

# Fate Shady Wars



黑幕杯规则书 2.05

# 第一章 介绍

圣杯战争作为国内为数不多的几个热门 TRPG 规则之一，靠的是吸引人的人设、Fate 系列的知名度以及各种“关公战秦琼”的场景来让诸位玩家体验到与众不同的快乐。这一次，你不再是平凡的调查员或是刚刚踏上征途的冒险者，你将扮演怀揣着不懈追求的强大魔术师或是历史上赫赫有名的伟人、英雄甚至“恶魔”，在为期 7 天的圣杯战争中互相争斗、厮杀、或是结下深厚的羁绊，最终击败所有对手，捧起能够实现任何愿望的至宝——圣杯。

## 1.1 游戏背景

圣杯战争为 TYPE-MOON 出品的《Fate/stay night》和《Fate/Zero》等 Fate 系列作品中出现的概念。围绕着能实现持有者心愿的“圣杯”的争夺战，就是广义上的圣杯战争。

大约每六十年一次，冬木市的地脉中的灵力会积累到足以支撑圣杯降世的量，于是有着无论何等愿望都能立即实现的力量圣杯便会出现于冬木市。

然而得到这一权力的，只能是一组 Master 和 Servant。因此立下不成文的盟约，由七位魔术师，带领着各自召唤的英灵，进行一次为了圣杯的所有权而爆发的战斗，最终活下来的胜利者将取得圣杯的所有权——这就是冬木市的圣杯战争。然而，在第三次圣杯战争过后，御三家爱因兹贝伦、远坂、玛奇里处于虚弱无力的状态，大圣杯系统因而被纳粹势力所夺取，后来又被其他的魔术师搬运至别处。冬木市的圣杯战争也迎来了终结。

圣杯战争的资讯被公布，此后在世界各地都发生了亚种圣杯战争，召唤英灵变得稀松平常<sup>[1]</sup>。

## 1.2 游戏概览

本“圣杯战争”**TRPG 规则**即为亚种圣杯战争，不同于《Fate/stay night》原作的部分设定，主要参考于《Fate/Grand Order》以及其他现行的圣杯团规则。

“圣杯战争”的游戏目的，是玩家们共同演绎一段传奇般的故事（角色扮演，RP）并依靠各自的手段与实力角逐出唯一的胜利者（PVP）。需要 7 名御主（Master）玩家和 7 名从者（Servant）玩家，以及 10 名左右在游戏中担任为各组玩家运行游戏的 GM。

每一届“圣杯战争”都会选择一个作为故事发生舞台的地图，海岛、沙漠、甚至冬木市。这将是诸位玩家进行游戏时所能行动的区域，地图上将有符合设定的各类建筑、居民或是特殊 NPC 来帮助玩家进行自由的行动和扮演。

### 1.2.1 单抽出奇迹！

在游戏的一开始，公平起见，将由 GM 主持为各位御主抽取自己的从者，采用模糊化圣遗物（比如染血的菩提叶模糊化为树叶）原则让从者和御主之间能随机分配成 7 组，抽取圣遗物完毕后即可在 GM 的引导下进入各组单独的 Q 群进行交流和 RP。

注：如果所有人同意，抽取圣遗物阶段可以变为自己准备圣遗物，即从者和御主可以事先交流后自由组合成一组。

### 1.2.2 你就是我的 master 么？

随后将进行导入，使各位御主以合适的情节到达地图上的地点来进行从者召唤。完成召唤后，扮演从者玩家即可开始参与游戏，与御主合作赢取圣杯。期间需要在地图上进行移动、索敌、接战等行动，以及各种与从者建立羁绊的扮演，如促膝长谈、并肩作战、补魔。游戏的主体是语言的交互。GM 设计场景，向玩家描述周围环境、人物和遭遇的事件、敌人。玩家告诉 GM 自己的角色将如何行动。GM 随即告知玩家他们是不是可以这样做，如果不可以，会发生什么后果。在游戏中，会有 7 个职介的单独小组来进行讨论，在不同组玩家遭遇时则会是临时讨论组的形式，玩家在其间扮演各自独特的角色，演绎出一场场跌宕起伏的情节，战胜各式各样的对手，乐趣由此而生。

### 1.2.3 赢！输？

作为一个 **PVP** 的规则，终究是会有胜利与失败。在游戏进程中随着厮杀与竞技，死去从者的灵魂将渐渐盛满圣杯，直到有 6 位从者的灵魂进入圣杯后，可以实现任何愿望的许愿机就会显现。最终，夺取到圣杯的玩家将成为胜利者，圣杯可以为其实现一个愿望。在游戏中不慎落败的玩家也不要气馁，你所演绎出的传奇场景将在日后成为美好的记忆。

## 1.3 玩法试例

本规则适合 Fate 系列的粉丝以及 TRPG 的老玩家，但十分欢迎想要加入这个大家庭的初心者。

如果你从来没玩过圣杯团，你一定想知道它是如何运作的。下面的示例，展示了前几届的圣杯团游戏过程。

### 1.3.1 2nd 杯的一次召唤场景

地点：冬木市的商业街   saber 组开始导入和召唤   以下为组内场景

GM:午（夜）时已到 布兰度检查了宾馆的隔音隔光，开始进行召唤流程。

咲：（我需要想一下台词）

GM: 少年低声吟唱起沟通圣杯的咒文 （rp 开始吧）

咲：“苏醒吧！苏醒吧！苏醒吧！苏醒吧！苏醒吧！苏醒吧！苏醒吧！以七次的循环，唤醒七位英灵！七重天上的，七座英灵殿，七位职介的厮杀，以为一己私欲，造成的罪恶的战争，唤醒千年的王者，我等在此呼唤，为了圣杯的英灵啊！在此苏醒吧！”

GM: 宾馆的房间内早已用鸡血刻印好了一幅颇为复杂的圆阵，随着少年的吟唱，一种难以言明的魔力波动开始在他身边涌现。随着引导，圆阵渐渐发出清冽的微光，并进一步升腾起阵阵电弧和烟雾。待到少年的吟唱到达尾声，朦胧的烟雾中显现出了一名高挑女性的身影。雾气与电芒渐渐消散，从者的身姿跃于少年眼前。

GM: （到你出场了，要不要来个“朕乃光武皇刘秀，汝何人也？”）

秀：（想要用名台词）

秀：“遵从汝的召唤而来，我问汝，汝是我的 master 吗”

咲：“如果这里没有其他人，那么大概是我了。”微笑的回答并在思考自己是不是召唤出错了。

秀：（你知道我是啥英灵吧）

咲：（不知道）

秀：（你自己搞的圣遗物都不知道么，摔）

咲：“自我介绍一下，我的名字叫做咲·布兰度，是出生于英国布兰度家族的。”  
抚胸行礼

咲：（因为我的设定是不了解中国英国望族，通过拍卖得到的圣遗物啊~）

秀：“朕乃汉光武皇帝刘秀，朕会实现汝的愿望”

GM: （你是绅士么）

咲：“额~久仰久仰……”咲脸上的微笑有点挂不住了，对于光武皇帝什么的完全没有了解过，一时间不知道说点什么才好。“算了，还是先换一个地方在说吧，免得有宵小前来打扰。”开始收拾痕迹，准备转移。

咲：（刘秀姐姐快动啊！）

秀：（你不给我准备套现代衣服么）

咲：“在行礼箱里有各种尺码的衣服，随意挑选。不过，没有女装……”咲有点尴

尬，来之前没有想到这位皇帝居然是位女士，微红着脸继续收拾召唤仪式的痕迹。

.....

### 1.3.2 4st 杯的一次战斗场景

整理中（趴）

### 1.3.3 理想化的场景（段子）

陕西 秦皇陵

“三叔，我们为什么要到这种穷乡僻壤来？”阿宝问道。

“这次，我们受人所托，必须要进入秦皇陵。”三叔叹道。

“何人能让三叔你都不能推脱？”阿宝问。

“国安。”三叔缓缓吐出两个字。

“啊？你看球的？我喜欢撸能。”阿宝笑道。

“我说得是国家安全部，辛亥战争百年了，重新开始，国家很重视这个，需要去秦皇陵中取出圣遗物，前些天，三千城管进入秦皇陵，竟然也不能拆了皇陵。所以请我出山。”三叔叹道。“可是，我们在这里都困了两天了，能不能进去啊。”阿宝埋怨道。

“我有直觉，马上就进去了。”三叔叹道。

“三叔来一根吧。”阿宝扔了一根烟过去。忽然，烟在空中消失了。

三叔大吼一声：“小心。”

隧道爆裂，两人被抛了出去“三叔，这里是哪里啊？周围这些穿着铠甲的骷髅是什么啊？”阿宝惊恐地问道。

“这里是个召唤法阵，这些骷髅是血祭的材料，这样大的召唤法阵，就是百年前令天下易主的辛亥战争也没有这样的派头啊！”三叔叹道。

“三叔，你知道的真多！”阿宝赞叹。

“废话，我等盗墓，啊不，考古工作者，必然神通奇门遁甲，天地通灵之术。”

三叔笑道，“可是，这个法阵已经启动了，圣遗物还么有找到啊，怎么办啊！”

红色的法阵圆圈开始闪光，似乎有什么东西向外涌动着。

“圣遗物？”阿宝问道。

“是啊，圣遗物可能决定召唤出来的英灵的能力，越是强大的圣遗物，召唤出来的英灵就越强大啊！”三叔说道。

“强大的圣遗物？要大个的？”阿宝问道。

“傻子，是要贵重的，神秘的，就是值钱的那种。”三叔骂道，他咬破舌尖，用血描画了一道灵符。

“哦。”阿宝从兜中抽出几张红色的百元大钞，扔进了法阵之中。

“你在干什么？傻子吗？”三爷低声骂道。

“不够？”阿宝疑惑了一下，将钱包扔进了法阵之中，“我就这些了。”

纸币碰到法阵的一瞬间，碎成齏粉，漫天飞舞。寂静之后，法阵之中立着一个孤单的身影。

是个青年人模样，看起来只有二十几岁，身着蓝色长衫，腋下夹着一把黄褐色的



油纸伞，发线很高，露出宽大的额头，嘴唇上一个痞子，尤为显眼。

他喃喃说道：“惜秦皇汉武，略输文采；唐宗宋祖，稍逊风骚。一代天骄，成吉思汗，只识弯弓射大雕。俱往矣，数风流人物，还看今朝。”他吸了一口气，长叹一声：“辛亥战争。我回来了。”“今年是西历多少年？”年轻人冷冷地问道。“2011年，辛卯年。”三叔本能地答道，他觉得眼前这个年轻人有些眼熟，霸气无双，只觉得双膝酸软，几乎跪下。

年轻人似乎不在乎他的动作，只是淡然地从地上捡起一张碎屑，红色大钞只剩下一个还算完整的头像。

“果然，他们做的很好。”年轻人冷笑，“你们是我的 master 吗？”

三叔跪下，磕头如捣蒜。

“是普通人啊？放心，我不会要你们的魔力的，重庆山城应该安排了万人咏唱的红歌魔法大阵来迎接我的降临，一切都按照计划进行着，只是这里离北平有多远？我需要回去，取回我的身体。”

青年冷冷地说道，“还有，不要跪下，中国人民站起来了！”<sup>[2]</sup>。

## 1.4 关于参加“黑幕杯”圣杯网团的相关游戏说明

### 1.4.1 关于黑幕杯

①“黑幕杯”是偏向于 RP 的扮演性 TRPG 网团，游戏周期一般在半个月以上，不强调玩家间快速的对抗，然后分出胜负。因此，战斗的激烈程度是相对弱化的。如果想要体验激烈的战斗与对抗，可以联系 GM 组为你引路至隔壁其他圣杯团。请注意，“黑幕杯”与其他圣杯团使用的规则相互间皆不相同，请勿将“黑幕杯”中的规则带入其他圣杯团中，防止引起不必要的矛盾。

②“黑幕”是 GM 的总称，GM 组实质上担任着“服务器”的工作；但是他们是可交流的，可商量的，也更人性化的。但是，在这里请允许我强调，一切规则及其相关解释以 GM 为准。除非 GM 发生巨大处理错误或者临时更改规则，否则不接受任何对于 GM 的公平性与偏向性的无端质疑。

③为了所有人的游戏体验，请在无法及时参与游戏时，提前向 GM 提出说明，及时安排其他人代理，或者申请暂停。多次无故缺席的情况下，GM 有权找人进行角色代理，或者安排其退场/死亡。

④战斗的处理、RP 效果处理、人物卡的增强与削弱、时间与相遇的判定……类似一切处理情况由 GM 决定，允许玩家向 GM 提出合理申诉，但是最终结果以 GM 的集体意见为准。

⑤由于圣杯团的时长与水群的存在，因此，超游几乎是无法避免的。但是，及时玩家得到了超游信息，也请对先做出相关 RP，不要突兀地临时变更行动。同时，大家在交流时，注意保守相关信息，坚决不允许随意泄露他人情报。

⑥愿意参加黑幕杯并向 GM 组报名的玩家被默认为已经阅读本文并接受本说明的全部条目。

### 1.4.2 关于御主与从者

①请大家在车卡前尽量了解型月世界的基础设定，详情参考百度。人物卡在符合月世界的基础世界观下保持尽量饱满，要有代入感，做好人物性格设计，方便 RP。但是，必须强调，出于游戏性考虑，在从者的强度上我们不会完全参照原设定，也请各位玩家多多注意，具体情况，以 GM 组的集体意见为准。

②圣杯战争的前提之一就是“愿望”，如果没有愿望，即使你能力再优秀也很难被选上。你的愿望可以不在于圣杯本身，但是千万注意避免“我没有愿望，我就是来玩儿的/圣杯是啥玩意儿，我只是个游客”。这会让你的御主/从者，陷入尴尬和自暴自弃的局面，不利于游戏的展开。

③请注意，在建立每一项技能的时候务必简要说明支持它的相关背景传说。人物卡的建立请符合他的身份，GM 不推荐更不赞同纯粹堆数据的游戏方式；请在上交人物卡的时候，说一下大致的人物技能及宝具使用思路，如果想要做出超出这个思路的行为，请务必提前向 GM 申请，咨询其可能性。

④不支持建立背景身份完全架空的人物；所有尚未死去的现代人物将视为架空从者；原则上不支持近现代动漫、文学作品、影视与游戏中的人物，具体情况请向 GM 咨询。

⑤在不经由当事人（参与的 PC）同意情况下，不得私自加入或邀请他人加入职介组围观；围观者不得私自转载当事人（包括 GM，但有时会有提取 log 的需求，会提前交涉。）的 RP 记录。

## 1.5 更新小记

### 2.05

部分文字描述和附加规则改动

【魔术】至少消耗 1 点 Mp、御主的通用能力……

御主规则添加【刻印】等

【刻印】、【传承魔术】、【通用能力】等新增，增加可获得的魔术数量。

技能池添加【星之开拓者】

日常增加常见技能

### 2.04

添加第七章 Gm 篇，未完成

一些 Gm 需要了解的事宜之类的东西，主观性很大

## 2.03

添加终幕 Boss 战的规则

用于 PVE，以及兽阶的应用。

添加部分基础判定规则明细

没什么卵用，把很好理解的东西表达成规则的格式罢了

## 2.02

将【兽】阵营调整为非可选阵营；

因为这个真正符合这个阵营的从者太过稀少，扮演起来也很难达到应有的逼格（实力也是），因此调整为非可选阵营，在今后可能制作关底黑幕之类的东西时使用。

将【星】阵营的克制效果提升为 50%攻击力提升。

算是加强 PVE？

若使用非人的怪物规则的从者为 berserker，则附赠的变化类技能会强制触发，直接成为怪物的形态，对于购买的【天性之魔】等怪物类技能也是如此。

贴合设定性改动，也是为了削弱堆能力值面板。

添加了复仇者职阶和兽职阶的职阶描述和职阶技能

新职阶的试做可能性

参考用的标准技能池添加了新技能【自我改造】

新技能

【变容】→【变形】

修改了名称，纠正由名称带来的理解偏差。

【皇帝特权】削弱，从任意技能改为按等级挑选合适的技能作衍生技能列表。

调整了【皇帝特权】，强度应该没有多少下降；主要是为了改进切换某些技能后导致的人设不符合的情况，提前设定合适的可切换技能也能防止临时审卡的繁琐。

【变化】削弱，增加了产生的暴露值，增加了耗魔。

长期以来，【变化】都是拿来堆属性的，更有靠【传说中的怪物】来白嫖，导致很多面板奇葩的例子，该技能本身也没有什么限制，如同特供的堆面板通道。

【魔力放出】调整，限定攻击指令格子，增加距离，生成甲冑调整。

更合理一点。

【乘骑】削弱，提升的敏捷至多至 A。

作为职阶技能，有些太强了，尤其是目前获得载具的方式十分简单的情况下。



【谍报】使用形式变更为主动。

更合理一些。

【动物会话】【人间观察】改为检定形式获取情报。

提高获取情报的可能性与时效性。

【闪避】连携中的身法连携现在有至少 30%的成功率了

使闪避更有用一点。

【红卡】连携的蓄力连携改为附加真实伤害而非攻击力了

更符合原作设定，以及降低单节输出上限。

【绿卡】连携增强，急速连携改为【3Hit】，洞察连携增加至 6 颗暴击星。

平衡性改动，加强打星暴击流。

【领导力】现在不再加成魔力、幸运，改为附加伤害与伤害减免了

更合理一些，也提升了集团作战的效果。

【心眼（真）】【心眼（伪）】获取预知值的数量减半，增加躲避危险的效果

减少攻击性，增强躲避危险。

伤害计算公式改变，附加伤害不再享受暴击。

更符合附加伤害的意思，降低单节输出上限。

【神性】的【肃清防御】现在减少至 0.5 系数了

防止出现打神性从者伤害个位数的情况。

预知值的使用方法略有改动，现在可以在明指令提交环节使用预知值抵消需要提交的指令了

减少因为没有第一时间使用预知而导致的绝对劣势的情况

御主规则大量改动

【魔术回路】提供的魔力比过去更多了

可以更自由的使用魔力

新增背景：【幸运儿】

幸运系御主可能性试做

【位阶】提供更多的魔术位和降低魔术消耗了

增加【魔术】的易用性与【魔术师】的游戏性

更改【现金】为【消费水平】，御主的【资金】获取效率翻倍提升

增加了方块换算【资金】的比例，花钱不用太省了

【住宅】增加“食物带来的【资金】消耗减半”

省钱，但是要有自己做饭的扮演

【武道家】现在能提供更多的御主 Hp 了

增强生存力和战斗的可能性

新系统，技能和暴击的“-”符，可以以负面效果换取等级的强化。

原设性改动，增加车卡空间。

文字描述性改动，FAQ 添加新条目，排版美化。

更清楚的描述含义

### 2.01

【无穷的武炼】特长兵器(如鞭子)：提升 1→2 攻击距离。

长柄兵器(如枪、戟)：自身的指令卡可以克制相同色卡指令。对方的筋力和敏捷需要同时低于技能 Rank→你。

添加 C 级【道具】：【自我束缚卷轴】用于订立誓约。

## 第二章 创建 Servant

圣杯团最大的魅力即在此处，无论是焚书坑儒的秦皇还是月下独酌的李白，都可以成为你所扮演的角色。在这个世界里，历史就是个任人打扮的小姑娘，这也是 FATE 最大的魅力，反转和偏差的存在使得圣杯战争不是简单的“关公战秦琼”，解构并重组后的历史人物、神话传说角色，更人性、更戏剧、更有魅力。因此，放开你的思绪，选择一个你想要扮演的“英雄”吧。

本章提供创建 Servant 这一玩家角色的规则。在本章结尾你可以找到一些可选规则，以及一些参考。

将自己理想的角色从草稿态创建成功可是莫大的乐趣。规则会告诉你如何搓好一张初始的从者角色卡。而在开始圣杯战争前，玩家们和 GM 将会进行一个关于初始角色卡的交流阶段（审卡期），来商定最终版角色卡的各种细节与加强削弱。

