恶心人，指的是技能 combo 之类的东西。

所以在一个极其依赖 GM 的圣杯战争中，大多数会导致以下这种情况，你一个人玩着弱卡，你会厌烦到去喷 GM，亦或者说，你一个人玩着强卡，导致其他人心态爆炸去喷 GM。

这是一个很考验 GM 能力的规则书，不仅仅是在收益浮动的掌控下，更是对于脸皮的厚度以及抗压能力，你是否能顶着谩骂完结一场由你去主持的圣杯战争。

这个群里的老 GM，没有现在这么好的环境，大家会去容忍萌新 GM。现在的老 GM，都是从当天顶着压力从那片谩骂中走到现在的。

我说这么多，不是劝你们不去当 GM，只是希望，你们在成为一名 GM 之前，好好考虑一下，这个问题。我特别的希望这个群能有更多更好的 GM 出现。一起将这个规则宣传出去。

在成为新人 GM 的时候，有什么关于规则书或者收益，亦或者审卡不懂的地方，都可以去问一些老 GM，寻求指教，或者群内部分游戏理解高的玩家，也是可以的。

GM 审卡原则

下面是来自群里一名老 GM (栗子: 910701835) 对于新人 GM 的审卡建议, 原文件在群文件夹[萌新必看]中, 有兴趣的可以去看。

审卡原则:

首先技能方面对照好规则书的强度, 不要过火, 属性 > 胜率但是最好差值不超过 5, 限制条件这种要看好限制的强度, 不是完全一样的, 任意增加和固定增加完全不一样。变形大概是标准强度技能差不多是上限了。

建议规范好一个内心里觉得 ok 的强度。

(个人审法: 宝具每个等级给好规范的收益, 再加上魔耗来决定强度, 允许限制这种换强度, 但是不应该太过火, 技能宝具都允许连击但是有些东西不能给, 例如双即死, 禁锢加即死, 还有加一个属性到底然后锁属性, 这些连击会太过了)

我是最新版有存魔来说宝具基础比技能+5 然后计算魔耗一般比魔耗少 10 因为出现存魔了

关于自创技能: 绝对不要比规则书技能超收益绝对, 而且有些技能这个人拿不了就是拿不了的

一次圣杯不要有过摸鱼卡最多俩

御主方面: 基础技能不应该太复杂简单的规则书那几个就好, 或者侦查补正什么的但是不要给双武术类基础技能, 属性可以换成补正胜率但是绝对不要让御主的连击有可能出现力敏耐+30 双武术