### 2.1 构思一个 Servant

首先要想好你要扮演的角色是谁，是男是女，可以是神话、传说、史实、甚至架空之中的人物，此处会有最大程度的选择自由，但不推荐近代人物以及一些难以扮演的角色。

想好之后就可以写下这位角色的真名，性别

注：真名可以不是其姓名，但要能最真实的反应你的角色是谁，如真名：开膛手杰克

### 2.2 完成人设

在构思角色完毕后，进一步丰富人设是进行游戏的关键。

#### 2.2.1 有关扮演的细节

**外貌特征：**

他仪表是什么模样？有什么明显的特征？身高，年龄，体重，武装。

亚洲人、欧美人、亦或者明显非人的外貌？古代侠客的装束、非洲酋长的饰物、亦或是迷彩的军装？

他的形象是否桀骜狂野如一头老狮，又或者仿如大理石一般坚固完美，仪表堂堂？他的武器是流淌着星光的圣剑还是带着倒刺的红色长鞭？

如果可以的话，请尽量再**附加一张人设图**，以求更直观生动的描述人物。

**范例：**少女般姣好的面容，仔细端详片刻就会感觉自己见到了真的天使。粉色长发在背后绑成了麻花辫，鲜红的女式军装也掩盖不了那傲人的身材，而那戴着洁白手套的双手，承载了救赎的重量。



**注：**害怕暴露真名的话，可以去 P 站找合适的图~。

### 对圣杯的追求：

他参加圣杯的动机是？他有什么愿望？是了结过去的仇恨？弥补过去的遗憾？抵达更高的境界？还是再次复活于大地之上？

对圣杯没有需求的角色无法成为参战者，比如大部分的神明、强大到不可思议的存在等，他们完全没有必要去争夺圣杯。但并非一个角色只有一面，除了其本相以外，还有很多可以成为参战者的面相，比如：斗战胜佛是对圣杯没有追求的，但大闹天宫的美猴王却是能成为参战者的。

### 角色属性：

如实表示出该 Servant 精神性的 Status。表现出他们着重的方针和性格的组合，着重方针有“秩序、中立、混沌”，而性格有“善、中庸、恶”3 种类。和魔术师持有的像是火和风的属性是两回事。

虽然性格不一致不会产生大冲突，但方针不同的话要调整 Servant 的意见会很困难。方针是秩序的阿尔托莉娅和混沌的吉尔伽美什，即使性格同样是善，意见也会经常分歧。本条旨在帮助玩家找准角色扮演的定位，防止出现一个伟光正角色整天背刺别人的情况。一定程度的参考 DND，但有所不同。

**注：**由于很多神话传说角色和架空角色可能出现戏剧化的人设，3x3 的划分未必能准确诠释，因此也会出现纯粹【善】【恶】【混乱】这种阵营。

### 圣遗物：



从者的召唤仪式中需要有一件与从者有缘的触媒，即圣遗物。籍此来召唤出对应的从者。圣遗物可以是英灵生前用过的东西，或是能代表其传奇的物件。

注：抽取圣遗物阶段，各个从者的圣遗物将被模糊化为 FGO 的材料，防止暴露真名。



### 守序善良

如果你不立刻停止破坏的话，我就发动神明裁决了！



### 中立善良

真是次开心的出行，下次也一起吧



### 混亂善良

我他X的就是要把爱迪生电成炸毛狮子哈哈哈哈！



### 守序中立

我要求推广直流电！！  
重复一遍，直流电！！



### 絕對中立

.....



### 混亂中立

我要怎么才能铲除这些saber？  
我要怎样才能成为最强的saber？



### 守序邪惡

宝具连发是蓝卡队的一环，不爽你也去组大明湖啊



### 中立邪惡

不要再吐槽我屠龙剑圣了，那边的齐格飞都快要哭了



### 混亂邪惡

暴击，抬走，下一个

@CHiSakura-你要不要喝红茶



## 2.3 从者属性构筑

### 2.3.1 从者阵营

此处引用 FGO 的设定，所有从者需要选择其所处的阵营

目前有【天】【地】【人】【星】【兽】五种阵营

【人】是公元后为人类做出贡献的英雄、有的是生前是超人也有死后神格化的，可以简单的理解为历史上有名的人物。如：莎士比亚、南丁格尔；

【地】是指有著本土幻想的英雄，也可以简单理解为传说里的人物。如齐格飞、阿拉什；

【天】指神灵降级成的英灵，或者是神之子、传说的具现化。也可以简单理解为神话里的角色。如金闪闪、御藻前；

【星】是人类的希望是战胜困难的象征，比较特殊。目前能符合【星】的角色很少，如特斯拉、达芬奇、莫扎特。

【兽】是代表毁灭人世的绝望，人类的天敌，须以星来抗衡。如十日金乌。

以上阵营里【天】→克制【地】→克制【人】→克制【天】 克制方对被克制方有 10 点攻击力增强与 10 点全伤害减免。如:均为 100 攻击力【天】从者对【地】从者造成 110 伤害，【地】从者对【天】从者造成 90 点伤害；【星】与【兽】互相克制，互相造成 150%伤害。不构成阵营克制时伤害则为 100%。

每种阵营在构筑时都有不同的阵营优势和劣势：

【天】从者将根据人设免费获得 D-A Rank 的【神性】且获得额外两个免费宝具+符；但会获得基于其神话传说的【弱点】，如:针对【脚后跟】的攻击会有【神性】RANK\*10 的附加伤害；无法设定【弱点】时，亦会得到【限制】。

【地】从者将获得额外 600 外在 HP 面板属性与 30 点魔力伤害减免；但你受到的宝具伤害额外增加 100 点；

【人】从者将获得额外 5 个绿方块；但你在构筑中最多只能拥有一项 EX 级；

【星】从者将获得额外 500 MP 面板属性，与一个免费的宝具+符；但你的外在 HP 最大值为 1500 点；

【兽】不作为可选阵营。

### 2.3.2 选择职阶

所谓职阶，是为了将在“圣杯战争”中，被“大圣杯”召唤的英灵作为从者（Servant）而准备好的，用以现世的“容器”

职阶基本分为剑之骑士（**Saber**）、枪之骑士（**Lancer**）、弓之骑士（**Archer**）、骑乘兵（**Rider**）、魔术师（**Caster**）、暗杀者（**Assassin**）和狂战士（**Berserker**）七种。因为职阶不允许重复，一次圣杯战争里所参加的七名 Servant，全体都是不同职阶<sup>[1]</sup>。

英灵是根据其特性决定适合的职阶，进而被召唤为相应职阶的 Servant。比如阿尔托利亚·潘德拉贡适合的职阶有 Saber、Lancer，而在传说中精通所有武器的赫拉克勒斯，则可以成为除 Caster 外的全部基本职阶。

#### Saber

剑之骑士。符合的英灵自然要有与剑之骑士相称的传说，亦被要求魔力以外的能力值皆为最高等级。职阶技能是【对魔力】和【骑乘】。另外，符合的英灵大多有着瞬间攻击力优秀的特长。

也有 Servant 因为宝具的影响而丧失【对魔力】技能。

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。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。

#### 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，职阶技能是【对魔力】。

游戏《Fate/EXTRA CCC》中登场的伊丽莎白·巴托里为特例，她因为生前的传说而获得了除了【对魔力】以外的【阵地作成】作为职阶技能。

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。

凯尔特地区以及北欧地区的英雄，因为当地文化而在自己的故事里多少承受着各种诅咒，英灵化的幸运统一偏低。与职阶本身无关。

《Fate/strange Fake》中出场的恩奇都没有固定武器，由于自身即是为了连系神明与人类而存在的【楔子】而符合条件。

### 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。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】的职阶技能。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。

特定模组可选：Gunner 近代职阶，火枪手。Archer 变种，Archer 不一定适应 Gunner，Gunner 适应 Archer，比利小子、英灵卫宫均有机会以此职介召唤。职阶技能为【单独行动】和【射击】。

特例之一：近代科学家尼古拉·特斯拉因为首次靠人力再现雷电而满足这个职阶的条件，他的射击武器是【人工闪电】。

### Rider

骑乘兵。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，不过这能以传说中描述的坐骑的性能补救。职阶技能除了【对魔力】外，还拥有非常高等级的【骑乘】。

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。

特殊：Rider 在购买【神性】时可以以低两个方块的价格购买。

目前为止在小说中登场的，最离奇的 Rider 是“瘟疫”。因为在《启示录》中拥有“苍白骑士”这一模拟人格，而且能够乘风，乘水，乘万物散播而符合条件。

### Caster

魔术师。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。而且由于大部份都具备对魔力的职阶技能，所以被评价为最弱的职阶。职阶技能是【道具制作】和【阵地制作】。

也有 Servant 因为宝具持有召唤能力而丧失【道具制作】技能。

特殊：Caster 的 Mp=魔力值\*15。

英文单词直译为【施法者，施法术的人，有法力的人】如字面意思，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，可能是因为这类人物凭借作品能够直接影响后世的传说。这类英灵面板能力异常的低下，但具备堪称犯规级别的特技。典型代表为达·芬奇跟安徒生。

### Assassin

暗杀者。拥有【气息遮蔽】作为职阶技能，活用此能力的战斗方式将会成为救生索。

在冬木市以外进行的圣杯战争并没有把 Assassin 的位置默认为哈桑。包括游戏在内。至今为止已经有武术家、传奇王后以及历史上的杀人魔与间谍作为 Assassin 被召唤的情况出现。这时，符合职阶的条件应该是【适合进行隐秘行动】或是【进行了杀人行为】的人物。游戏中，行刑的刽子手也能以这一职阶现身。

《Fate/Apocrypha》中登场的赛米拉米斯亦为特例，原本是暗杀者的她因为 Master 召唤时做出的额外吟唱获得了保有技能双重召唤(Double Summon)，从而除了【气息遮蔽】之外还拥有【道具制作】和【阵地制作】作为职阶技能。她本身是女巫/女祭司，所以同时满足条件。

### Berserker

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

由于狂化增加了魔力消耗量，对 Master 的负担增大，冬木市的前四次圣杯战争中，Berserker 的 Master 都因为魔力被抽干而丧命，这一点必须注意。另外，Berserker 会因为狂化影响宝具的性能，自身原有的技能也可能失去效果。

英灵狂化之后，如果本身有怪物或非人类的传说，将会以这种【没有理性】的外形现身。宝具与技能都会变动。直白一些说的话，就是把技能【无辜的怪物】或者【天性之魔】这类技能翻转在外。本身变成【传说中的怪物】的外貌。

狂化等级越高，理性与思考能力被剥夺的越严重，达到 EX 的场合，虽然能够思考，思维模式却会被固定，Servant 完全沿着自己唯一的想法行动，听不进周围的命令和建议。

结合游戏来看，除了“疯狂”以外，“精神异常的人”也具备成为 Berserker 的条件，这种 Servant 狂化的等级会下降。并增加自己精神异常相关的个人技能，以此改写自己表现出的能力面板。

理论上，由于能够依靠在召唤咒文里增加狂化内容来进行干涉，圣杯战争中可以存在复数个 Berserker。游戏中抽到相性极差的从者时，可以选择将其狂化，从而一定程度的规避敌视现象，如邪恶系御主抽到了一位正义的伙伴。

例外：与狂战士（Berserker）这个词根相关的贝奥武夫几乎没受到负面影响，本人反而将 Berserk（狂战）作为个人技能保留下来，并因此提高了面板能力。

### Ruler

裁定者。此职阶的条件是没有想要借助圣杯来实现心愿之人。Ruler 被召唤的情况粗略分为两种：其一是该次圣杯战争的形式非常特殊，结果为未知数，也就是圣杯判断出需要 Ruler 的情况；其二是圣杯战争的影响有可能令世界出现歪曲的情况。在死前无愿望的英雄才具备成为 Ruler 的条件。另外，Ruler 会保留参加圣杯战争的记忆。

此职阶拥有多项特权：常见的有能把 Assassin 的【气息屏蔽】无效化的搜敌能力，搜索极限为半径十公里；掌握 Servant 真名的技能【真名识破】，并且可以对各个 Servant 各自行使两次令咒的【神明裁决】<sup>[1]</sup>。

玩家们可选的职阶为 **saber、Lancer、Archer、Rider、Caster、Assassin 和 Berserker** 七种，选择后请联系 GM 报名，防止职介重复。GM 可以选择 Ruler 阶，但只有在特殊情况下才能介入圣杯战争。

### Avenger

不属于圣杯战争基本的七个职阶的特殊职阶。复仇者。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。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·邓蒂斯”以及“贞德[Alter]”等。小说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。

### 职阶技能：

【复仇者】：象征集人之怨恨于一身的存在的技能，能够更简单的积攒怨念与仇恨。

【忘却补正】：不管时间流逝多少，憎恨也绝对不会平息。

【自我回复（魔力）】：直到完成复仇为止，魔力会不断涌出。

### Beast

兽。职阶之一，原罪之兽，被称为“人类恶”，是被人类史所拒绝的大灾害，总计有七大人之恶。

由于是因人类的兽性而产生出的灾害，所以被称为“兽”（Beast）。它们拥有单独显现的特性，能够单独显现于现世，也具备魅惑抗性，以及平行世界或时间逆行等攻击的抗性，也称为命运即死抗性。已知有七个人类恶，包含怜悯、回归、爱欲、比较。

“人类恶”与“英灵召唤”之间的关系相当于人类的自灭机理和其安全装置。

当一只 Beast 出现时，其他的 Beast 均会接二连三地连锁出现。

有一些兽拥有相对的概念存在（L 与 R），如阴与阳、左与右等，例如 Beast III；而 Beast VI 根据亚瑟·潘德拉贡的体验关剧情，似乎也有暗示同样分为 L 与 R 的存在。

职阶技能有【兽的权能】与【单独显现】，每只 Beast 还持有格式为「反○○（或译为“负○○”）」的同类技能，目前已出现的有：

Beast I（盖提亚）——反召唤（Nega Summon）

Beast II（提亚马特）——反创世纪（Nega Genesis）

Beast III/R（杀生院祈荒）——反救世主（Nega Saver）

Beast IV

Beast V

Beast VI（疑似 666 之兽）——反弥赛亚（Nega Messiah）

Beast VII

### 2.3.3 Parameter Rule

这是一个以 **Rank** 来表示各 Servent 能力的表示系统规则。

无意中被参数[Parameter]化了的各从者的能力。

虽然明白 A 最强，但 B+啦 A+什么的呢？这样给您仅仅稍作规则[rule]说明。

假定，把通常值作为 1 的情况，E 为 10。那么，之后每次追加 10，A 就成了 50。

B+啦 A+这样的，是指能瞬间性地倍化此数值的特殊能力。

即，B+的能力，通常是敌不过 A 的，但若是仅一瞬间的话就  $40 \times 2 = 80$ ，能超过 50 的 A 级[Rank]，这么回事。B++的话就是  $40 \times 3 = 120$ ，而 A+++能够  $50 \times 4 = 200$ 。

拥有+(plus)的英灵很少，若说到++(double plus)什么的就已经破格，+++ (triple plus) 是“别格了啊混蛋”，这样的世界。

另，不符合 E~A 的数值的、起初就别格的能力值是以 EX（常态 200）来表示<sup>[3]</sup>。

一个从者，需要有 **能力值、技能、宝具、战术**四个模块，在构筑这四个模块时，需要**魔力棱镜（绿方块）**来当作货币。每个从者都有初始的 50 个绿方块用以构筑。



\*50

### 2.3.4 从者战术



从者战术，决定从者能力的第一部分。

不同的从者往往都有自己独特的战法，或勇猛或灵动或机会主义或见招拆招。不同从者的战斗方式也不同，弓者擅长射击、斧手擅长近程，因而**本规则下需要提前声明从者的标准战斗方式：【物理近战】【物理射击】**。

战斗时，从者需要以指令卡的形式进行战斗，一个战斗轮分三小节，需要从**【战术】**中分配三张指令卡到每节，从而决定本轮战斗的行动。

因此，【战术】就决定了每轮能使用的指令卡的种类与数量。



猛击

技击

迅击

从者的【战术】一般由 7 张攻击指令卡、一定数量的特殊指令卡以及通用指令卡构成，你需要在本节为你的从者构筑符合张数攻击指令卡。

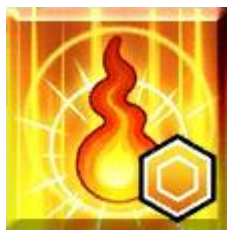
指令卡无需购买，但攻击指令卡有着张数的上限，因此红蓝绿三种色卡的配比需要慎重决定，同时，战斗中摸清对手的色卡构成也是重要的一环。

**特殊：**上三骑（Saber、Archer、Lancer）从者攻击指令卡上限为 7，下四骑（Caster、Rider、Assassin、Berserker）从者的攻击指令卡上限为 6。

在每个战斗轮的开始。【战术】中使用过的指令卡将重新刷新；【宝具】指令卡属于额外的【战术】，并有着自己的 CD，不与普通指令共享每轮刷新。(可以类比 FGO 中单从者战斗时的情况)

关于指令卡更详细的介绍请阅读战斗系统章节。

### 2.3.5 从者能力值



从者构筑，决定从者能力的第二部分。

筋力、耐久、敏捷、魔力和幸运，五种类的 Status 统称为能力值。

**筋力：**影响物理攻击力，影响部分情况的权重判定以及影响部分 HP 量。

**耐久：**影响 HP 量，影响【防御】指令。

**敏捷：**影响游戏中的反应速度、部分物理攻击力、【闪避】指令。

**魔力：**影响 MP 量。

**幸运：**影响游戏中的幸运程度，影响【暴击】系统。

每项能力值分为 E\D\C\B\A\EX 分别需要绿方块 1\2\3\4\5\20 个来购买

其对应数值为 E=10→A=50 EX=200

若需要临时的爆发需求，可以为能力值购买“+”，每个+符需要 3 个绿方块购买，+符效果请阅读战斗系统章节。

**特殊：**魔力的+符不提供爆发，而是常态的增加 30 点能力值：魔力。

**注：**平均而言，从者的肉体能力远逊色于神兽级的存在，**其能力值往往不超过 A 级**。能力值的数据要符合设定，并且 GM 有权对数值做出调整。

近战物理攻击力 (ATK) = 1\*筋力值 + 0.5\*敏捷值

物理射击攻击力 (ATK) = 0.3\*筋力值 + 1\*敏捷值

外在 HP 值 = 5\*筋力值 + 15\*耐力值 + 500

内在 HP 值 = 5\*耐力值 + 100

MP 值 = 10\*魔力值

移动力 (SPEED) = 2 + 敏捷值 \* 0.1 + 敏捷爆符数。（小数点后不计）

**暴露值：**影响游戏中被对手发现可能性。（从者有 10 的基础值）

**侦查值：**影响游戏中发现对手的可能性。（从者有 20 的基础值）

**预知值：**影响游戏中获得的预知类提示。（0/300 的形式）

### 2.3.6 从者技能



从者构架的第三部分，即该英灵本身所持有的技能。

技能根据该英灵在传说中怎样地活跃，或是生前持有怎样的技术而决定，和从者背景有明确关系。例如一个不曾有过信仰的 Servent 就不会有【信仰的加护】技能。

所有技能构筑均需要符合人设，按照：

从未有提到：E；提到：D；提到且成功运用了：C,B；是传说中擅长的部分：A；极其出名且因此而出名的传说：EX。

注：职介技能为根据传说免费获得并且不占用技能格子，但其等级必须符合设定且得到 GM 认可。

固有技能的撰写并没有一定的范例，但更多的是在长久的锻炼过程中得到升华的技术、与生俱来的特征。

构筑技能时可以在附录的**常见技能池**里选择，不在技能池的技能请与 GM 商议最终效果。

这些能力虽然强大，但是还没有到达宝具的地步。（技能的**权重与效果低于宝具**，A 技能勉强能达到 C 宝具的程度）

**注：**建卡时，一些论外而破格的技能（如碰者即摔、燕返等等）的购买被放在**宝具位置**。

固有技能分为主动与被动，主动效果一般是一场景使用一次；战斗时有各自的 CD（一般为 5 轮），被动技能一般可以持续生效。

**无论如何，一名英灵最多拥有四项固有技能。**

注：大部分技能的卖价 E\D\C\B\A\EX 分别需要绿方块 1\2\3\4\5\20 个来购买，+符可用来使技能得到一定的改良，如 CD 减少 1 轮等，每个+符需要 3 个绿方块购买。

**特殊：技能“-”符。**从者的技能可以以-符的形式设置一个“缺陷”来使其等级得到增强，这个提升的幅度不会超过 3 个方块。每个技能至多有一个-符；拥有-符的技能无法获得+符；部分技能无法获得-符；-符是十分稀有的存在，每位从者至多能有一个技能-符。

### 2.3.7 从者宝具





从者架构的最后一部分，也是最重要的部分。

宝具是从者神秘的体现，是最为精华的东西，从者间的比拼可以说就是宝具的比拼。宝具是在该英灵之传说里提及的武装，具有如传说中一样的性能。比如身为亚瑟王的第五次圣杯战争 Saber，拥有 Excalibur 作为宝具。宝具不光是武器，也有是盾牌、装饰品，还有招式本身的时候。

所谓宝具，即是在英灵的传说里受到称颂的武装。也被称为 Noble Phantasm。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。

由于宝具的强度和效力是根据它们有着怎样的传说而定，所以也被解释为“以人类的幻想为骨架而被作出的武装”。虽然多是取剑、枪和弓等武器之形并以攻击为目的，但其中好像也存在持有盾、指环和王冠等形状的宝具的英灵。

宝具通过高呼真名、注入魔力来发动。这个使用方法除高呼真名以外，与拥有限定机能的魔术礼装是相同的，因此宝具也可说是魔术礼装。

另外英灵中也存在以“拥有宝具级效果的招式”为宝具所持者。例如 Emiya 所使用的魔术·固有结界“无限剑制(Unlimited Blade Works)”，就是他的宝具。此外，海克力斯本应持有的“射杀百头(Nine Lives)”是作弓箭之形的宝具，但海克力斯以其它武器也可以使出与此射杀百头(Nine Lives)相同效果的招式<sup>[3]</sup>。

宝具开放所有特殊效果，只要你能找到相对应的传说支持这个宝具并且 GM 认同。一般而言，**Rank** 越高的宝具能够具有的效果越强。强大的效果通常只有 **Rank** 较高的宝具才能持有；此外宝具的 **Rank** 也在很大程度上影响其威力和与其他效果进行对抗时的结果。

大部分标准宝具在购买的同时就自带一个基本特效，如果想要拥有其他的特效，则需要通过购点购买十符，每个十可获得一个额外特效。但注意的是，特效是可以拆分成数个低级特效，比如一个 A 级特效可以拆成 4 个 E 级特效，购买的额外特效则是一个同宝具级别的特效。

注：大部分宝具的卖价 E\D\C\B\A\EX 分别需要绿方块 2\4\6\8\10\40 个来购买，+符每个为 6 个绿方块来购买，宝具最多能有 3 个+符。EX 级无法购买+符，但自带 1 个额外特效。

特殊：宝具在构筑时需要决定此宝具【战术】指令卡种类（即 **B 卡、Q 卡、A 卡**，特殊类型宝具也需要有此类别）。宝具指令卡可以参与构成连携，但不受色卡加成以及连携加成。宝具卡的色卡种类会影响克制结果，但即使被克制仍可造成 50%伤害。

标准对人宝具解放消耗时间为 2 节，快速（1 节）解放需要 1 个特效购买。

标准对军宝具解放消耗时间为 3 节，快速解放需要 2 个特效购买。

标准对城宝具解放消耗时间为 4 节，最多可减少解放耗时至 2 节。

标准对国/界宝具解放消耗时间为 5 节，无法减少解放耗时。

**一般而言，最后一节解放节为释放节。**

### 对人宝具

对自己、单个敌人等非常有限的对象给予效果的宝具。库丘林的“穿刺的死棘之枪(Gae Bolg)”、海克力斯的“十二试炼(God Hand)”和吉尔伽美什的“王之财宝(Gate of Babylon)”等包含在内。魔力的消费量不多，在一对一的战斗中，效率显着的高。

标准对人宝具解放的伤害等同其 Rank\*10，消耗为其 Rank\*2 的 MP；

### 对军宝具

牵连数十人到数百人的军队，以广范围为对象的宝具。美杜莎的“骑英之缰绳(Bellerophon)”和库丘林的“穿破的死翔之枪(Gae Bolg)”等包含在内。多是以扩散庞大能量的攻击一举轰飞敌人，或者唤出某些东西。

标准对军宝具解放时对每个单位造成的伤害等同其 Rank\*9，消耗为其 Rank\*3 的 MP

特殊：对军宝具可以复数锁定目标，当从者倒下或者进行闪避行为时（如撤退），可以额外锁定对方的御主。

### 对城宝具

甚至将城这种牢固的构造物都轰飞的强大宝具。对人宝具与对军宝具的不同是

效果范围的不同，可是一旦到对城宝具，威力就变得差距悬殊了。第四次与第五次的圣杯战争里被确认的对城宝具，只有阿尔托莉娅的“誓约胜利之剑(Excalibur)”。对城及以上的宝具会有范围【破坏】效果，对庞大物体和建筑等会有 CG 杀的可能性。

标准对城宝具解放的伤害等同其 Rank\*8，消耗为其 Rank\*5 的 MP

特殊：对城宝具不仅可以复数锁定目标，解放时所有在当前区域内的从者都会得到通知，即使不在战斗中也会被锁定，解放后对一定范围内(3x3 格子)的所有从者造成伤害，并根据【破坏】效果对范围内的御主也造成一定的衍生伤害。

### 对国/对界宝具

迦尔纳的“梵天呀，覆盖大地(Brahmastra)”的类别为对国宝具。婆罗门持斧罗摩(Parashurama)赐给迦尔纳的对军、对国宝具。藉由高呼梵天神(Brahma)之名而追踪敌人并且绝对命中，但由于诅咒的缘故而无法对实力在自己之上的对手使用。

吉尔伽美什的“天地乖离开辟之星(Enuma Elish)”的类别为对界宝具。天地乖离开辟之星(Enuma Elish)的出力本身，是与阿尔托莉娅的“誓约胜利之剑(Excalibur)”同等或少许超过的程度，但跟“切开世界”这个传说毫无二致的效果，让此剑进入了特殊的类别。顺便等级是 EX。

标准对国/对界宝具解放的伤害等同其 Rank\*6，消耗为其 Rank\*6 的 mp

特殊：对国/对界宝具解放时会通知全场所有从者，解放后对最低一整个区域内(7\*7/10\*10)的所有从者造成伤害，并根据【破坏】效果对宝具范围内御主也造成一定的衍生伤害。

特殊：宝具一般情况下都是无法连发的，标准 CD：7 轮；且战斗中每轮也只能主动解放一件宝具。

部分宝具会被标注为魔力放出型（光炮），伤害记为魔力伤害，同时可以使用【魔力放出】提高宝具伤害；

部分宝具会有 Rank\*1 的宝具耐久，战斗中有损坏的可能性，损坏后需要以令咒修复；

宝具会有作用范围（距离），近战的刀法之类的宝具一般无法打到远处的敌人，范围的设定也视为宝具强度的一部分，会由 GM 进行一定的调整；

无论如何，一名英灵最多拥有四件宝具，最少拥有一件宝具。

注：宝具的构筑中，宝具的类型需要符合从者设定，比如对界宝具一般需要与创世神话有关的传说，并且载入神话、史诗或铭刻于出土文物之上。神话传说中不出名的话不能拥有 A 级，更不要提 EX 级了。

特效可以提供的效果：

标准特效：①减少 1 节解放耗时；②【防止打断】；③减少 1 系数的 Mp 消耗（最低减少至 1）；④提升 2 系数宝具伤害倍率；⑤减少 2 轮宝具 CD（最低减少至 1）。

其他特殊效果：比如使受到该宝具伤害的对手性别反转。

过强特效需要为之付出更多的代价，或者苛刻的使用条件，哪怕是 EX 宝具有些脑洞也还是算了吧。此外，车特效时请体谅 Gm 对游戏的运作，不要车过于模糊且难以流畅运行的东西。

但同时，我们十分欢迎并期待完成度足够高的脑洞作品，比如一个使战斗进入符卡战（附符卡战规则）的特效、以公平有趣的小游戏(附赌博规则)来赌博的特效等等。

特效之间亦有对抗，详情可以参考【权重】规则。

通过加入负面效果，获得更强的宝具。

从以下负面效果中选择最多两项，用于强化该宝具。

①主动使用，冷却时间为一天（24 h 后），能获得 1 个+符。

②仅仅只有一击的主动使用型宝具；花费令咒修复能获得 1 个+符；无法修复能获得 2 个+符。

③仅仅只有一次的被动生效宝具；花费令咒修复能获得 1 个特效；无法修复能获得 2 个+符。

④解放时增加额外 100%（最低 50 点）的 Mp 消耗，能获得 1 个+符。

⑤解放宝具后眩晕至下一轮结束，能获得 1 个+符。

支持自设宝具负面效果。

特殊：宝具“-”符。

从者的宝具可以以-符的形式设置一个“缺陷”来使其等级得到增强，这个提升的幅度不会超过 6 个方块。

宝具-符是十分罕见的情况，每位从者至多有一个宝具-符；拥有-符的宝具无法获得+符；部分宝具不符合设定的话无法获得-符。

### 超凡技艺（特殊宝具类别）

“神技”，即达到了宝具层次的技巧，虽没有实体，却无疑是超凡入圣的领域。那是年月、智慧、诚心诚意所汇聚出的技艺，其展现于世之时，定然耀眼于天之尽头。

需要足以支持抵达魔法领域的技艺的事迹或传说。

标准的超凡技艺型宝具的等级固定为“一”，也不会产生【宝具伤害】，但可以释放一次远超常规的战斗技巧。相较于普通宝具，超凡技艺型宝具的消耗和 CD 都是极少的，Mp 消耗为 E Rank 宝具的标准，标准 CD：3 轮。

此类宝具所能做到的技巧的程度与投入其中的特效数量有关，宝具本身不带有特效，后续每投入 6 个绿方块可增加一个特效。

此类宝具往往都有使用条件，限于某些指令时使用；同时，在未被对手得知真名的状态下，解放宝具时仅会向对方显示“对方本轮使用了宝具”，不会显示具体在哪一节。

例子：【坏音之霹雳】（18）

类别：对人宝具

范围：0-5 最大捕捉：1 人

被誉为比利小子的爱枪——柯尔特式 M1877 双动左轮手枪（double action revolver）（通称“Thunderer”）的逆转三连射击。

以从者的知觉将周围的时间流动以慢动作回放，在将状况完全把握的基础上，再进行快速的反击射击。不管是面对 Archer 的狙击，还是 Saber 的斩击，都能够完全把握住对手所处的地方，然后朝着致命处快速进行最大三次射击。

射程距离也因为他成为从者，而比生前要广上数倍。



声明使用宝具后，对方在明指令环节需要额外提交一个明指令；本轮中使一节【迅击】升级为【必中 3 Hit】，且必定【暴击】。Mp 消耗：20 CD：3 轮

### 常驻宝具（特殊宝具类别）

缠绕于身的诅咒、千锤百炼的身躯、天神赋予的祝福，总有一些特殊的传说会升华为宝具。与普通的宝具不同，这类宝具无法解放或者无需解放，在从者魔力充足状态下可以长期生效，属于常驻宝具。

常驻宝具在构筑时具有 1 个基础特效，可投入+符继续提升；

常驻宝具一般无消耗，但其持续生效需要从者保有 Rank\*2 的 Mp，根据情况也会有宝具耐久、生效次数之类的限制。

一些特殊的武器可以作为常驻宝具，使用时有独特的效果，也可以将宝具特效换取一定的数据加成。

例子：【必灭的黄蔷薇】（8）

等级：B 种类：对人宝具 Gae-Buidhe

能够造成无法治愈的伤害的诅咒之枪。

受到此枪的攻击后,将被直接削减 HP 的上限,即使是治疗魔术、再生能力都只能恢复到“负伤的状态”受伤状态将一直维持,直到 Ga-buidhe 被破坏或者 Lancer 被消灭为止。

每次成功命中的攻击都会产生 lancer 攻击力\*0.4 的【诅咒】伤害，该伤害以削减 HP 上限的形式表现。80 权重及以下的【净化】【痊愈】能力无法解除此【诅咒】，除非 Ga-buidhe 被破坏或者 Lancer 被消灭。

【必灭的黄蔷薇】具有 40 点耐久，会被【粉碎】【磨损】等特效所损坏。

### 固有结界（特殊宝具类别）

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，本条目主要注释【小世界】，其他类型以特殊类型宝具处理。

标准【小世界】型固有结界对外部敌人的捕捉范围为 200 米，E 等级的固有结界内部空间约为每个外界异物周围半径 250 米的球体大小，EX 等级的固有结界内部空间约为每个外界异物周围半径 5000 米的球体大小。

需要足以支持抵达魔法领域的心象世界的英雄事迹、史诗或神话。

标准释放动作 5 小节，每增加 1 小节释放动作会让固有结界额外增强一 RANK（最高 A），通过+符最低能使固有结界减少到 3 小节释放动作（每个+符减少 2 节）。固有结界没有 CD，但仍然遵循每轮一次宝具的限制。

标准【小世界】型固有结界释放时消耗 Rank\*3 的 MP，具有一个生效一次的【进场特效】与一个持续生效的【环境特效】。每轮结束时，若【固有结界】在上一轮处于维持状态，则需支付 Rank\*2 的 MP，否则【固有结界】将立即消散。

注：固有结界的特效可以用作生成特殊造物，但无法创造超过其等级的造物。

固有结界不能在固有结界中张开。从者【进出他人固有结界】需要花费一枚令咒。

固有结界的捕捉判定是以施法者为圆心向外扩展，藉由心象世界与施法者之间的神秘联系，亦能粗略地感知到被捕捉的物体是什么东西。标准固有结界可以由施法者的意志缩小捕捉范围，但极限捕捉距离就是施法者为圆心半径 200 米左右的空间（约 4 节【距离】）。虽然略有不同，但固有结界的捕捉判定类似于对军宝具，换言之无法把大型建筑物拉入结界空间内。如果是 EX 等级的固有结界，有可能做到把一座小型建筑物连同其中的所有事物吸入心象空间。

特殊：若无设定，【固有结界】内的操纵者与捕捉到的目标所在的初始位置为 4 节距离。且【固有结界】会捕捉所有在捕捉范围内的单位，无法自主选择。

例子：【无限剑制】Unlimited Blade Works（22）

等级：A++

种类：固有结界

类型：蓝卡

被称为固有结界的特殊魔术。在一定时间内，将现实改写为心象世界，至今为止术者见过并能够认知的武器、在这个地方使用过的武器都能瞬间复制、保存。

吟唱时间：5 节    施放消耗：150 Mp    维持消耗：100 Mp

当【无限剑制】进入战场时，生成 10 枚【武具投影】（品质在 E~A，以骰子决定），其中有三枚为【特殊武具投影】（你在游戏中认知到或者使用过的武器，该投影具有和正体接近的特效，但等级会下降一级。）。

当你在【无限剑制】中战斗时，每节均可在通常指令的基础上额外使用一次【投影射击】（消耗一枚【武具投影】，对 3 距离以内的目标发动一次蓝卡射击，若对手本节指令不是红卡则产生该投影 Rank\*3 的伤害。消耗【特殊武具投影】时，会额外触发一定的特效）；

【无限剑制】从第二轮开始，每轮会自动生成 1 枚【武具投影】；

每当操纵者在【无限剑制】内使用【投影魔术】技能时，可投影任意等级的武器（但是，复制的武器等级会下降一级），且【无限剑制】会立即复制一个该投影的复制品；

### 2.3.8 从者构筑中的其他规则

描述简陋、个性缺乏的 Servant，会遭到严重削弱；非原创的人物卡请注明出处。

人物卡中自认为有组合技的话请提前与 Gm 沟通，否则在游戏开始后可能产生无法使用等纠纷。

泛用性强的宝具/技能请自行降低效果。

效果过强的宝具/技能请自行设置弱点。

一切强度、特效的基础都是其 rank 等级（或者说换算为多少方块），E 级就想暂停时间还是洗洗睡吧。

出于游戏性考虑，从者能力值、技能、宝具在人设上找不到传说依据时，最大的容忍程度是 C 级。比如一个作家从者想要堆一些血量防止被秒，可以将

耐力买到 C；一个传奇事例不多的从者，身上的技能、宝具没有 A 级以外的，这就豪华的过分了。

### 【神性】

作为神灵的适合性的有无。越高等级即越是混有物质性的神灵的血。

【神性】将使从者获得【肃清防御】：战斗时，若你的神性等级高于对手，则获得等于双方【神性】Rank\*0.5 差值的全伤害减免；

【神性】算作额外技能，不占用技能格子。

【神性】将使得从者更容易被认出真名，E-D 级时使用宝具会被识破从者的所取神话；C-B 级使用宝具就会被识破真名；A 级见面就会被识破真名。

【神性】会让英灵察觉到自己“被注视”，神性越高的英灵越灵敏。魔法水晶球、千里眼、甚至毫无魔力可言的望远镜——动画里的强者们总是能及时地感觉到自己被偷窥了，并且循着偷窥者的方向看回去。那么，在这个游戏里也是一样的。

【神性】E-A 灵敏度对应：E 近距直接注视 D 远距离魔术物品注视（如水晶球）C 远距离魔力、技能注视（如千里眼，部分使魔）B 远距离无魔力注视（望远镜）A 无魔力非直接注视（无人机、卫星、实时摄像头）。达成察觉时，会立即获得窥伺者此时的位置（但无法得知是谁、是什么人、周围有什么之类的情报）。可以以此法得知窥伺者用的是哪一级（近距离直接、远距离魔术……）的手段，以及该窥伺者是否是和上一个窥伺者一样。

非【天】阵营从者，在构筑时可以花费绿方块来获得对应传说等级的【神性】。

### 【龙种】

你是龙族的后裔或者因为某些原因获得龙的血脉，越高等级越接近传说中的龙。

【龙种】擅长御制魔力，获得额外【龙种】Rank\*10 的额外 MP 面板值，以及免费获得同等级【对魔力】、【魔力放出】；

【龙种】由于自身不断逸散着的魔力波动，【气息遮蔽】类技能失效，且更容易被发现，正常情况下至少维持【龙种】Rank\*1 的暴露值；

【龙种】的魔力运转更加的暴躁，魔力放出型宝具获得额外 1 系数的伤害倍率；同时，即使没有消耗，每天也会不由自主的损失 Rank\*1 点 MP。

【龙种】会使从者的外表发生一定的变化，随着【龙种】等级的升高而更明显的表达【龙】的特征，对手可以轻松辨认你的【龙种】等级，同时会影响性格和 Rp。

EX 级【龙种】暂不开放。

【龙种】视为一个不占用技能格子的额外技能，请根据人设进行购买。

### 【传说中的怪物】

你是神话传说中非人的存在

由于作为从者出场的话需要是【人型】，根据你的人设和传说，你可以免费获得一个适合等级的【变化】或者【无辜的怪物】技能；在非怪物形态时你的筋力，耐力，敏捷属性降低两个 Rank；

若为 Berserker 阶被召唤，则会强制保持怪物的形象，同时一定程度的减少【狂化】带来的负面影响（低一 Rank）；

怪物形态会十分显眼（未进行隐蔽则直接处于【暴露】，同时暴露值+30），同时需要有足够的扮演；【传说中的怪物】与【龙种】不兼容，【传说中的怪物】会劣化【神性】等技能。

### 【概念英灵】

并非真实存在于神话、传说、历史中的角色，而是某种【概念】所凝聚的英灵，例如像童谣那样由“守护孩子”的概念所结晶化而成；瘟疫的苍白骑士与黑死病的概念；麦克斯韦妖的物理学概念。

此类从者没有【阵营】，没有实体（能力值往往不能超过 E，甚至没有能力值），其本体将由一件其存在概念凝聚的【宝具】代替。此类从者没有外在、内在 HP、MP，将获得其概念凭依【宝具】Rank\*20 的存在 HP，此 HP 将作为外在、内在 HP、MP 使用，且无法恢复。