特化强度在 30 左右吧, 当然要辅助类的御主的宝具当个耗魔的特化审就好, 强度是会浮动的传说技能强度控制到 50 左右, 当然辅助类和战斗不能一起算。

觉得够强就好了千万不要超过 c 宝具

御主本质上还是辅助就算是战斗御主也一样

以上的数都是我自己审卡时订得数定一个数比较好审, 但这种数据会浮动的

背景方面: 要控制到位最好不要过没愿望的卡


友情提示战斗前这个工序最好加大限制或者直接不给战斗前

御主有些特效不能拿 例如什么即死英灵的不要出现, 宝具给特效的时候最好符合工序

例如: 宝具锁属性这种特效, 主要工序的话还可以过一过

最终工序的不要出现, 因为令咒重投问题。

范例从者卡

游戏制		自由制						
圣杯战争：		奇点杯	玩家：	威治	审卡人：	盾子		
外貌与头像设计			职阶：	caster				
 <p>穿着希腊式服装的少年，矮小，银发，赤瞳，面孔精致但苍白，给人的第一印象会有些病态，但眼神总是自信而游刃有余的</p>			职阶特色	[阵地制作]或[道具制作]择一上升一级				
			阵营：	秩序中	分配属性	常驻修正		
			等级：	60	60			
			筋力：	20	20			
			耐力：	15	15			
			敏捷：	15	15			
			魔力：	60	30			
			幸运：	50	50			
			宝具：	+50	50			
			剩余可分配属性			0	可分配属性点	130
你的卡可以查看属性，但不可以查看技能								
名称：	阵地作成（A）	类别：	魔术	使用时机：	行动阶段			
效果：	<p>效果：可以消耗行动阶段进行成功率=[从者魔属性X2]的[阵地制作]。</p> <p>在成功的时，将会在灵脉上附加[阵地]。而每一层的[阵地]，都会令该地的灵脉魔力获得[+5]的提升。</p> <p>并且在该[阵地]进行战斗时自动触发，每有一层[阵地]，都将给予敌人[-10]的[胜率惩罚]。</p> <p>在同一个灵脉上最多可叠加[5]层[阵地]</p> <p>在[阵地中][战斗败北]或[进行无损撤退]时，会导致所在地自身所制作的[阵地]层数归0。阵地可重新建造</p>							
背景：	<p>作为caster构建适合于自身战斗的场地，因为祝福与知识的堆积，这个Servant所能显现的将是最高级的“神殿”</p> <p>除了利用阵地所达到的聚集魔力效果之外，在经营好的土地进行争夺战也是其最为擅长</p>							
名称：	道具作成（书）：（A）	类别：	魔术	使用时机：	常驻			
效果：	<p>该角色在在每[2]的倍数天，可以不消耗回合，制作一个一次性礼装[书页]</p> <p>并且在执行[制作礼装]的场合，可以选择使用自身的[魔X2]来进行制作。</p>							
背景：	<p>制作出带有魔力的器具，虽然有着时代的加成，并不算他较为擅长的方面，通过资料的堆积也能达到像样的水平</p>							

骗过GM是很厉害，然后团可以炸了					
名称:	控局者的军略 (B+)	类别:	一般	使用时机:	常驻
效果:	<p>自身非[袭击]指令状态，[随机属性]为[劣]的场合，可消耗[15]魔力，将之视为[平]</p>				
背景:	<p>比起战术的才能，更加偏向于战略方向的象征，四次继业者战争全部作为胜利者身份退出，却完全没有损害自身统治核心区域的原因</p> <p>收买敌对者的将军引发兵变，诱导弱势力合作击败强者，让势力相当者产生矛盾对立，并不是不管什么情况都不会战败，而是不管什么时候都能冷静的观察出突破口的能力</p>				
名称:	太阳神的加护 (A)	类别:	一般	使用时机:	主要
效果:	<p>当战斗中选择[魔]并为[优势]属性的场合，可使得除[宝]外两项属性获得[+10]的修正</p>				
背景:	<p>“拉”，“荷鲁斯”，“奥西里斯”，将在波斯的灵光之下被抑制两个世纪的埃及众神予以解放，并重新归以祭祀在埃及文化中被认为是众神之一的法老所近乎共有的能力，以主神拉之名所进行的祝福，用权能赋予自身灵基的强化</p>				
名称:	收藏家 (书籍): (A)	类别:	一般	使用时机:	常驻
效果:	<p>添加特殊礼装[空白书页]，并开局持有[1]个，可于制作礼装的场合制作</p> <p>当知晓一个单位[真名]的场合，能够在[回合结束时]将其同等级及以下的[技能]记录于[空白书页]中，[空白书页]记录技能后将转变为[魔力书页]</p> <p>记录的技能不可是有着次数限制的，也不可已经是已经拥有的</p> <p>该单位常时拥有[空白书页*5]的常驻胜率 (最高15)</p>				
背景:	<p>取得更好品质道具的才能。虽然是一份连稀有道具也会频繁地获得的幸运，但对于这个Servant来说只具现于书籍</p> <p>古典时代影响最大的书籍收集者，不仅是近乎所有希腊大师的作品副录，还是东方的宗教与学术集只要是能够翻译的文字记录都来者不拒</p> <p>虽然因为战乱导致一部分焚毁，但不管是之后的阿拉伯百年翻译运动，还是西欧的文艺复兴都使用了很大一部分他所翻译过的资料</p>				