追求圣杯的愿望将与概念有关，且行动不得偏离其概念构成，否则将直接损失部分 HP。

### 【多体英灵】

有些英灵不是以单独个体形式被召唤，而是由多个个体共同组成，如海盗姐妹花/俄里翁这种形式。由于圣杯召唤每位从者的魔力不足以令多体从者都以完全的形态显现，而承载从者的灵基大小也是固定的，所以每一体从者在构筑时所能用的方块数都会低于标准从者。

对于此类构筑，标准双体从者每体有 30 个基础绿方块并免费获得固有技能【联合 A】，可能需要两位 PC 来扮演双体从者；标准三体从者每体有 20 个基础绿方块并免费获得固有技能【联合 B】；更多分体的从者每体仅有 10 甚至更低数量的构筑用绿方块。

多体从者可从【阵营】中获益多个固定加成（Hp、Mp、【神性】…），但可分配的加成（+符、方块）仅有一次。



对于非标准的多体从者，如俄里翁，也可以根据情况决定每一分体的构筑方块数量，但因为占用了灵基，无论如何都超不过 40 方块。

### 【同体英灵】

即与 Master 共用一个身体，弗朗索瓦这种，并非玛修、孔明这类亚从者。

适用于 Master 不在或者缺 PC 的情况。无法灵体化，外在 HP 与 Master 的 HP 相加，获得 Master 的魔力恢复，以及 C 级及以上的能力、道具。

### 【亚从者】

首先亚从者的生成情况仍未探明，而后孔明和凛的情况没有作为规则中单独类别的必要性，本条适应于玛修这种亚从者。

你是【肉身从者】，会累会饿会渴，无法灵体化，你的基础构筑绿方块会有 65 个，但在游戏中的第一天你仅能发挥 35 个绿方块构筑的能力（Gm 会提前决定你的初始能力都有哪些需要封印，一般而言第一天都无法使用宝具），每度过 1 天将解锁部分能力（约等于 5 个构筑方块的能力），在第七天将到达你所选择融合的英灵的完全形态。

扮演奖励可用来提前解锁能力。

### 【现代/未来从者】

你本是不足以成就英灵的存在，但英灵不止存在于过去，在未来你或许依靠自己的努力而达到了英灵资格，但你在现在被召唤仍旧是一件稀奇事。

你的【阵营】对你不产生影响，你的职介技能一般较弱，你的构筑绿方块仅有 40 个，且你的人设必须有充足的背景介绍（4000 字以上，关于你因何响应召唤），并且构筑符合背景。

你的【幸运】提升为 A++。

**部分模组可选：**你生前参加过一届圣杯战争，你知道那一届圣杯战争（可选本届）中大多数御主的真实身份。获得大部分御主的背景信息，选择其中一张御主卡为背景来构筑你的从者卡。

获得 2 个宝具+符（与【幸运】提升不兼容）。

### 【幻灵从者】

幻灵是一种极其特殊的 Servant。通常 Servant 是不能仅凭虚构而成立的，他们都有着作为基础的神话、传说或是某个实际的存在。假如某个 Servant 仅凭虚构便得以成立的话，那就必定有相应的理由，例如像童谣那样由“守护孩子”的概

念所结晶化而成。而灵基数值不满足的虚构事物，或是只有都市传说水平的概念，那些成不了英雄或反英雄只能等待著消失的存在，就被称为幻灵。幻灵甚至逊色于只懂得拿笔的作家系英灵。

你是小说、动画、电影甚至更虚构的从者，你无法灵体化，你没有【阵营】，你的构筑绿方块仅有 40 个，但你的扮演奖励为一个免费的 A+级宝具（需提前构筑，游戏中根据扮演奖励来解锁）。没有优秀扮演信心的 PC 请谨慎构筑。

【幻灵】的【真名】见面就会被识破（但由识破【真名】带来的奖励仍需在遭遇结束后获得）；

【幻灵】使用【宝具】后将暴露所解放【宝具】的详情。

### 【扮演奖励】

投入角色扮演中，获取 RP 奖励。

如果你能在游戏过程中做到优秀的 RP，在 GM 授意下可以获得一定程度的强化（例如一个宝具+符、一个能力+符、一项技能升到 A，但总计不会超过 6 个方块的价值，也不会获得新的能力），代表着那宛如主角光环一般的闪耀时刻。

比如：射下金乌的大羿遇到了伤害黎民百姓的凶兽，在战斗中精彩演绎了何为拯救万民于水火。

在 GM 的视角下，RP 的优劣是可以清晰辨明的。

### 2.3.9 示范从者卡



真名：清姬

性别：女

身高/体重：158cm・41kg

**外貌描述：**亚裔少女的面孔，最引人注目的那双仿佛燃烧着火光的眸子；长筒白丝，勿忘草蓝的短和服，腰部用绣满金色花纹的腰带扎成一个蝴蝶结。天蓝色柔顺的长发披散在脑后，头上有两支很有质感的犄角样发饰。微风吹过，发丝与衣裳轻轻扬起，这样的一个人竟是说不出的梦幻与优雅。



对圣杯的追求：没有谎言的世界，你不觉得这很棒吗？要不要向圣杯许这个愿望呢？

属性：混沌 恶

圣遗物：《清姬传说》原本

阵营：【地】

职阶：Berserker

能力值：筋力 耐久 敏捷 魔力 幸运 （狂化 Ex）

E E E C E

（标准构筑中，各种能力有一个能力基准‘一’，但无论如何请将能力值至少构筑到 E，游戏进程中‘一’会视为极低甚至负值。同时，能力值的构筑也要尽量贴近人设，清姬作为在传说上“本身”十分普通的人物其能力值大多为 E 是符合的。）

外在 hp：1300→1750 （【地】+600）（【变化】后）

内在 hp：150→300

Mp：800 （【龙种】+500）

ATK：15 近战

武器：折扇

魔力伤害减免：80 （【地】+【龙种】）

暴露值：20→50 侦查值：20 预知值：0/300

（从者卡构筑中的一些数据计算请写明，方便审卡及游戏中的快速查询）

职介技能：（5 个绿方块）

【狂化 EX】：意思的沟通是完全可以成立的。

不过会将御主视为「爱人」，并严禁说谎行为。

要是说了谎，无论怎样的谎言都必将被看破，并且会自动消耗掉一划令咒。

「——您，说谎了呢。」

敏捷、耐力、筋力上升 10 点，并获得 4 个只能应用于能力值的绿方块，每天 or 战斗后需由御主支付 200Mp。

【龙种 A】：有过蜕变为真龙的传说，以从者召唤的场合【龙】的特征已经没法掩盖了，不过这双龙的犄角明明蛮可爱的嘛~

固有技能：（5 个绿方块+RP 奖励 5 个方块）

【变化 C+】：仅仅是凭借执念就能改变自我的能力，不过只有 C 级的话还变不成龙吧？嗝~（火苗）

解放后耐力上升 30 点，外表会有些许变化，暴露值+30；

【龙化】：获得 B 级【龙息喷吐】。

【焰色的接吻 A】：清姬向御主索取的东西。一唇重合之后，化身为将所有障碍都轻松铲除的超级清姬酱也不是问题。

作为代价，御主的未来会被固定为（丈夫）的状态，不过这只是个小代价吧。

同【魔力放出】：每轮任意次，攻击附加魔力伤害。伤害值和魔法消耗均等同于 100 点。可在任意格子附加这个效果。可适用 AOE、不适用构成甲冑。

【跟踪 B】：小清姬的体内引擎加速运转。咆哮的脏腑，加速的内脏，吐息有着硝基的味道，不论对方身在何处都会展开超超高速追踪。

同【谍报】：暴露值减少 40 点，直至此技能情报被对方得知。

（各种能力的效果与负面都要清晰的标明，审卡前你可以写上 xx 能力：提升 100%攻击力；写好一个效果的思路然后与 Gm 协商具体效果。但请不要这样写 xx 能力：让我变强；这种属于完成度极低的从者卡，请务必细心车卡，这份细心终会有所回报的）

战术：红卡 x2 绿卡 x2 蓝卡 x2

宝具：(40 个绿方块)



【爱也好，悲伤也好，仅仅只是燃烧殆尽了。 EX】：

对人宝具 范围：自身 Mp 消耗:300 点/轮

喷吐火炎的大蛇。即作为龙的化身。没有记录表示她本身具有龙种之血，单纯的出于对热恋之人的无穷执着，单靠「执着之念」而蜕变成了龙，换言之这可以说是她的执着之念的显现。以此种程度的奇迹才到达了 EX。

解放 1 节，释放后将【龙种】提升至 EX 级（真龙），身躯将渐渐变成【龙】的姿态，每轮消耗 300 Mp（Mp 不足时将消耗内在 HP），需要 1 枚令咒才能让清姬恢复（停止）。

攻击方式转变：

攻击指令卡将附带【龙炎】效果，附加 200 点（EX）魔力伤害；

每轮一次【转身火三昧 A】 对军宝具 范围 10（500m） 伤害 500 红卡 3 节解放 无消耗 赋予对手【灼烧】(权重：399)：每轮受到 50 伤害，持续 3 轮，可叠加。



「燃烧着，燃烧着，燃烧着燃烧着燃烧着燃烧着燃烧着燃烧着！」

每轮一次【道成寺钟百二十七式炙烤 A】 对人宝具 范围 1 伤害 550 红卡  
无消耗 2 节解放 赋予对手【技能封印】持续 1 轮，权重：399。

「啊啊，我爱你，我爱你，我爱你！」

此宝具需要 Master 与清姬进行恋爱 RP，否则释放后超级清姬酱将把爱意（龙炎）用在 Master 身上。恶龙咆哮！嗝~

（泛用性强的宝具/技能请自行降低效果。效果过强的宝具/技能请自行设置弱点。直接车瞬发 EX 对军 1400 伤害的话就会触发这样的规则，EX 级的东西不该是简单的一个光炮，要更贴近传说的设定才对。同时，宝具的具体效果和特效权重都要标明，额外的特效会分摊这个宝具的价值上限，比如一个 EX 宝具的价值可以让你拥有多种特效，但是这些特效要是都有 EX 级，还是算了吧。）



【变化】后的样貌。

### 角色详细:

爱着，喜欢着，爱着，那么喜欢着，被背叛了，伤心，伤心，伤心伤心伤心，恨啊恨啊恨啊恨啊恨恨恨——所以就烧死杀掉了。

## 羈絆故事·一

身高/体重: 158cm · 41kg

出典：《清姬传说》

地域：日本

属性：混沌・恶      性别：女性

为爱而生的女子（自称）

### 羁绊故事·二

在《清姬传说》中登场。对前往熊野参拜途中前来求宿一夜的美貌的僧侣安珍一见钟情。但是，在夜深时来访安珍下榻处的清姬，却被无情地拒绝了。即便如此，安珍也与她作出了“去熊野参拜归来时再会”的约定。然而——

### 羁绊故事·三

害怕着清姬的安珍打破了约定，没有与清姬再见便逃走了。察觉到此事的清姬因被背叛了而绝望、悲叹、愤怒，化为龙而开始了追踪，追上躲藏在前方寺内大钟里的安珍并把他烧死了。

### 羁绊故事·四

并没有她混有龙族之血的记录，有的只是对苦苦爱恋着的人永无止境的虚妄执念。……可以说那就是仅凭着“深深的思念”便化身为龙的她执念的具现。

### 羁绊故事·五

“爱也好，悲伤也好，仅仅只是燃烧殆尽了。”

等级：EX

种类：对人宝具（自身）

喷吐火炎的大蛇。即作为龙的化身。

### 最终故事

有着坚信着 Master 是安珍转世的情结，作为从者使唤时要格外小心。在她已经提醒过“希望不要说谎”后仍然说了谎的情况下，甚至可能需要花费令咒来使她平静下来。除此以外是个气质端庄又擅长料理的贤良妻子。

（羁绊故事的设定是重要的一环，可以帮助其他人了解你的人设，也能让你自己更清晰的把握如何扮演，也是一张优秀的从者卡使人印象深刻的要点）

（优秀的从者卡在审卡时无疑会获得最大的宽容，但同样，圣杯的玩法主要是扮演与谱写史诗，一刀刷爆、默秒全之类的卡，我个人觉得十分没有美感，偏离的圣杯的玩法初衷，请诸位在车卡时将强度作为第二位的乐趣，尽量把人设、完成度放在第一位~）

**英灵：**“纯白的骑士姬”阿尔托莉雅

**职介：**Saber

**真名：**阿尔托莉雅·潘德拉贡（Lily）

**属性：**守序善

**阵营：**【地】（获得额外 600 外在 hp 与 30 点魔力伤害减免，额外受到 100 点宝具伤害；）

**背景描述：**遥远古老的英格兰神话中，刚刚拔出选王之剑，还在为继承王位而努力磨练自我的少女。犹如百合花一样令人心生怜爱，虽然就本领而言作为骑士而言还并不合格，但是无论是意志还是人格魅力都令人为之折服。在忠诚朴实兄长凯和爱欺负人的魔法护卫梅林的陪同下，游历了大半个祖国，并留下了大量的事迹与传说。严格地遵从着古老骑士的守则，同时也保留着少女心。虽然旅行十分艰苦，但仍然无法对困厄的人置之不理，会对任何因为不幸而祈求帮助的伸出援手，也因此被无数人传颂。正直、朴实、坦率的骑士姬，能在任何困难的情况下都露出微笑，但却一直在为自己的成长之路而烦恼。会对御主格外的尊敬与爱戴，会尽全力找出御主的每一个闪光点，并努力地学习，对现代的知识、科技以及料理怀有十二分的好奇，被人指出来时却会感到莫名的害羞。但假如御主是真正十恶不赦的罪人的话，她就会以未来的不列颠之王的名义，用手中的圣剑予以制裁。



**能力值 (20)**

筋力	C	3	30
耐久	C	3	30
敏捷	B	4	40
魔力	A	5	50
幸运	A	5	50

**魔力伤害减免:** 70 (地+对魔力)

**近战物理 ATK=**筋力值+0.5\*敏捷值=50/60 (骑乘时)

**外在 HP 值:** 15\*耐力值+5\*筋力值+500+600 (地) =1700

**内在 HP 值:** 5\*耐力值+100=250

**MP 值:** 10\*魔力值=500+400 (龙种) =900

**暴露值:** 50    **侦查值:** 20    **预知值:** 0/300

**武器:** 石中剑

**卡池:** 两蓝、三红、两绿、

**职介技能**

**【对魔力】B**

身为红龙之子而拥有的魔力抗性，能有效的抵挡恶毒的咒术攻击并削弱魔术伤害……但是似乎对祝福魔术也有相同的抵抗效果？

效果：提供 40 点魔力伤害减免

**【骑乘】B**

身为骑士的必备技能，莉莉小姐也对骑乘进行过专门的训练。能够驾驭各种野兽，不过龙、神兽、幻兽什么的还是力有不逮。也能熟练驾驶现代的各种器具，不知为何尤其喜爱摩托车。

效果：骑乘状态下敏捷额外提升 20；乘骑状态下，一节【突进】即可发动【冲锋】

**固有技能 (14)**

**【龙种】B (4)**

红龙之血的继承人，地母神的厚爱之子，也有传言说她是梅林与乌瑟王合力创造的“龙之化身”。但无论真相如何，她的血脉中存在龙之因子，是不争的事实，红龙的心脏，也赐予了她更强大的力量。

效果：1. 擅长御制魔力，获得额外 400MP；

2. 获得 B 级【魔力放出】；

3. 【气息遮蔽】类技能对她完全失效，且更容易被发现，暴露值+40；

4. 【龙种】的魔力运转更加的暴躁，宝具获得额外 1 系数的伤害倍率；同时，即使没有消耗魔力，每天也会不由自主的损失 200 MP。

**【直感】B (4)**

在战斗中，能模糊感知到未来战斗走向与趋势的能力，能敏锐地选择出最适合自己的动作。A 级的话已经接近预知未来了，如果是莉莉小姐的话，只要坚持锻炼终有一天会达到那种境地的吧。

效果：提供 20 点【失明】【听障】抗性。

战斗外每战略回合积累 Rank\*1 点预知值，回避低于技能 Rank 的枪械道具。

### 【魔力放出】A（龙种+1）

犹如红龙吐息一般，将魔力压缩后放射而出，令武器，或是自身的肉体带有强大的魔力，使能力瞬间上升，是一种极具破坏性的战斗方法。

除此之外，根据梅林的说法，莉莉小姐身上的女性服装除了满足梅林本人的兴趣爱好外，亦是为了训练阿尔托利亚而用魔力编织出来的魔力铠甲，因此也可以操纵魔力加持在护甲上进行防御。

效果：

1. 每轮任意次，攻击附加魔力伤害 100 点；适用 AOE 释放。

2. 魔力放出还可以用来构成甲冑：消耗 100mp，构成甲冑，可提供相当于 200 点 HP 的护甲值，受到伤害时优先以护甲抵抗。持续至甲冑被破坏，一场战斗限存在一次，可长期存在。

### 【花之旅途】A（5）

少女的修行之旅，碧色的眼眸中，蕴藏着对于未来的无限期望。

少女啊，成长吧，有如百合一样；

少女啊，前进吧，有如蔷薇一样；

少女啊，绽放吧，有如玫瑰一样。

效果：在满足 RP 奖励的情况下，除了普通奖励外，额外获得一次将宝具提升为 A+++ 级对军宝具的使用机会。

### 【必胜黄金之剑】A+++

1 节解放，消耗 150MP，造成 500 点伤害。攻击距离为 4，可以在远距离战使用。

额外特效 1、快速解放

2、造成群体致盲效果，附近的所有非友方参战人员（包括御主）下一节强制变为空指令。

负面效果：由于承载了过于强大的魔力，王选之剑将会被损毁。作为武器尚且能够维持，但是将无法再次作为宝具使用。

宝具（16）

### 【必胜黄金之剑】A+ 对人宝具（蓝）

选出王者的威仪之剑，会随着持有者气量与能力的增强而增强，最终，将成长为配得上真正王者的圣剑。遗憾的是，莉莉小姐似乎还远远达不到成为统帅一国的王者的地步呢。因此，这把剑的威力，她也只能显现出极小的一部分。

能将魔力转化为热量，然后以光之粒子的形式放出，对敌人造成伤害的同时，也能洗涤铠甲，抚慰精神与肉体。

效果：2 节解放，消耗 100MP，造成 550 点伤害。攻击范围为 4，可以在远距离战使用。

特效 1、快速解放

2、解除自身负面效果（权重对抗），回复 200 外在 Hp



## 第三章 创建 Master

被圣杯所承认，成功召唤出从者的魔术师被称为“御主”。成为御主，就是圣杯战争的参加资格。作为从者留在现世的“依凭”，御主是必要不可缺的。借助主从契约，双方成为圣杯战争的作战搭档。

本章提供创建 Master 这一玩家角色的规则。在本章结尾你可以找到一些可选规则，以及一些参考。

就算是御主，也可以拯救世界的——当然，说的是咕哒子。

### 3.1 仍然是人设

作为 TRPG 玩家角色，人设永远是最重要的一环，玩家角色应该特殊且有趣，这才能带来更好的代入感与游戏体验，本节内容可以参考 2.1-2.2。

你的角色需要有：**姓名、性别、年龄、身高、体重、外貌特征、头像图、角色属性以及足够详实的背景故事。**

**除此之外：**

**令咒：**在身体的一个部位刻印有 3 枚令咒，构筑中可以自行画出想要的形状。

**注：**一般而言令咒都在右手上，不提倡设定成在眼球、心脏上什么的。

**形象：**形象是描述角色重要细节的一些词组。形象可以涵盖广范围的元素，象是性格或描述性的特质、信念、人脉、目标和困扰，或任有有助于我们将角色当作真人投入而不仅是统计数据集合体的东西。

形象是总结你的角色是什么人的只言片语，他是谁？以及做什么？是你的角色第一个以及最重要的形象。如果在构筑人物形象时迷茫，可以从你最喜欢的小说或电影动画里的人物取材。要求必须能够体现这个角色的特点，可以包括对人或对物的喜爱和厌恶、行事风格、追求等，需要至少不重复的 7 条或 7 项内容。此外，形象描述应该尽量全面，在描述优点的同时，应包含至少【三条】不足与弱点。每条【形象】都会提供 1 点的调整值，用于影响游戏中的一些事件结果。