你的人情都不配当宝具？ 宝具 你是英雄，不是平民，更不是路边的商贩							
名称：	识辩的厚重，应为永恒之物 (A)	类别：	固有结界	使用时机：	初始	消耗魔力：	50
效果：	该宝具发动后给予自身[魔]属性[+25]的补正，于主要工序可选择一项属性排除[随机属性] 使用该宝具后的场合，可额外消耗每次[15]的魔力，于这场战斗中最多获得[2]项[魔力书页]记录的技能 使用后，该[魔力书页]将会消失						
背景：	虽然外表上为无数书籍所密布的高塔，像是全盘对亚历山大图书馆的复刻，但这个宝具的大部分本质是因为Servant的心象所造成的投影 将这个世界所有资料进行记录，将所有未知的本质进行解析，为其所追求的最终目的，也是不会希望圣杯，而只依靠自己所达成的目的，应此需要书籍，应此会与那场伟大的东征中不惜屠杀也要达成的目的 也正因此只要是书页之中曾经记录着的东西，在这个世界中都能将之完全吸取并知晓，不管这对这副躯体来说有多么荒谬的事物都能够做到						
名称：	归于价值的宏伟，指引之塔： (C)	类别：	对人宝具	使用时机：	任意	消耗魔力：	20
效果：	这个宝具可在进行[阵地作成]的场合同时发动，消耗[20]魔力指定一个得知位置的阵营进行[占星]，进行一次成功率为[50]的判定，成功的场合获得该阵营从者的[真名] 这个单位，面对知晓真名的从者阵营获得[+15]的胜率补正 当阵地层数达到[3]，且自身被动收到攻击的场合，可对已正确猜测真名的阵营[从者]进行一次成功率等于[50+自身等级+阵地层数*10-目标等级]的判定，成功时，使得这次袭击目标变为[随机灵脉] (包括当前灵脉)；这个效果对每个阵营仅能成功发动[1]次						
背景：	在建筑学中可称之为奇迹的宏伟物，不为任何一位神明而建，单纯以140公尺的高度为给海洋中迷失的人们指引正确方向的“灯塔”，也是其对天体神秘进行兴趣探求的起点，虽然只是借用一部分概念，而并非全部显现 但是能用以指引至正确方向的事物，只要反过来使用就能达到误导的作用，顺着光明走向正确方向的概念，随着使用方式的不同便能成为通向幽暗与未知的光亮						

GM 评语：


茉莉：成治的整张卡就强度就正面强度而言虽然略有不足，但是宝具和核心技能有完整的体系，并且契合caster的思路。在实战中唯一的问题就是需要多回合的准备工作，极怕遇到自己无法针对的敌手。这张卡如果放弃通用的12技能，转而继续强化自己的核心体系，将会有更出色的表现。

盾子：这张卡以单个技能和宝具来讲，都有着一定的强度，且总体收益上不算低；然而放在一起来看，其1、2技能和其他特效产生了冲突，导致这张卡无法产出该有的combo强度。
以作为Caster的思路来讲，这张卡的发育能力配合二宝在后期相当强大，然而很明显在前期缺乏临时的反击能力，在面对炸鱼卡时基本无能为力。
总体来说，是个体收益和整体思路冲突的问题，不然强度可以更上一个台阶

莉莉丝：就简单来说，这张卡整体强度不算高，正面强度不算高但也不说不上低。整体思路可以说相当不错，但缺点也很明显，作为一个标准的伪·发育流的Caster，极度害怕前期的劣势，因此个人的操作变得相当重要。虽然我是不懂他为什么车了个和核心思路较为脱节的第一、第二技能，明明换成辅助核心的技能或变的更强一点，这也是这张卡最为明显的缺点没有之一

效应：虽然他们都在说一二技能的冲突收益问题，但是我觉得我能理解一二技能的问题，主要是为了在保证一优的情况下，拉点战斗力差距，是一张单属性特化卡，对于我来说，反而感觉宝具的搭配有一些迷就是了。

范例御主卡

游戏制		自由制					
圣杯战争:		奇点		玩家:		白	
审卡人:		盾子					
外貌与头像设计				职业:		代行者	
 <p>黑色的短发，灰色的眸子，以及随身穿着十分适合战斗的黑色大衣</p>				职业特色		自身的阵营必须为[秩序]，且参加圣杯战争的目的，必须是以[将圣杯回收至教会]为主。 可任意挑选基础技能，并将会额外获得一个礼装——[九键]。（名称：[九键] 类型：常驻礼装使用时机：常驻效果：战斗中，无条件给予自身[+15]的胜率补正。该[胜率补正]不可与其他[九键]复数叠加	
				阵营:		失序中	
				等级:		40 40	
				筋力:		20 20	
				耐力:		20 20	
				敏捷:		20 20	
				魔力:		40 40	
				幸运:		20 20	
				宝具:		0	
				剩余额属性点		0	
				可分配属性点		160	
技能:							
名称:		情报优势 A		类别:		一般	
使用时机:		游戏开始时					
效果:		随机获得除自己以外最多[3]名[御主]的[详细侦查资料]以及[所在根据地]。					
背景:		早在过来之前就对这里的大概势力进行了一个简单的了解，应该能获得一些有用的情报					
名称:		召唤术式·改		类别:		一般	
使用时机:		召唤时					
效果:		召唤时可以用[一枚令咒]作为代价，自身从者得到[+10]的[等级补正]，与额外[30]点的[可分配属性]，此分配属性不能突破[60]的上限。					
背景:		在某次讨伐某个魔术师之后得到的战利品之一，简而言之，就是傻瓜也能学会的强化仪式					
名称:		盾与剑		类别:		一般	
使用时机:		常驻					
效果:		在[袭击]或[介入行动]的时候，无条件获得[+15%]的胜率补正。 在[袭击]场合下消耗[20]的魔力可以无效化对方[御主]一项[技能]或[礼装]。					
背景:		战斗用的魔术，正如这个女性的战斗风格一样，时而是坚不可摧的巨盾时而是锋利的利剑，可以满足大多数的战斗条件。					
额外礼装							
名称:		九键		类别:		常驻礼装	
使用时机:		常驻					
效果:		战斗中，无条件给予自身[+15]的胜率补正。该[胜率补正]不可与其他[九键]复数叠加。					
背景:		代行者的证明，对灵体特化的黑键，虽然在常规战斗之中的效果并不是太好，但也能算得是一把称手的利器了。					
名称:		魔力水晶		类别:		魔术礼装	
使用时机:		常驻					
效果:		每日获得[10]点额外供魔。					

GM 评语:

盾子:

总体来说非常中规中矩，通过二技能和额外供魔，不论抽到什么等级的从者都可以配合之。九键和三技能保证了自阵营的进攻能力，配合情报优势可以在圣杯战争相当早期就发起攻势。虽然相对而言缺乏特色，但优势是不用担心相性问题，相当通用化的御主卡。

莉莉丝：

好坏参半的一张卡，一技能可以在初期就立即打下不小的情报差，三技能更是可以在一技能的帮助下起到料敌制胜的效果，两个礼装也都是普通扎实的通常礼装，只算这几个的话，可以算作一张优秀的通用御主卡。但是二技能成为了这一套技能、礼装中特别显眼的存在，以一枚令咒作为代价来换取属性等级，不仅是压缩自己操作空间的行为，同时也会给自己对从者的魔力供给造成负担，事实上，对强的英灵来说，这些增加完全是不必要的东西，对弱的英灵来说，这些增加并不能成为以下克上的底牌。而一枚令咒的代价，从大局来看，算是对自己战略意义上的削弱，从宏观来看的性价比来说，10的等级增加和30的属性分配，并不足以作为可以用一枚令咒的代价交换的成果

PS：事先声明，并不是说这个技能就能有更高的效果，而是单纯因为会对自己产生战略损害，一般不推荐车类似二技能这样的技能

效应&茉莉：

中规中矩的一张卡，不算低的供魔，而且还能保证自身的辅助功能以及战斗能力，算得上是一张蛮不错的御主卡，只是二技能稍微有些鸡肋，或者说比较弱吧，在召唤出强力从者的时候反而不太需要那些补正，在召唤偏弱的从者的时候，这些补正也不能起到什么决定性的作用，反而是拉低了自己的可操作性。不过，就论我个人而言，我还是蛮喜欢这种类型的御主当我圣杯战争中的御主的，情报，强化从者，反制，胜率补正，供魔，应有尽有，蛮好的。比一些极端卡更令人舒适，容错率也高，如果二技能能相对调整一下，可能会更强。