**每位御主需要为自己的角色构筑出 7-10 条基础形象关键词与一句形象描述语。**

例如：**【上班族：资金+1】 【过着瑞士钟表一般精确的生活：限制休息时段】  
【变态连环杀手：恐吓+1】 【绝望时会咬手指：暴露值+1】 【指甲长长的时**



期无法抑制杀人的欲望：预知值+1】 【独自一人：组队作战时，幸运-10】 【恋手癖：侦查值+1】

“吉良吉影只想过平凡的生活”



形象会作为最基础的扮演基点与扮演要求，力求能使角色饱满立体，而不至于空洞扁平。对于扮演到位者，在收获游戏体验的同时，也会获得扮演奖励呦~

**追求圣杯的目的：**作为万能的许愿机，圣杯的存在足以令人疯狂。但圣杯会选中最需要它的人成为御主，若是大家都是玩玩儿，“战争”也就无从谈起。每位御主都需要有某种渴求圣杯的目的，并贯穿你的背景故事与游戏过程。这个目的必须是难以达成的，如果很容易达成，自然不用去追求圣杯这种程度的解决办法。

追求圣杯的目的也是你的形象之一，在游戏过程中，玩家需要沿着这个道路去追求圣杯（胜利），不得偏离。

根据人设完成度，形象和追求圣杯的目的两项可能会添加一定的硬性要求，比如【过着瑞士钟表般精确的生活】：在每晚 22:00 你无论如何都会停下手中的事情去床上休息。

构筑中也可能额外获得一些有益形象或是负面形象。

当你为你的角色设计了一些形象时，你也同时要创造出围绕着他的世界与人生经历。**每位御主都需要构筑出至少 200 字的人生经历，记载“我”从何而来？从出生至今都有哪些经历？你有着怎样的愿望使你被圣杯选中？**你在游戏中会谈论并接触相关的事情，也会受这些形象的限制，不得做出超游的举动。

例如：0-6 岁，有着快乐的童年，并结识了洁西卡。她真美，我发誓要娶她……

6-18 岁，我得知了自己家族是魔术师家族，也理解了身为魔术师要追求些什么，听从家族的安排去接受了魔术师这样的人生。但是，这样的话……

18-27 岁，也许是天赋使然，我的魔术学习进展神速，不出意外时钟塔毕业后我就是开位的魔术师了，家族的夙愿，追寻的目标，一切都很顺利。

27-31 岁，不不不……不该是这样的，我只是……我只是想让洁西卡你能

获得更久远的生命，可……可这套炼金术已经是最完美的了，一定是其他地方出错了，一定。哦……不要着急，我会为你想办法的，这个起源皿可以保存好你的大脑，暂且忍一忍吧。（小声）我永远爱你。

现在，（摸了摸包里的半透明器皿）不会等着急了把，亲爱的，没关系没关系，再给我一周的时间，我保证……

## 3.2 构筑御主属性

御主是由圣杯选出并被赋予令咒的魔术师，是使役着各自的从者英灵参与“圣杯战争”，并以最终得到“圣杯”为目的，努力排除其他组御主与从者的人。

御主的基础属性为：筋力 耐久 敏捷 魔力 幸运

— — — — C

存在  $HP = \text{耐力值} \times 10 + \text{筋力值} \times 5 + 100$

御主  $MP = \text{魔力值} \times 10$

近战物理攻击力  $= \text{筋力值} \times 0.7 + \text{敏捷值} \times 0.3$

御主移动力=3

暴露值： 侦查值：10 预知值：0/300

初始资金：20

御主的各种其他能力构筑将采用类似《炉石传说》的卡组构筑方式进行，御主构筑用的点数为30个绿方块（魔力棱镜）。



x30

每位御主可以任意选购以下各个能力，但要注意那些有前置购买条件的能力；

各种能力共用绿方块作为点数，额外的绿方块可以阅读御主构筑的扩展规则；

无论如何，每位御主最多能拥有三种背景；且每种背景都需要在人设部分进行充足的描述。

部分能力在购买后仍需自行构筑其中获得的魔术、起源、礼装……

### 3.2.1 天选之人

对于那些天选之人来说，仅凭这上天的馈赠就能抵达极之境……  
详：

**【幸运儿】**：背景，需 3 个绿方块够买；具有此背景的御主可购买**【启示】**，获得 E/D/C/B/A 级的**【启示】**，并提升 10/20/30/40/50 的**【能力值：幸运】**；对应购买价格为 3/4/5/6/7 个绿方块

**【魔术回路（质 or 量）】**：E/D/C/B/A/EX 对应 10/15/20/25/30/70 的能力值：魔力；购买价格为 1/2/3/4/5/10 个绿方块；

当你的**【魔术回路（质 or 量）】**为 EX 级时，获得形象：**【魔术回路（质 or 量）无前例：面对魔力侦查时暴露值+30】**。

**【魔术回路（构成）】**：E/D/C/B/A/EX；对应额外增加 100/150/200/250/300/700 的 MP 值；购买价格为 1/2/3/4/5/10 个绿方块；

当你的**【魔术回路（构成）】**为 EX 级时，获得形象：**【魔术回路（构成）无前例：魔术师背景的玩家与 NPC 了解你的基本信息】**

**【魔术回路（属性）】**：花费 3/6/9 个绿方块，对应从以下选取一/二/三项作为自身的魔术回路属性；。

**地**：你的所有魔术可附带一个共通的特效，且特效等级与魔术的等级相同；如**【诅咒：治疗无效】**。

**风**：你可以选择你的从者两个你指定的能力值永久提升一个等级，但不能超过 A。

**水**：你额外获得 100%的每日 MP 恢复。

**火**：你的所有魔术提高 2 系数的伤害倍率。

**空**：你的所有魔术都具有**【魔术穿透：无视至多 50 点魔力伤害减免】**。

**虚**：每战略回合一次，反击本回合受到的第一个魔术，对 A 级及以上的魔术无效。

**无**：你可以提前释放一项不超过 A 级的魔术并将其储存，在任意时刻都可以花费 1 节来将其重新释放；释放掉储存的魔术后才能进行下一个魔术的储存。

**架空**：自行设计其名称与效果。

**【起源觉醒者】**：背景，需 3 个绿方块购买。幸运值减少 30，获得一项跟你的起源相关的负面**【形象】**。

**【起源觉醒】**：需前置**【起源觉醒者】**，获得 E/D/C/B/A/A+级的**【起源】**；对应购买价格为 1/2/3/4/5/8 个绿方块；C 级及以上的**【起源】**会覆盖**【魔术回路（属性）】**，暴露值+20。

**【双重起源】**：需前置**【起源觉醒】**，需 3 个绿方块购买；你可以购买一

个额外的【起源】；

注：【起源】的构筑可参考词条【起源】

C 级及以上的【起源】才会具有主动效果；

对于任何一种【起源】而言在其正面效果背后必有至少一种负面效果，且负面效果随等级的提升会越来越加的扭曲，游戏进程中，B 级及以上的【起源】都需要着重扮演。

例子：

【起源：进食 B】

被动效果：进食会使你感到愉悦并恢复相当于吃掉的单位 HP、MP 上限 20% 的 HP、MP（对普通人为恢复 40HP、10MP），进食会消耗一个战略行动点。

主动效果：对活体亦可使用进食，对于任何处于无法移动状态（眩晕、禁锢、石化等）的目标发动一次吞噬，造成（40-对方耐力）\*5 的伤害。CD：一战略回合。

负面效果：饥饿永远伴随着你，每 6 h 都需要进食至少 1 名人类，一旦没有在时段内进食，则因饥饿状态使全属性降低 50%并产生 10 点暴露值(会叠加)，并且在下个时段需要进食的量\*2（会叠加）。

【起源：进食 A+】

被动效果：进食会使你感到愉悦并恢复相当于吃掉的单位 HP、MP 上限 50% 的 HP、MP（对普通人为恢复 100 HP、25 MP），进食会消耗一个战略行动点。

主动效果：对活体亦可使用进食，对于任何处于无法移动状态（眩晕、禁锢、石化等）的目标发动一次吞噬，造成（80-对方耐力）\*5 的伤害，并根据对抗（耐力对抗，权重 80）产生致残（肉体残缺，耐力值下降 10 点）效果。CD：一战略回合。

负面效果：饥饿已经吞噬了你，每分每秒都需要进食，进食 10 名人类后能够抑制一个战略回合的饥饿。饥饿状态会使全属性降低 50%并产生 10 点暴露值(会叠加)，并且在下个时段需要进食的量\*2（会叠加）。

### 3.2.2 武道

十年前，我需要九个时辰来完成一万记直拳的修炼。现如今，半个时辰足矣！

【锻体（力）】：E/D/C/B/A 对应 10/15/20/25/30 的能力值：筋力；对应购买价格为 1/2/3/4/5 个绿方块。

【锻体（耐）】：E/D/C/B/A 对应 10/15/20/25/30 的能力值：耐力；对应购买价格为 1/2/3/4/5 个绿方块。

【锻体（敏）】：E/D/C/B/A 对应 10/15/20/25/30 的能力值：敏捷；对应购买价格为 1/2/3/4/5 个绿方块。

【炼技】：向【战术】添加 2/3/4/5/6 张攻击指令卡，对应购买价格为 1/2/3/4/5 个绿方块。

【武道家】：背景，需 3 个绿方块够买；三维提升 10 点，获得从者级的存在 Hp 的计算方式，暴露值+10，获得一个关于武道家的正面【形象】。

【钢之锻炼】：需前置【武道家】，需 3 个绿方块购买；三维提升 10 点。

【炼心】：需前置【武道家】，需 5 个绿方块购买；可使用暴击，可使用连携，可使用预知值等从者层次系统，对于超距打击有 1 节反应时间，对于枪械伤害减免 25%。

【完美躯体】：需前置【武道家】，需 5 个绿方块购买；获得 400 点存在 HP，并获得【战斗续行 C】。

【百式】：需前置【武道家】；自行构筑【武术】，可重复购买【武术】；E/D/C/B/A/A+/A++/A+++的【武术】；对应购买价格为 1/2/3/4/5/8/11/14 个绿方块。

无论如何，最多习得三个【武术】，且在习得三个【武术】后获得一个关于武道的负面【形象】。

若习得 A+级及以上【武术】，武道家背景的玩家与 NPC 了解你的基本信息。

【武具掌握】：需 3 个绿方块购买，可使用 C 级及以下的武具，包括弓箭等远程武具。

【武具精通】：需前置【武道家】，需 8 个绿方块购买；使用【武具】时获得 10 点攻击力，可使用任意等级的武具，可以使用暴击系统，可使用连携。

武术和武具可参考 6.8 武术与武具

### 3.2.3 财富

钱行天下，无所不能。

【消费水平】：代表所能支配金钱份额。在此条投入 1~5 个绿方块时，每个绿方块可换取 20 点【资金】；在此条投入 6~10 个绿方块时，每个绿方块可换取 40 点【资金】；在此条投入 11~20 个绿方块时，每个绿方块可换取 100 点



【资金】：【资金】点数可用于游戏中的各种消费。

【狂徒】：背景，需 3 个绿方块购买；开启黑市阵营的声望，每天一次“得知警察的动向”，并可在导入期间购买【违禁品】。

【有钱人】：背景，在【财富】上投入的绿方块达到 10 个后自动获得，幸运值+10，获得两个关于有钱人的负面【形象】。

【信誉】：需 5 个绿方块购买，你开启的每个阵营声望都有 10 点基础声望。

【住宅】：E/D/C/B/A 级的【住宅】，对应购买价格为 1/2/3/4/5 个绿方块。

【载具】：构筑 E/D/C/B/A/A+/A++ 级的【载具】，对应购买价格为 1/2/3/4/5/8/11 个绿方块。

【特权】：有钱真的可以为所欲为啊，可从下表购买至多三项【特权】，可重复购买同一项。

①你增加两个战略回合的导入时间，需 3 个绿方块。

②使用后你可平息任意一项【警局级通缉】，需 3 个绿方块。

③你随机获得三位御主的基本信息，需 3 个绿方块。

④你制造一个虚假的御主基本信息来掩盖自身信息，需 3 个绿方块。

⑤你随机开启一个 NPC 阵营的声望，需 3 个绿方块。

⑥你可以游戏开始时，放出一条消息，该消息将显示在公屏上，需 3 个绿方块。

【宝具级圣遗物】：需前置【有钱人】；你用了一件传世宝具作为圣遗物召唤，凭借从者逸散的魔力，它重获了解放的契机。

花费任意数量的御主绿方块作为等的量从者宝具绿方块，你可以根据自己的从者自设一件合适的宝具，只要站在从者身边即可凭借其逸散的魔力缓慢为此宝具充能。当然，你也可以将这件宝具“物归原主”。

【追随者】：需前置【有钱人】，需 12 个绿方块购买；可携带一位 20 个构筑用绿方块(使用基础御主模板)的追随者为你而战。

【住宅】是事先在地图上选定一处合适的位置，设定为住宅，你拥有该区域内部分建筑的所有权，圣杯战争期间可以用作据点。

若以住宅为主体设立阵地，会以【住宅】等级 E→A 为阵地的外在 Hp 提供 1→5 额外系数；【住宅】会随着阵地被破坏而破坏。

住宅在 B 级时会额外提供暴露值-10 的效果；在 A 级时提供【休息】花费的战略行动点-1 的效果。

【载具】是各类可用于乘骑的道具类别，包括一些生物，但主要指车辆。



载具会根据等级提供额外的移动力，E→A 大致可认为是自行车、电动车、摩托、汽车、跑车，分别提供 1/2/3/4/5 点移动力；A+级一般是公交车、压路机之类的非常规载具，A++级一般是防弹汽车、游艇、热气球等非常规载具。私人直升机属于 A++级载具，但在城市里想使用飞机可不简单。A+++级载具属于军事或者尖端用途，一般买不到更不要说使用条件了，比如潜艇、民航。能离开大气层的载具属于 EX 级。

### 3.2.4 魔道

唯有无知者才能靠近根源之涡？那毫无意义。

【魔术师】：背景，需前置【魔术回路(属性)】，需 3 个绿方块购买；可使用不超过 C 级的【礼装】、【魔术】，开启【阵营：魔术师】的声望，获得一个关于魔术师的正面【形象】，你通过亲自目视可获得目标从者的筋力、敏捷、耐力参数。

【传承魔术师】：衍生背景，需前置【魔术师】，需 3 个绿方块购买，会将【魔术师】升级为【传承魔术师】；可以无视等级的使用【刻印】内的魔术；你可以将一件任意等级的【礼装】作为【传承礼装】，该礼装的等级不会限制你的使用，且获得一个+符。

你的基本信息将在游戏开始时被所有【魔术师】玩家获得。

【基础全科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；你通过目视即可获取目标从者的剩余外在 Hp。

【个体基础】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；你获得两个 E 级魔术，额外增加 100 点 Mp 值。

【降灵科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；每次战斗都有额外一次推测对方真名的机会。

【诅咒科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；你获得两个 D 级魔术。

【动物科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；可役使使魔。

【矿石科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；可使用不超过 A 级的礼装。

【植物科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；习得【令咒移植】。

【传承科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；获取本次圣杯战争开位及以上阶位的御主基本信息。

【天体科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；每天一次，获取 5x5

区域内的从者数量与御主数量。

【创造科】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；习得【道具做成 C】。

【现代魔术】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；习得【阵地做成 C】。

【考古学】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；可使用不超过 A 级的魔术。

【法政】：需前置【魔术师】，需 2 个绿方块购买；你获得 20 点魔术师阵营的声望。

【炼金术】：需前置【创造科】，需 4 个绿方块购买；习得【道具做成 A】。

【人体改造】：需前置【植物科】，需 4 个绿方块购买；习得【对魔力 C】。

【神代魔术】：需前置【现代魔术】，需 4 个绿方块购买；习得【阵地做成 A】，你的【魔术】减少 10 点魔力消耗。

【研发部】：需前置【矿石科】，需 4 个绿方块购买；可使用任意等级的礼装。

【教习部】：需前置【考古学】，需 4 个绿方块购买；可使用任意等级的魔术。

【刻印】：需前置【传承魔术师】，从以下选择 1 项购买；刻印会作为外挂的魔术回路存在于你的身体上，并在使用时发光。【刻印】内只能记载你所属传承的魔术知识，它们将作为【传承魔术】供你使用。

新生传承：需 3 个绿方块购买；你的【刻印】中记载了 1 个 C 级、1 个 D 级、1 个 E 级【传承魔术】。

历久传承：需 8 个绿方块购买；你的【刻印】中记载了 1 个 A 级、1 个 B 级、2 个 C 级、2 个 D 级、3 个 E 级【传承魔术】。

古代传承：需 13 个绿方块购买；你的【刻印】中记载了 1 个 A+级、2 个 A 级、2 个 B 级、4 个 C 级、4 个 D 级、5 个 E 级【传承魔术】。

神代传承：需 18 个绿方块购买；你的【刻印】中记载了 1 个 A++级、2 个 A+级、3 个 A 级、3 个 B 级、5 个 C 级、5 个 D 级、8 个 E 级【传承魔术】。

【阶位】：背景，根据投入【魔道】的绿方块数自动获得，获得高阶位奖励会包含低阶位奖励；你需要添加一项关于魔术师的负面【形象】。

冠位（Grand）：模板。

色位（Brand）：投入 27 个绿方块，获得一个 A 级、一个 B 级魔术，减少所有【魔术】的魔力消耗 20 点。

典位（Pride）：投入 23 个绿方块，获得一个 B 级、一个 C 级魔术，减少

所有【魔术】的魔力消耗 10 点。

祭位 (Fes)：投入 19 个绿方块，可使用任意等级的【魔术】、【礼装】，减少所有【魔术】的魔力消耗 10 点。

开位 (Cause)：投入 15 个绿方块，获得两个 C 级魔术。

长子 (Count)：投入 11 个绿方块，获得两个 D 级魔术。

末子 (Frame)：投入 7 个绿方块，获得一个 E 级魔术。

【传承魔术】具有统一性，需要单独为其创造一个魔术体系，该体系的等级标准不一定与标准魔术相同，但其必须要有关联性和目的性，比如为了延长生命抵达根源的家族传承的肉体改造魔术、将魔术储存在宝石中的宝石魔术等。

注：【祭位】及以上以及拥有 A 级礼装的魔术师会在不自觉间产生具有被侦测效果的魔力气息，暴露值+20。

### 3.2.5 知识

#### 这是我等的通天塔！

【现代知识】：需 4 个绿方块购买；可使用 C 级及以下的科技物品、【载具】等符合时代的物品，暴露值-20，获得一个关于圣杯战争的正面【形象】，获得每天一次“在进行【脱战】检定时，你额外进行一次【脱战】检定”。

【当地知识】：需 2 个绿方块购买；获得【地图】中的交通相关情报、随机三个特殊建筑位置。

【社会学】：需 2 个绿方块购买；普通 NPC 对你的声望+10。

【电子学】：需 2 个绿方块购买；可使用至多 A+等级的电子科技物品，每天你可以获得一个公屏没有的随机情报。

【军事训练】：需 2 个绿方块购买；可使用 C 级及以下的枪械，枪械装填缩减至 1 节。

【驾驶技术】：需 2 个绿方块购买；汽车类【载具】额外提供 3 点移动力。

【驾驶专家】：需前置【驾驶技术】，2 个绿方块购买；可驾驶 A++级及以下的【载具】。

【间谍学】：需前置【现代知识】，4 个绿方块购买；可伪造身份证件、徽章、通行证；暴露值-10。

【金融学】：需 4 个绿方块购买；可进行贷款，但你的行踪将暴露于金融系统。

【社会关系学】：需 4 个绿方块购买；你的说服、恐吓、交流等社交检定获得

30 点调整值。

【爆破知识】：需前置【现代知识】，4 个绿方块购买；你可以使用任意等级的【爆炸物】。

【医疗知识】：需前置【现代知识】，4 个绿方块购买；你获得【外科手术 C】。

【犯罪关系学】：需前置【现代知识】，4 个绿方块购买；你的犯罪行为产生的抑止力下降，更难被警局通缉，同时获得黑道阵营的声望+10。

【信息战大师】：背景，需前置【电子学】，3 个绿方块购买；无法使用【魔术】、【武术】、【起源】、【使魔】；暴露值-10，幸运值+10，获得一个关于电子科技物品的正面【形象】。

【设置监控】：需前置【电子学】，2 个绿方块购买；可花费 2 个战略行动点在 1x1 区域内设置监控，期间你处于【暴露】；监控设置成功后，可获知你得知相貌的目标进出此区域的情报；监控可被拆除。

【信息情报网】：需前置【信息战大师】、【设置监控】，2 个绿方块购买；监控【网络】；【设置监控】升级为每次设置 2x2 范围的监控；

【间谍卫星】：需前置【信息战大师】，4 个绿方块购买；监控 1x1 区域，每个战略回合均可更改一次监控位置。

【军人】：背景，需前置【军事训练】，3 个绿方块购买；可使用任意等级的枪械；暴露值+10，枪械射击前需要 1 节瞄准，此后对同一目标的射击无需再次瞄准；切换枪械仅需 1 节；提高枪械伤害 10 点；获得一个关于枪械的正面【形象】。

【狙击手】：需前置【军人】，2 个绿方块购买；在使用【狙击枪】时，可进行超距打击。

【特种驾驶】：需前置【军人】，4 个绿方块购买；可驾驶 A+级及以上的【载具】。

【特种作战】：需前置【军人】，4 个绿方块购买；可使用 A+级及以上的军械，包括电子设备。

【枪械】：枪械射击前需要至少 1 节瞄准，对方每次位移都要重新瞄准；枪械的换弹需要 1 轮时间，切枪也是 1 轮；预知可以应用于挡子弹；灵体化可以避免伤害。

值得注意的是，英灵本身的神秘度拥有豁免这些现代化力量的能力，以及大肆使用现代化武器很容易破坏圣杯基本的隐秘。

### 3.2.6 额外能力

可投入点数用于构筑一项额外能力，魔术、礼装、武具、特殊道具等。但各

种额外能力的构筑最后对应能力所在板块的前置需求，出现构筑后无法使用之类的情况可不好。

【魔术礼装】：E/D/C/B/A/A+/A++/A+++级的【礼装】，对应购买价格为1/2/3/4/5/8/11/14个绿方块，可重复购买。

【魔术】：需前置【魔术师】；E/D/C/B/A/A+/A++/A+++级的【魔术】，对应购买价格为1/2/3/4/5/8/11/14个绿方块，可重复购买。

【武术】：E/D/C级的【武术】，对应购买价格为1/2/3个绿方块，可重复购买，但一样会触发“至多三个武术”等限制。

【武具】：需前置【魔术师】；E/D/C/B/A/A+/A++/A+++/EX级的【武具】，对应购买价格为1/2/3/4/5/8/11/14/20个绿方块，可重复购买。

【载具】：E/D/C/B/A/A+/A++/A+++级的【载具】，对应购买价格为1/2/3/4/5/8/11/14个绿方块。

【枪械】可由【资金】购买，但至多购买两件，且弹药为每弹匣1点【资金】。

### 3.2.7 御主通用规则

#### 御主的通用能力：

- 1、御主亲自看见的从者可以通过支付100预知值得知其职阶。
- 2、魔力丰富的御主（Mp上限500以上）可与其他从者签订契约（最多签订两位从者，且在于两位从者契约时，失去基础的Mp恢复），这个过程需要大约10秒，且需要吟唱。
- 3、御主在构筑能力的时候额外具有一项相当于C级【技能】的任意能力，这个能力可以是各种方面的，并且在精彩扮演过程中最多可以提升到A级的程度。
- 4、御主可以在必要的时刻向Gm询问对当前现状的建议，Gm会在不超游并保持中立的前提下对你进行一定的指导，你可以选择听从建议或者参考建议，但Gm并不为这些建议的结果负责。此条能力每届游戏仅限一次。

### 3.2.8 御主扩展规则

**模板：**大部分暂不开放；只能选择使用其一。

【封印指定】：模板，你有着封印指定的秘藏技术。

你拥有一件相当于 A+级宝具的【封印指定】，也许是一种魔术、一件礼装、一只使魔……

你至多拥有两个背景，且构筑点数仅为 20 个绿方块。

魔术师协会会在第四天开始时对你进行追捕。

**【人造人】：**模板，非人之人，你想要真正的活着么？

你的三维+20 点、能力值：魔力+30 点，幸运-30，暴露值+50，至多拥有两个背景。

获得一个关于人造人的负面【形象】。

**【Average One】：**模板，混合持有全部五大元素属性的天资。

获得五大元素魔术回路属性，获得背景【魔术师】【祭位】且无法兼容其他背景，你的构筑用绿方块仅有 10 个，但额外有 10 个仅能购买【魔术】和【礼装】的绿方块。

**【Grand】：**模板，位于顶点的魔术师降临于此。

获得【魔术师】【Grand】：获得 1 个 A+级魔术、1 个 A 级魔术，减少 20 点【魔术】的魔力消耗和一节吟唱时间；

额外获得 10 个 E、10 个 D、10 个 C 级【魔术】，100 点 Mp 面板。

你的构筑方块仅有 10 个，但你可以以低 3 个方块（至少为 1）的价格购买【魔术】和【礼装】，并且可以以低 1 个方块的价格购买相应的+符。

你的基础信息将在游戏开始后立即被【魔术师】御主获得。

**【路人主角】：**模板，虽然我不知圣杯战争为何物，但有些事情总要有人去做。

你获得【幸运儿】，一项相当于 C 级宝具的任意能力，这个能力可以是各种方面的，并且在精彩扮演过程中最多可以提升到 A+级的程度。

你需要设立一项与圣杯战争相关的目标，并且在游戏过程中不得背离。

你的构筑方块仅为 10 个。

关于目标的设立需要有足够的戏剧感，可以是不杀死任何人终结战争、消灭所有邪恶、拯救全人类之类的。

**【死徒】：**模板，用他人的生命延续自己的生命，很公平。

**【第八位御主】：**模板，又一届圣杯战争开始了……这一次……

**【武道宗师】：**模板，你的武道已经臻至化境。

**【领袖】：**模板，你本人或许没什么，但你有很多手下。

## 示范御主卡





姓名：伊莉雅·爱因兹贝伦

性别：女

年龄：10

身高：133CM      三围：B61/W47/H62

体重：39KG

**外貌形象：**通常身着粉色白色相间的洋装。银色长发和赤瞳遗传自母亲（也是人造人的特征），因为年龄尚小体型和外表都还未发育完全，但作为人造人诞生的她，眼睛里还是会流露出那些不符合年纪的神情。

**背景故事：**单纯而且天真烂漫，对家庭的依赖性很强，幼年时就偷偷前往冬木寻找参加圣杯战争的母亲。但在战争结束后，她独自一人回到了爱因兹贝伦，随后就前往冬木市定居，五年来，伊莉雅逐渐变成了一位成熟的魔术师家族家主，幼龄的外表也是有些欺骗性吧。

**背景：**【魔术师】【长子】【人造人】

令咒数量：3      令咒位置：后背

御主能力值：

筋力：D【20】

耐久：D【20】

敏捷：D【20】

魔力：A【70】

幸运：E【3】

攻击力：20

HP：400

MP：700

移动力：3 资金：20

暴露值：-19 侦查值：10 预知值：0/300

形象：【幼女：暴露值+1】【人造人：对魔术师背景的玩家时暴露值+5】【为某件事而努力：幸运+1】【可爱的外表：魅惑+1】【小体型：Hp-10】【家主：恐吓+1】【讨厌被当作小孩子：侦查值+1】【独自一人：单独作战时幸运+1】【魔术回路（质 or 量）无前例：面对魔力侦查时暴露值+10】【爱因兹贝伦魔术师：Mp+10】【获得圣杯的自信：幸运+1】

“失去亲人……绝不！”

追求圣杯的愿望：重建家庭

能力：

【魔术回路（质 or 量）】：EX（10 个方块）

【魔术回路（属性）】：水（3 个方块）

【魔术师】：背景；可使用不超过 C 级的【礼装】、【魔术】，开启【阵营：魔术师】的声望，获得一个关于魔术师的正面【形象】，你通过亲自目视可获得目标从者的筋力、敏捷、耐力参数。（3 个方块）

【创造科】：习得【道具做成 C】。（2 个方块）

【现代魔术】：习得【阵地做成 C】。（2 个方块）

【炼金术】：习得【道具做成 A】。（4 个方块）

【阶位】：背景，长子（Count）：，获得一个 D 级魔术、一个 E 级魔术。

【现代知识】：可使用 C 级及以下的科技物品、【载具】等符合时代的物品，暴露值-20，获得一个关于圣杯战争的正面【形象】，获得每天一次“在进行【脱战】检定时，你额外进行一次【脱战】检定”。（4 个方块）

【当地知识】：获得【地图】中的交通相关情报、随机三个特殊建筑位置。（2 个方块）

【阵地做成 C】：制造魔术阵地，共计消耗 3 个战略行动点，【阵地】范围为 600 米，制造的阵地外在 HP=300。并且拥有内在 HP=90。

滋养：获取额外 60%基础的 HP 恢复和 MP 恢复。

外形为雪之城。

【道具做成 A】：【白鹤骑士 A】【苍鹭骑士 B】【白鸽骑士 C】【天之衣 D】  
【视相镜 E】

使魔：

【白鹤骑士 A】【苍鹭骑士 B】【白鸽骑士 C】

魔术礼装：

【天之衣 D】

魔术：

【易容 D】：1 节释放，需化妆品触媒，消耗 30 Mp，改变外表，至多改变 20% 的体型、减少 5 点暴露值，持续 1 日或被解除。

【闲人驱散 E】：消耗 10Mp，一工程解放，驱散 100 M 范围内的普通人。

物品：

【视相镜 E】

## 第四章 战斗规则

作为 PVP 规则，简单且有趣的战斗规则是必要的。

本章主要讲解详细的战斗规则和流程，以及一些在战斗中需要注意的点。

### 4.1 战斗的分类

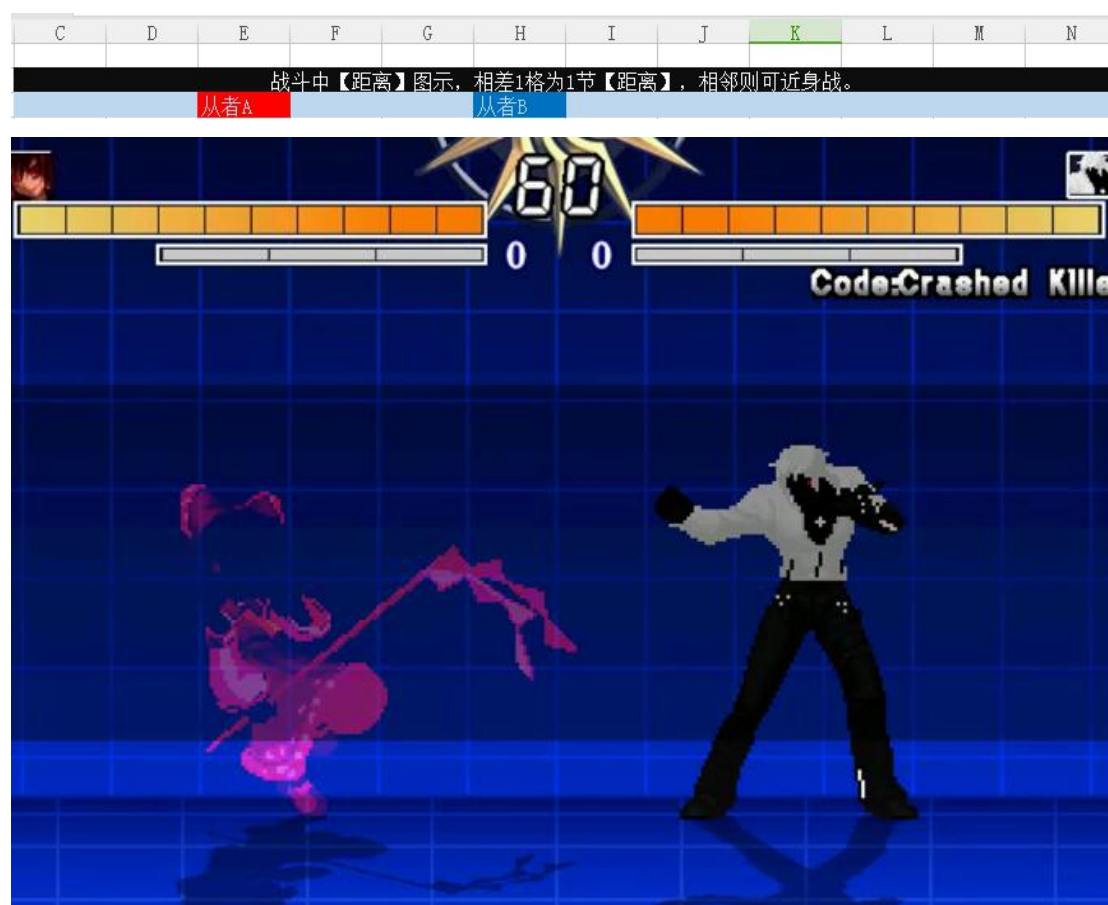
首先，战斗分为**常规战**和**非常规战**，常规战斗会有【战斗轮】并进行各种结算，非常规战斗则以【行动】来进行。

而根据战斗时双方的距离又分为近身战、远距战和超距战，其中超距战属于非常规战斗。

### 4.2 战斗中的场景

战斗的场景在规则中被简化为**线性**，约 50 米距离为一【距离】，也即一节【突进】指令所能移动的距离，各种战斗行为都在这样一个十分简略但也足够明晰的场景下进行。

常规战斗中【距离】最多为 6，当【距离】多于 6 时视为超距战，如超远程狙击。



接战后，根据接战时的场景与 GM 把握，将出现 0-3【距离】的初始战斗场景。当【距离】超过 6 时可能会进入非常规战。

当参战者或者参战团体超过两方时，战斗场景将简化为平面点线图，如**三角形**（三方混战）**平行线**（两个靠近的战场，如从者打从者另一边御主打御主）战斗中各单位的情况发生变化时，**战斗场景会拓展或者合并**，如战斗中出现第三方介入，战场扩展为三角线性，御主战中的一方唤回了从者，战场从平行线合并成一条直线。

当线性关系无法满足战斗场景，或战斗场景复杂化时，将视情况进入**非常规战**。如①从者战的一方召唤了 500 体龙牙兵，这个“集团”由于规模过大无法并入线性场景，则进入非常规战，直到龙牙兵数量降低或是场景再度明确时重新进入线性常规战。②发生在街区的从者战一方使用了对城宝具，在结算完伤害后由于宝具**破坏效果**导致了楼房倒塌，则先行进入非常规战结算面对此事件的结果（面对倒塌的楼宇是否有行动来稳住身体，幸运是否能让你免于被掩埋，对方会不会趁机偷袭，你的御主是否安全等），在场景明了后（如：二人从遍野的废墟中钻出，位置发生改变，进入远距战）重新进入线性常规战。

### 4.3 战斗中的时间

**节：**规则中最基础的战术时间单位，是执行一条战斗指令所占用的时间。

一节的具体时间长短与双方的攻击频率无关（即，挥出一万刀为一个指令的话也只占用 1 节。）

“节”的概念体现的是短时间内作战方针的一致性。（例如，某从者这一节内以试探性的攻击为主，下一节则转为被动防御。）

若无具体说明，一节的时间在两秒左右。由于参战者本身的素质和作战状况的多样性，一节所代表的具体时间有可能会有较大的浮动。当这种情况会影响到 PC 时，GM 当事先说明。

**战斗轮**（简称“轮”）：规则中参战者决定并实施战术的时间单位，是执行一组战斗指令所需要的时间。

标准战斗轮的长度是第三节。由于存在特殊效果影响的可能性，一轮的时间可能会多于或少于第三节。

**行动：**一种在非常规战时使用的时间单位，具体时间不固定，往往以“几个行动”这样来区分时间，比如：你走在街道上，一辆车向你撞了过来，此时有一个行动的时间，你是要【避开这辆车】【拔刀砍了这车】还是【原地起跳】这样的。

## 4.4 战斗指令



战斗指令（简称“指令”）体现参战者的动作，用以造成伤害、规避伤害及进行战场机动，从而打败敌手（发现打不过而迅速跑路也是可以的）。

若无强制命令的特殊情况，战斗指令应由参战者本人决定。

参战者以战斗轮为单位提交指令组，交由 GM 统一结算。

每轮通常由三条指令构成。

在参战者多于两人的情况下，指令需要指定目标使用。

每个战斗轮可以在【战术】中选取指令来构成指令组，每轮开始时【战术】中的普通指令卡会被刷新。

例如：你的【战术】组中有 3 红 2 绿 2 蓝，那么你在战斗轮里就可以提交【红红红】、【红蓝绿】等指令组，但提交不了【蓝蓝蓝】这样的指令组。从【战术】中使用了【红红红】，此轮结束后，你的【战术】中又会刷新出三张红卡。

注：宝具、技能、魔术等指令卡是有单独 CD 的选用【战术】，不参与每轮的刷新。

### **重要：战斗指令之间存在相互【克制】的关系**

以下在非特殊情况下，指令之间出现克制意味着，当两种指令对上时，被克制方造成的伤害降为 0（但不视作空指令！）。

本战斗系统中，攻击指令同时包含进攻和防守两种特性，并都各有猛击、技击、迅击三个风格，战斗时双方根据出手时的风格决定攻击的结果，每次进攻的胜负都在提交指令组的那一瞬间才能决定。感觉就像是两个人面对面站着玩儿的剪刀石头布一样。根据这个基础战斗规则，游戏又开放了各种特效（可能有凌驾于规则之上的特效）和延伸了各自的绝招（宝具），优劣（非同权重的剪刀石头



布），连携甚至是战斗策略（有着 7 张攻击指令卡的限制）等等情况，真正战斗起来可不是拼运气那么简单……

同时，由于每轮战斗轮都需要决定三个指令，结算过程中无法中途改变，所以我将这种战斗方式称为预编程有限剪刀石头布。

当然，运气爆棚的话是有点惹不起……

指令克制为：【红卡】→【蓝卡】→【绿卡】→【红卡】



**猛击（红卡、B 卡）：**强力攻击。倚仗纯粹力量而进行的奋力一击，就是莽！

色卡系数 1.5，即每个【猛击】可以造成攻击力\*1.5 的伤害；

当连续 3 节指令均为猛击时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：

【连携：蓄力】：连携中的【猛击】获得 ATK\*0.4 点附加真实伤害；

【连携：打断】：指定连携中的一节【猛击】，此节【猛击】附加等同于【筋力】数值权重的【打断】特效，若对方的【耐力】对抗失败，则【打断】对方解放中的【宝具】、吟唱中的【魔术】等；

【连携：击晕】：连携中第三节【猛击】附加权重为【筋力】+10 数值的【击晕】特效，若对方的【耐力】对抗失败，则对方的下一节指令变为【空】，可能会因此产生【突袭轮】。

**技击（蓝卡、A 卡）：**招式攻击。技巧性的对着对方防御薄弱处发起的攻击。

色卡系数 1.0，即每个【技击】可以造成攻击力\*1.0 的伤害；

当连续 3 节指令均为【技击】时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：

【连携：伺机】：你所有处于 CD 中的【宝具】获得 1 轮的冷却；

【连携：招式】：即使指令被【克制】，但你处于连携中的【技击】依然能对对手造成色卡系数为 0.5 的伤害；面对【闪避】时也是如此。

【连携：顺劈】：连携中的【技击】均可额外指定一个攻击目标。

**迅击（绿卡、Q 卡）：**快速攻击。倚仗出手的速度而做出的连续而迅猛的攻击。

色卡系数 0.8，即每个【迅击】可以造成攻击力\*0.8 的伤害；

当连续 3 节指令均为【迅击】时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：

【连携：连击】：连携中的第三节【迅击】升级为【3Hit】，即三连击；

【连携：后跳】：若对手的第三节指令不是【技击】或【突进】，则你在第三节结束后立刻获得 1【距离】；

【连携：洞察】：借着迅猛的攻击洞悉对手防守的弱点，获得 6 个暴击星。

通用【战术】指令：

**防御：**防守姿态。以合适的姿态抵抗对手的攻击。

每节防御可以获得【耐力】Rank\*1 的伤害减免；【防御】无需指定目标，并在一节内持续生效。

当连续两到三节指令均为【防御】时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：

【连携：蹲防】：完全的防御姿态，连携中的【防御】均获得额外 100%的固定值伤害减免，即【防御】获得【耐力】Rank\*2 的伤害减免；

【连携：壁垒】：指定其中一节【防御】，此节额外获得 50%的防御力增强（百分比伤害减免），在此基础上再计算【防御】的固定值伤害减免。

【连携：复仇】：指定其中一节【防御】，若受到攻击，则此节减免掉的伤害以 100%的比例储存，直到你下一次对敌方造成伤害时，以此法储存的伤害将成为附加伤害，并清空储存。

**闪避：**闪避攻击。依靠灵活的身手躲避对手的攻势，包括后撤、翻滚、侧身等动作。

每节【闪避】获得等同于双方【敏捷】差的【闪避值】；

此处使用一枚 D100，若骰数小于【闪避值】则【闪避】成功，【闪避】成功可以完全不受对方本节攻击的打击，【宝具】仍会造成 50%伤害。【闪避】对抗对手【闪避】【空】时视为直接成功，但【闪避】对抗【突进】时视为直接失败。

当连续两到三节指令均为【闪避】时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：

【连携：脱战】：若其中有一节【闪避】成功，则在连携结束后立刻进行【脱战检定】。

【连携：后撤】：在闪避的过程中找到拉开距离的机会；若连携中的任意一节【闪避】成功，则在此节后立刻获得 1【距离】，最多以此法获得 2【距离】，；

【连携：身法】：使连携中的【闪避】增加 30 点【闪避值】，且以此法连携的

【闪避】至少会拥有 30 点【闪避值】。

**突进：**拉近距离，快速靠近对手。包含跳跃、奔跑、飞行等战术动作。

【突进】可以用来接近对手，每个【突进】指令可以接近 1【距离】；  
当连续两到三节指令均为【突进】时构成【连携】，可选择一项【连携】效果：  
【连携：冲锋】：即快速贴脸的战法，连携中的每个【突进】均可接近 2 距离；  
【连携：拖刀】：你处于连携之后的一节指令将【暴击】。  
【连携：避矢】：你处于连携中的【突进】均可附加一项【猛击】【技击】【迅击】的【指令卡类别】，当附加指令克制远距攻击指令时，不受到伤害。同时，附加的【指令卡类别】可触发连携。

**空指令：**被突袭或是由于特殊效果而出现的不采取任何行动的状态。也有可能作为其他动作的一部分而出现。面对各种攻击手段时受到 100%伤害。

【撤退】：也就是战术撤离（逃跑）啦。此指令必然是明指令，此指令只有对上【空指令】时才能起效并进行一次【脱战检定】。

【装填】：补充子弹、战斗用消耗品的动作，具有【空指令】类别。

【留手】：可附加在任意指令上，任意减少其造成的伤害。

【道具】：使用道具时所需提交的指令，在幸运不高于敌方时视为明指令。

【灵体化/实体化】：占用两节，进入灵体化/实体化状态。

注：宝具指令卡可以参与构成连携，但不受色卡加成以及连携加成。

若处于连携中的指令被改变或者被特效所影响，连携将失效。如猛击三联的第二节被击晕，则连携异常，不产生连携效果。

【突进】减少【距离】的时刻为指令中，【后跳】等增加【距离】的时刻为指令结束后。

**宝具指令：**

【宝具】有指令卡类别且参与【克制】，但【宝具伤害】即使被克制也能造成 50%伤害；

【宝具】一般有 7 轮的 CD，标准的宝具是无法连发的；

【宝具】需要花时间解放时，在过程中可能被打断，此时【宝具】释放失败，不返还 Mp。

【宝具】解放的过程中属于读条，并非【空指令】，如：一个 3 节解放的

红卡类型宝具，显示为【宝】【宝】【宝】，前两个指令结算时有【红卡】和【咏唱】的类别，如果此节指令的色卡种类克制对手攻击指令时会提供 50% 的防御力增强。

具有【魔力放出】类型的宝具，在解放中可配合【魔力放出】技能使用，即是对咏唱节附加【魔力放出】，其附加的魔力伤害也会一并随释放节释放。即，对于一个解放时间不为 1 节的魔力放出型宝具，可为其每个解放节附加【魔力放出】，附加的伤害将一并于宝具释放时释放，并具有宝具伤害类别。

【宝具】指令在明指令提交环节就要提交，并且在提交后，需要在战斗场景中喊出宝具真名用来解放宝具！

无论拥有几种宝具，每轮至多只能解放其中之一。对于花费长时间解放的宝具，其宝具指令可以跨越战斗轮。

由于释放宝具要在战斗场景中喊出宝具真名，一次战斗后你还是能了解到对抗对手宝具的办法（如果你活下来的话）。并且在再次与对手交战时，若你已经取得对方从者的【真名】，则你已经亲身了解过的宝具会在明指令环节显示其真名，如：在第一次战斗中遭遇宝具（燕返）时，仅以【宝具】的形式显示；第二次战斗及之后，你得到了【佐佐木小次郎】这一真名，则对方使用【燕返】时显示为【燕返】。

**宝具对轰：**限符合条件的宝具（魔力放出型可以，标准型的大部分可以，技巧、固有结界不可以）相遇时；当有复数从者在同一节释放出了宝具，若其中一方声明了宝具对轰且条件符合，则可进行对抗，先计算双方的色卡，色卡克制成功者可以选择宝具伤害高的那一方扣除低的一方宝具伤害后再计算伤害。例如：A 瞬发对人宝具红卡伤害 800，B 对军宝具绿卡伤害 300，双方进行对抗；计算色卡克制，红卡宝具被克制，最终伤害 400；B 色卡克制，选择伤害高的那一方扣除低宝具伤害后再计算伤害。 $400-300=100$ ，B 受到 100 宝具伤害。

对抗成功者能将对抗的那个宝具的波及范围降低，从而达到保护某些人的目的。

**行动：**

各种不算做指令但能起到效果的一些动作，比如从者战斗时，御主不参与战斗的话可以在此期间【行动：给 xx 打电话】等。

**嘴炮：**

语言交流不占用战斗时间；【宝具】解放时要喊出其真名；语音不代表行动。

**能力+符：**

B+啦 A+这样的，是指能瞬间性地倍化此数值的特殊能力。即，B+的能力，通常是敌不过 A 的，但若是仅一瞬间的话就  $40 \times 2 = 80$ ，能超过 50 的 A 级[Rank]，这么回事。B++的话就是  $40 \times 3 = 120$ ，而 A+++能够  $50 \times 4 = 200$ 。

对于每项有“+”的能力值，战斗外每场景可以使用一次【+符爆发】使能力值以上述计算方式倍化；

每场战斗，对每项拥有+符的能力值而言，能且仅能使用 3 次【+符爆发】；

【+符爆发】持续 1 节或一次结算，会造成攻击力等数据的临时变化，也可用于战斗中某些结算时刻(如:在战斗开始产生暴击星的结算时刻使用幸运+符)；

【+符爆发】一般需玩家主动声明使用；

【+符爆发】会一次性爆发该能力值的所有+符；

【+符爆发】的能力值翻倍效果无法使能力值超越 200。

注：出现 GM 不能透漏的权重对抗时，GM 可自行判断是否在对抗中使用+符，原则上尽量使用爆发来获取对抗优势。PC 也可提前沟通在什么样的情况下自行启动+符爆发。

比如面对静谧的触摸，耐力+符对【妄想毒身】自动生效，即使你没有主动声明使用。

## 4.5 战斗之前

### 4.5.1 遭遇的成立

战斗的成立首先要发生遭遇，也许是在大楼楼顶看到了人群中的你，又或者是转角遇到你。总之，当 GM 判定双方玩家产生遭遇时，即可进行两方玩家的遭遇流程。

遭遇未必表示双方互相察觉，这取决于侦查相关与实际情况。在双方未互相察觉期间，GM 会视情况向两组传递不同的情报，如向窥伺者通报被窥伺者的一些可以看到的行动，对被窥伺者则不传递情报（在无法感知到的情况下，若可能感知则会给予相应的情报）。此时，处于窥伺者一方可以进行攻击行为来进入战斗，并判定是否有突袭轮。

【遭遇】会被视为一个根据行动而衍生的一个事件，根据遭遇的复杂程度和花费的时间，可能会消耗掉参与玩家一定数额的战略行动点。

侦察相关：



①首先，玩家在地图上的侦查相关状态有三种：**【暴露】** **【普通】** **【隐蔽】**

**【暴露】**：因主动释放魔力波动或者其他主动以及被动暴露自身的行动导致的状态。若你已经处于**【暴露】**，则任何玩家经过或处于你的暴露区域都能立即获得你的当前位置情报，即使他们没有使用**【索敌】**等行动。一般而言，当你的**【暴露值】**大于 100 点时，视为**【暴露】**状态。

**【普通】**：未作出暴露行为、隐蔽行为的正常行动时所处的状态。例如走在大街上，进行移动，吃饭什么的。若你处于此状态，则可能被**【索敌】**等行为发现。

**【隐蔽】**：进行了隐蔽自身的行动，并保持隐蔽时的状态。包括但不限于保持**【气息遮蔽】**潜伏，建筑内躲藏，构筑自身的据点等，会根据此类行为减少**【暴露值】**。若你处于此状态，则一般不会被单纯的**【索敌】**行为发现，而是需要**【调查】**或是使用**【魔力感知】**等更彻底的**【索敌】**效果。

②在战略回合阶段，玩家可使用**【索敌】** **【调查】**等行动进行侦察。

**【索敌】**：一种简单的搜索对手的方法，包括但不限于四处游荡，细致的搜索。对于**【索敌】**而言，会检查你的侦查值与此区域内其余玩家的暴露值，若二者之和大于 50 点则视为你发现该玩家。一次**【索敌】**仅会帮你发现一位玩家，但可以立即对该玩家进行**【遭遇】**，发现的次序与该玩家的**【幸运】**有关，**【幸运】**相同时检查**【暴露值】**，再相同时由 Gm 决定。**【索敌】**可与多种被动特效结合以获得加成，但注意的是，与那些具有主动**【索敌】**效果的**【技能】****【魔术】**等不同，它们其实是两种不同的行动。**【索敌】**提供 20 点侦查值，一个战略回合内使用多次**【索敌】**时，每次递增 20 点侦查值，这个临时获得的侦查值会在离开此区域后清零。

**【调查】**：对所在的建筑或是地点进行调查，根据侦查值获得一定的结果。对于**【调查】**而言，这个行动一般会使你进入该区域的一个**【子区域】**，若某位玩家恰好处于该**【子区域】**，则你可以直接发现该玩家。当然，若是该玩家处于**【隐蔽】**之类情况，需要 Gm 进行判定。例如调查了**【空屋】**，发现一个地下室，而这个地下室恰好有一位躺在床上的**【隐形】**人，那么进入地下室后，Gm 可自行根据幸运、预知值等情况自行判定结果。

**【其他主动索敌效果】**：如千里眼远程**【索敌】**，对建筑物内或者不在视野内的目标无效；**【气息感知】**会直接获得多个位置信息，但想要遭遇还需要进一步的行动；**【标记】**会持续不断的散发独有的魔力波动……

**刻意躲藏**：潜行、躲避索敌、躲藏于建筑或者自行一些使他人无法发现的动作时，进行的检定，检定成功后可视为**【隐蔽】**。条件合适时，此类行动也会提供暴露值的减少，例如藏身于地下室，并用障碍物遮挡了入口，做出这等建筑没

有地下室的样子。

**从者感知：**从者对能量与变化有着超乎凡人的敏感。在使用超自然力量时，物质世界的结构会在瞬间扭曲，从者会觉察到这短暂扰动造成的波动。高度敏感的从者以由这些波动中获取详细的信息。并且，从者本身以及高阶魔术师(祭位及以上)也是超自然现象的一种，正常情况下会在一定距离（50 米）内自发性产生感知。实力超群的魔术师散发的魔力和从者的独特气息有区别，从者可以轻松分辨。对某些超自然现象的残留物，从者也可以藉由【调查】来获得一定的【线索】。

注:御主一般做不到这种凭空感知。

#### 4.5.2 相互遭遇

当遭遇的两方互相察觉到对方时，遭遇流程进入正式阶段。互相察觉包括有敌意或无敌意以及意外察觉。此时将由 Gm 建立讨论组，描述遭遇的时间、地点、情形和参与遭遇的玩家，遭遇后的可见的相关动作和交流均在讨论组进行，暗中的动作和交流在各自组群中进行。遭遇会随着交谈、战斗持续，直到其余 PC 离开或者退场为止。

想要察觉那些偷袭者或者不速之客，就需要进行【预知值】的检查。对于【预知值】而言，它代表了直觉、启示甚至幸运，在条件允许的情况下，Gm 会消耗你的一部分【预知值】，传达给你一项相关的情报。

例如【启示】带来的敌人接近画面；【直感】提供的预知值带来的警戒；自己制作的陷阱内进入了“猎物”等。

#### 4.5.3 开始接战

遭遇过程中，只要有一方觉得时机成熟，便可主动或被动进入战斗。如:谈话中，突然使用动作一拳打向对方，进入战斗。

针对各种遭遇的具体情况，GM 需确定初始状况，是否为常规战。

根据战斗开始的方式，GM 裁定各参战者的起始位置关系，以及是否有突袭轮。

### 4.6 战斗流程

用尽手段、智慧和赌博的勇气去战胜你的对手吧！

#### 4.6.1 突袭轮

通过偷袭、陷阱、突然袭击等方式，让对手处于措手不及的状态，对于攻击方而言就算得上有了优势。这时候就会在战斗中成立突袭轮，用好突袭轮的话，战斗就赢了一半也说不定呢。

突袭轮也称偷袭轮、措手不及、先发制人，其能否成功出现建立在战斗情势上。

突袭轮是特殊的战斗轮，一般而言，突袭方可以进行 3 节指令，被突袭方则只有 2 节，指令结算将以以下顺序进行。

突袭方：            1<sup>st</sup>   2<sup>nd</sup>   3<sup>rd</sup>

被突袭方：        空   2<sup>nd</sup>   3<sup>rd</sup>

突袭方在此轮可自选指令，但被突袭方只能选择后两节指令。

突袭轮一般只维持一轮，在突袭轮结束后会开始常规战斗轮。

在战斗情势合适的情况下，亦会出现突袭轮。

#### 4.6.2 正常战斗轮

##### ①明指令提交环节

正常战斗轮中，所有参战者均能执行一组三个的指令。

然而，由于存在【敏捷】上的差别，所以有部分指令需要先行决定，以供其他参战者思考对策。（明指令的韵味是：足够敏捷或是直觉就来得及在战斗中对对手的动作做出一定程度的对策反应，高到一定程度就像子弹时间一样，轻松躲开攻势并发起反击）

**由于敏捷值，参战者需要提交的明指令是：**

对于【敏捷】比自己高至少 20 点的对手，需要提交指令组的开头第一个指令（使用敏捷+符的效果可以参与此处的结算）。

**由于预知值，参战者需要提交的明指令是：**

战斗中，每个战斗轮开始时，你可以花费 50 点预知值，使对方提交一节明指令，提交哪一节由你决定，最多以此法使对方提交 3 节明指令。

当双方都选择了同一节指令让对手提交，此时预知效果相互抵消。

同样的，可以在收到需要提交明指令时，以此法抵消要提交给对手的明指令，此时需要额外消耗 50 点预知值，包括因敏捷或是其他效果影响而需要提交的明指令，此条无需进行对抗。

双方同时递交明指令，随后对手明指令会同时给双方，明指令会显示【色卡】【魔术】【技能】等类别，明指令无法更改，只有在你的明指令对上对手的宝具指令时可以进行一次更改（是这样的情况，明指令和宝具指令是一同提交，若是出现了你提交了红而对手的相对节是宝时，你可以更改你此节的明指令，若你把红改成了宝，则你的对手也触发此规则，你的对手可以更改他的明指令，至此响应堆叠结束）。

特别的，宝具的解放，无论何时都是明指令，但不会显示色卡。

## ②暗指令提交环节

明指令提交之后，所有参战者在明指令的基础上决定所有剩余的指令（即，暗指令）并提交。

## ③结算环节

GM 进行相关计算并描述本轮 CG。若战斗未结束，则再进行一个正常战斗轮。

详细的伤害结算流程：

1. 检查有无技能、宝具或各类效果造成的伤害免疫状态。若有，直接跳过剩余步骤，基本伤害与最终伤害均按 0 计算。
2. 使用面板值（与属性相关）计算出基本攻击力，再计算各种影响攻击力的效果。
3. 计算【指令】之间克制关系所造成的伤害加成/减成。
4. 计算各种影响最终伤害的效果，得出最终伤害。

一次最终伤害= {（攻击力+攻击力调整值）\*色卡系数\*（1+百分比攻击力调整值）\*是否暴击+（附加固定伤害-对手固定伤害减免）} →指令克制结算

一些注意事项：

各种调整值取决于双方 buff 的加减结算，防御力提升 20% 等同于减少对方攻击力 20%，同层次 buff 均以此法互相加减。

各种 buff 中，Ex 以下的能力最多能使攻击力、防御力+100%，且宝具不吃大部分 buff。同名 buff 若未有注明则无法叠加，同质 buff 视情况会有抵触。

临时的能力值增加不会获得 Hp 和 Mp，只会有攻击力和权重的变化；半永久或永久的能力值增加，可以获得 Hp 和 Mp。当失去半永久 buff 时，会立刻损失因 buff 而获得的 Hp 或 Mp；若无法支付对应的 Mp，则支付三倍量的 Hp。

宝具伤害往往固定，会受到色卡结算影响，但不受色卡系数影响。

所有最终伤害均为小数点后无条件进 1 结算。

一般而言，同类型的伤害结算不涉及先后顺序(出现不同类型指令结算时，结算：攻击>宝具>技能(魔术.....)>攻击)，但当某一节的伤害结算时会出现因伤害时机而影响结果时，进行敏捷对抗(宝具或者技能之类的互相对抗时，进行幸运对抗)。如：双方互相造成伤害并导致一方死亡时，会进行一次敏捷对抗，决定哪一方先造成伤害。

各种 CD 的结算：和 FGO 的技能 CD 一样，每轮开始时会使各个技能或者宝具获得一个冷却，对于一个 5 轮 CD 的技能或宝具而言，如果你第一轮使用它，那么在第六轮(1+5)即可再次使用。

#### ④战斗 CG 表述环节

对于每个战斗轮而言，除了将结算的伤害告知参战者以外，Gm 需要根据指令情况描述本轮战斗的过程，从而使参战者了解本轮发生了什么。

对于战斗 cg 的描述而言，也尽量以流畅不尴尬为主，不必刻意完整表达全部指令，但要能让 pc 了解作为参战者的角色在哪节受到了伤害，形势如何。

对于有自发描述 CG 欲望或是有特写需求的玩家，Gm 可适当变更表述方式。

#### 演示战斗轮：

1 节【距离】的街道上，Archer 遇到了路对面的 Saber，遭遇战无突袭轮。

从者 A 敏捷高 20，从者 S 有【心眼 A】；从者 S 声明了使用【心眼 A】产生的 50 点预知值看第三节，因此从者 A 需提交第三节明指令，从者 S 需提交第一节明指令。

明指令环节：从者 A：XX 红 从者 S：突进 XX

暗指令环节：思考对策，从者 A：红 红 红（击晕）

从者 S：突 突（避矢：绿）绿（连击）

结算：saber 未受到伤害 archer 受到第 3 节的伤害

CG：

Saber 唤出长剑，脚下重重的踩踏地面，腾空而起，借势扑向 Archer；Archer 锁定了那个跃起的身影，不失冷静的拉开长弓，两箭飞出；未曾想 Saber 仅仅是身形微微一荡，瞬息就穿过了飞来弓矢之间的间隙；说时迟那时快，眼看 Saber 的长剑已经带着一往无前的气势冲到 Archer 眼前，Archer 没有思索太多，想要使出一记投技将 Saber 推进街边的店铺；但 Archer 出手太慢了，Saber 仅一剑便在 Archer 的胸口上开了一个大口子，又接上一记突刺扩大战果；吃痛的 Archer 艰难的调整着自身的姿态，想要寻找反击的余地，但他眼前的对手，又会不会给他机会呢……



第一轮结束，战斗继续……

#### 4.6.3. 非常规战

非常规战没有具体的规则，更倾向于扮演，基本准则是合理性、规则性和趣味性。非常规战的双方都可以较为自由的使用自己的能力（比如可以靠着徒手拆大楼来打击对手），但同时各种动作也不再以严格的规则进行结算。

非常规战的各种攻击不会简单的就结算伤害，而是主要根据行动扮演、场景情势、对抗和检定来决定结果，并很容易出现无伤害的结果(毕竟都是超人的从者，没有就你一个人表演的道理)，在基本准则下由 GM 决定战斗的发展，并在合适的时机脱战或者进入常规战。

总而言之，非常规战是对常规战的一种补充，在战斗进入非常规领域时，对场景、动作进行逐步结算、明晰，使战斗重回常规领域。

##### 超距战相关规则：

超距战中需要使用长距离或者超距离攻击范围的攻击手段，并根据合适的判定方式来决定结果。

被打击目标处于未察觉状态时，主要以幸运或者预知值做判定；被打击目标处于察觉状态时，敏捷或者预知值成为主要判定

**超距打击预知：**当敌人从极远距离发动攻击时，如果英灵不是处在战斗中，那么获得额外的反应时间。其表现形式为，游戏的叙事将会直接倒回到之前一小段时间，英灵提前感知到来自视距之外的打击，或者产生不良的预感。

具体情况会与【幸运】与【预知值】挂钩。

##### 演示非常规战：

Archer 爆破了附近所有的遮挡物，仅留下一座碉堡，在楼上暗中观察各个方向的敌人。

随后，前来讨伐的清姬酱从超高空的飞机上一跃而下，准备来一招天降正义。

此时，Archer 由于有预知类能力并结算预知成功，感应到来自空中的威胁。随后进行搜索空域的检定，由于有魔力探知且清姬酱具有【龙种】，这是一个较为简单就能做到的事情。于是发现了从空中入侵的清姬酱，Archer 决定开枪，进入非常规战。

根据场景的大致情况，Gm 认为 Archer 完成锁敌的时候清姬酱已经速降了不少距离，而且如此快的下落又小的目标，截击难度高。于是决定此阶段 Archer

有 3 次开枪的机会（三个行动），Archer 决定先开一枪看看。

此时，由于空中无处借力，清姬酱属于直线运动，Archer 又具有精确打击远方物体的传说，直接判定为命中，但由于作为从者对来自远处的攻击有一定的预知感，清姬依靠消耗预知值获得了一个行动的反应时间。面对袭击，清姬思考后决定用【魔力放出】从口中向下喷火的方式来融化从正下方来袭的子弹，由于清姬酱有扮演加成并且很有画面感，此操作从合理性上还说过得去，规则上也是技能比平 A 更有优先级，最终结果为飞来的子弹被清姬酱一口火烧成了灰。

第二、三个行动的回合，看到了拦截没那么容易的 Archer 不愿意动用更多代价(技能、宝具)去继续截击，于是决定继续平 A 来消耗对手的魔力。

但此时清姬酱也有行动的权利，舞台之上可没有主演一说。未等下一次攻击来袭，清姬酱就决定在空中释放宝具，变身为真龙，进行一次“飞龙在天”。此操作被认可为场面效果 Cooool，且由于清姬的宝具有极高的扮演要求，此行动被认可。

场景中：Archer 瞄准镜中的“人”影迅速被火焰包裹，巨大的威胁感以及空气中突然出现的炙热让他不由得将视线从瞄准镜中移开。但仅仅只是这移开视线的时间，那袭来的身影之庞大，无需使用千里眼都能清晰的看到。

那是神话传说中的存在——龙。

由于传说中有清姬龙化后渡河的记载，真龙的清姬被视为有一定的飞行能力，不再靠幸运结算落点和落地伤害等情况。

清姬决定直接发动对军宝具把碉堡烧成灰。此时，由于距离等因素，决定 Archer 有一个行动的时间，Archer 感受到宝具波动，衡量了一下反击的话会不会亏，最终决定在对方释放的瞬间来跳出碉堡。Archer 有预知技能且幸运较高，被视为能抓住逃脱的机会，但依然会受到部分宝具伤害(25%)。

场景中:苍蓝色的龙火开始包裹住那碉楼，千钧一发之际一个举着门板身影从中跳出，还未落地就快速的丢开那个已经开始融化的门板。沉闷的落地撞击声，Archer 身形一闪，三两个弹跳便远离了那已经开始琉璃化的建筑物。而片刻后，那里就只剩一片炽红浆液，Archer 苦心营造的阵地已经被抹去，而那庞大的“龙”缓缓降临在大地之上……

场景、现状明确，进入距离为 3 的常规战。

（非常规战里，各种能力都能较为随意的发挥，比如【魔力放出】喷火，宝具拆楼；但同时各种能力也不会简单的命中，如跳出被锁定的碉堡来躲避宝具；同时各种结算首先会考虑玩家操作的精妙程度、结果是否具有戏剧性，若这个结算中若无必然成功的理由，幸运和扮演将成为关键性的因素。）

#### 4.6.4. 远距战

有些从者和御主的作战方式并非近身互殴，而是在距离尚远时便能发起攻击，当双方距离在 0 以上时，进入远距战；构建线性战场和战斗轮。若有远距离攻击手段，则可以直接发起攻击；若无远距离攻击手段，则需要进行接近后再发起攻击。远距战是常规战的形式之一，一次常规战里可能多次出现远距战，一个战斗轮中也可能出现多次远距战，在战斗开始和每个战斗轮结算完毕后 Gm 需要整理战斗场景和距离，并公示在参战组，以供参战者决定指令。

在线性场景与【CG】下，交战方的距离变动是很容易理解的，适当的思考即可找出“风筝”或“贴脸”的办法，一位的赌运气、莽反而会被“距离的艺术”所玩弄。

##### 远距战相关：

**失准：**在远战从者对抗近战从者的远距战中，由于【距离】会使得近战从者面对射击有更多的躲避时间，因此只有在远程攻击方的【射击】指令克制对方的指令时才能造成伤害。

#### 4.6.5. 多人战、混战

首先会将战斗情景简化，前文已经有应对此种情景的思路。

明晰场景内各个单位的位置关系后，检查各个单位的敏捷值或者【先攻】等特效，由敏捷最低的一个单位（包括召唤单位、战斗辅助单位）开始提交指令。

##### 多人战相关：

**提交指令时指令需要带上目标：**战斗场景中的每一方，若进入常规战，则需要提交指令时加上目标选择，一个指令一般而言只能针对一个目标，但一组指令中可以设定多个目标，如第 1 节打 A，2 节打 B，3 节打 C。

**结算顺序：**处于混战中的多重指令结算顺序一般依照伤害结算流程进行。

在指令结算环节，若出现无法攻击到指定目标时，指令将保守地与受到的第一个攻击进行结算。如 A 的 23 节攻击 B，但 B 在第一节就被打死了，随后 C 的指令攻击 A，那么 A 的指令会与 C 进行结算。

**位置关系变动时：**在直线型多人战中，当一方想要【跨越】一个单位后去攻击更远的单位，首先检查被【跨越】的单位是否有【阻挡】(从者具有，御主不具有，大型单位、大型集团具有，或者某些特化的单位)并是否会触发【阻挡】(比如两个各有各攻击目标的从者，就只是错身而过)，若无【阻挡】则“跨越成功”；

若触发【阻挡】，则进行对抗检定(一般为敏捷，比如从骷髅海里脱身，也会有用筋力判定冲破土墙、幸运判定通过陷阱之类的情况，由 Gm 决定)，对抗检定成功则【阻挡】失败，对抗检定失败则被【阻挡】。【阻挡】成功时，被阻挡单位停止移动，且阻挡单位对被阻挡单位可以进行攻击指令结算；相应的，被阻挡单位在被【阻挡】后，若仍有【跨越】性质的指令，则再进行一次对抗检定，此时获得+10 调整值(可叠加)，若为攻击指令则以前文形势结算。也有直接【阻挡】成功或者直接【跨越】失败的情况，比如两个骷髅海(集团)相撞。【飞行】【潜地】等特效会在此时生效。

当结算较为复杂或者战斗向着混乱状态发展时，可以进入非常规战或者中止结算待理清情势后开启一个新的战斗轮。

**寡不敌众：**多人战斗轮时，可能出现群殴的情况，此时被群殴的一方的指令需要指定目标并与其结算，当此节的指令已经生效后，对其他目标的攻击指令则会以【空指令】结算。

**中途加入：**对于没有直接加入战斗或者潜伏着的单位，当其想要在战斗进行的过程中中途加入时，首先要检查位置关系，随后在下一个战斗轮开始时进入战场。若无特殊构筑，不支持在一个战斗轮结算的过程中加入战斗。

### 4.6.6 空战

空战将形成 5 条平行线战场用以适用战斗，依次是**超高空、高空、平面、低空、超低空**五层，期间以正常战斗形式进行，但处于空战的单位具有【升高】：占用 2 节，升至上方一层场景的任意一格。【下降】：占用 1 节，降至下方一层场景的任意一格，且你的下一个近战攻击指令攻击力+20，可叠加。两个通用指令，使魔类单位则另行飞行指令。

空中作战需维持【飞行】，否则将坠落，坠落于地时根据坠落的层数受到百分比伤害（每层 10%）。

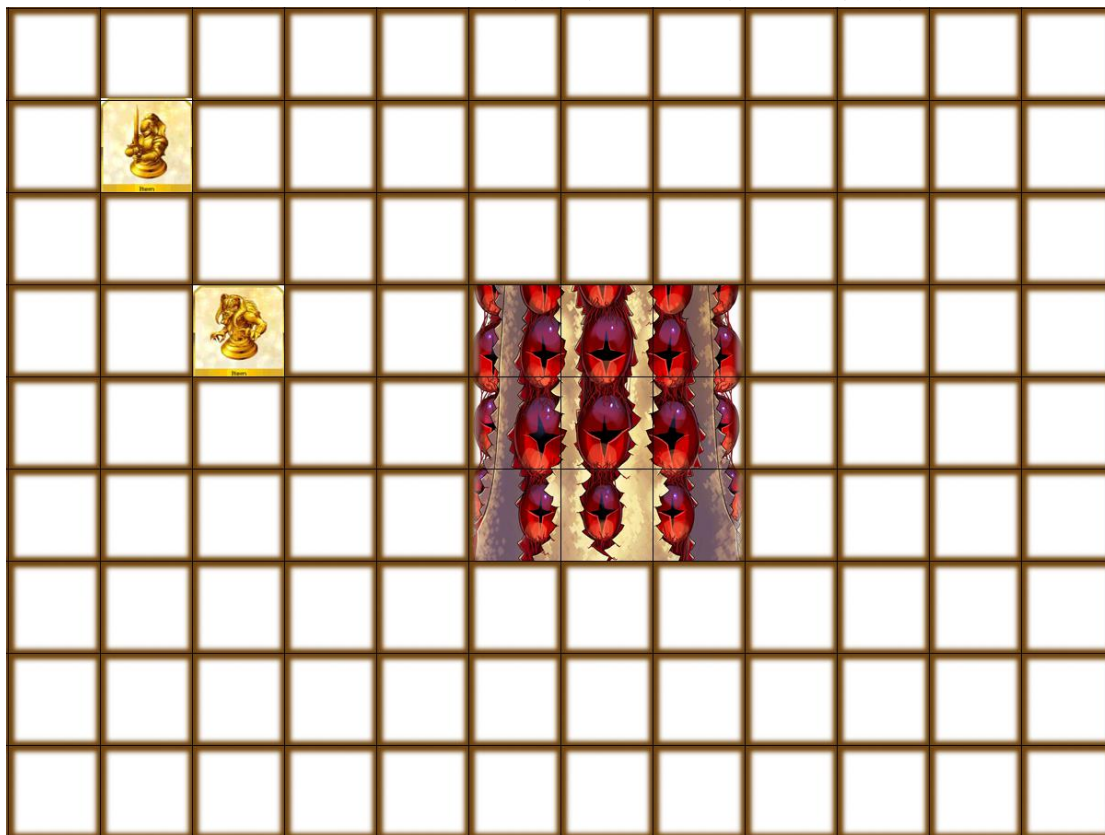
地对空、空对地之类的一般直接视作非常规战。

### 4.6.7 终幕 Boss 战

当玩家们由于触发剧情而进入终幕时，合力对抗剧情中的 Boss（可能）时，会以一个全新的战斗盘进行战斗，在此简要说明此种战斗和常规战斗的不同之处。

首先，由于参战的玩家数量可能很多，Boss 也可能是超大体积并带有衍生

物集团的存在，常规战的线性战场已经不再适用，并且在终幕的场合下，增加战斗的画面感也是有必要的。因此，战场为特意设置好的棋盘样战场。



在此战斗盘内，每个玩家的位置和各个生物的体积都可以清晰的表现出来，便于把握战况。每个格子大小约为 10 m（不固定）。

终幕战的开始前可能会有较长时间的准备，用于 Gm 完成各个玩家资料的确认，战前事项了解等，毕竟终幕战往往决定了剧情线结局。

终幕战的战斗盘上，金色棋子代表从者，银色棋子代表各个从者的御主，其余单位将以铜色标牌等图标表示。每经过一个轮次，会由 Gm 更改好各自的位置表述给大家。因为需要 PS 软件的使用，战斗时间可能会很长，不过相信大家都不会介意~

### 终幕战斗轮

终幕作战下，全员的各种指令的演算和提交不再同时进行，将由敏捷次序依次进行、结算。以 100 敏捷 Boss、80 敏捷 Saber、50 敏捷 Berserker 为例，Boss 将先进行行动，在其指令结算后才会到达 Saber 的回合……

同样的，在终幕战斗轮下，部分指令的作用和使用也有所不同，例如【突进】，每个【突进】指令将可以移动该单位移动力半数（向下取整）的格子数，可以以此法进行后退形式的移动，【冲锋】时翻倍。

由连携而产生的拉开距离将等同与进行一次向后的【突进】。



连携产生的【脱战】效果将只能在你处于战斗盘边缘时生效。

【防御】和【闪避】指令的效果将延续至你的下一个轮次开始前，即用于面对 Boss 轮次的攻击。

没有保持【防御】或【闪避】的单位将在 Boss 轮次受到全额伤害。

不同阵营的单位会在移动时产生阻挡效果。

棋盘上的单位具有体积，但一般不会设定正面朝向，也不会产生影响。

位于某个单位之前的单位会阻挡某些攻击，从而产生援护效果。

宝具将以新的范围规格释放，例如对人宝具攻击 1 格，对军扇形范围。

预知值将不再提供明指令，而是在轮次外提供反应时机，例如面对 Boss 攻击时产生 1 节指令的行动。

Boss 在受到玩家攻击时，会以 AI 的形式进行反击，具体情况不例。

Boss 可能会有各种非常规的能力，例如【击飞】（强制位移）【击倒】（下个轮次轮空）。

### 4.6.8 御主参战的场合

御主若选择参战必须一开始决定好进入标准战斗轮和从者一起进行 2V1（对方御主也加入的场合就是 2V2）战斗，或者不进入标准战斗轮在远处支援战斗。

**进入标准战斗轮的御主**将进入线性战场且可以进行标准的战斗轮，但会被对方从者和(或)御主锁定为攻击目标。

**支援战斗的御主**只能使用作用范围为远程类型的指令支援战斗，且一个战斗轮内仅能有 1 节指令。在从者战败或者脱战前，处于远处支援状态的御主一般无法成为敌方的攻击目标

支援战斗的指令不会触发【寡不敌众】而是以附加的形式作用在从者的指令上。

御主如果被宝具锁定，会得到提示，并可以使用令咒唤来从者招架。

**关于从者掩护御主：**当从者和御主所处同一节距离，敌方从者对友方御主的攻击都可以进行掩护，即从者 a 指定御主 b 三节红卡，从者 b 和御主 b 处于同一节距离，从者 a 的攻击指令改为与从者 b 对抗。注:可触发寡不敌众规则。【闪避】【撤退】动作时，无法掩护御主。



从者对御主的碾压：只要从者的【敏捷】高于敌方御主，就能看到敌方御主的全部指令。

御主之间进行战斗的话，视为同层次战斗，会有常规战应有的结算和流程。

## 4.7 暴击系统



根据从者的【幸运】属性，战斗开始时获得一定数量的暴击星，E\B\A\EX级的幸运；对应暴击星 3\6\9\12\15\60 个，（使用幸运+符的爆发效果可以参与此处的结算，每 10 幸运对应 3 暴击星）。

战斗中，可以消耗 10 个暴击星使一节指定指令发生暴击。【暴击】：最终伤害 x2。

注：宝具一般无法暴击

战斗中，**每次**成功造成伤害的攻击都会获得 1 个暴击星，暴击星可以积累，但会在战斗结束后清空。

宝具伤害类型的攻击在未被克制的情况下也会产生暴击星。

暴击的攻击可视为对某一部位的瞄准，用于达成某些部位性攻击。

暴击是**唯一**被认可的伤害叠加翻倍结算，审卡时部分想要翻倍伤害的能力将被简化为产生暴击，如：【致命一击】达成 xx 条件后，暴击。

## 4.8 特效对抗的判定规则

为了防止**以子之矛攻彼之盾，何如？**的情况，特效的对抗将按照遵循一定的判定规则，此处引出一个数值【权重】用于【对抗】判定等情况。

一般的【检定】【对抗】【对抗检定】都有所依据，在此不再阐述

使用权重对抗的时机一般在那些十分简单直接有带着绝对性的行动或是特效产生对抗时，就比如无坚不摧之矛与坚不可摧之盾相击。

【从者技能】标准权重=rank 每个+符能增加 30 权重

【宝具】标准权重= $\text{rank} \times 2$  每个+符能增加 60 权重

【魔术、武术、特效】标准权重= $\text{rank}-10$  每个+符能增加 30 权重

【礼装】标准权重= $\text{rank}$  每个+符能增加 30 权重

根据具体效果，Gm 会进行权重的微调，比如一个 A 魔术就想要必中的效果，这个必中的权重可能更低。

有些特效可能还要付出其他代价，比如释放时损失 Hp；也可以以负面效果提升权重。

当宝具或者技能等能力的+符用于不同的特效时，每个特效的权重均不增加。如：宝具 A++，三个特效分别为击晕、中毒、中毒，则击晕权重 130 中毒权重 220。具体权重会经由 GM 调整。

一个投入方块少的能力，特效过多的话会分摊权重，比如一个有 4 个效果的 A 技能可能只有 10 的权重。

## 4.9 其他战斗规则

1、从者间的战斗会产生一个 3x3 的魔力波动区域，御主间或御主与从者的战斗为产生 1x1 的魔力波动区域。

## 第五章 辅助单位规则

本章介绍了召唤物、使魔等辅助单位的规则。

### 5.1 使魔

魔术师使役的存在。闭门在工房不断研究的魔术师，多为了搞定因忙碌而无法处理的琐事而使用。

所谓使魔是由魔术师操纵的类似机器人的东西哦~自古以来，魔术师的本行就是躲在工房里不断地研究。所以把收集素材、外部侦查、驱逐外敌等工作就料给自己信任的食物~使魔不会成长，出生的时候就已经完美（完成）

制作方法有，制作者魔术师把自己身体的一部份（一般使用头发，女魔术师自己的头发可是顶级的触媒）加工制作成拟似生命，以及把其他生物改造成使魔的方法。

使魔中许多都是以小动物（猫、鸟、老鼠）为基础造的，不少使魔是属于依靠术者提供魔力的类型。使魔越大，魔力需求量越大。所以魔力消费较少、造出来后能自己补充体力的小动物很方便。

身为制作者的魔术师惯例上被称为“主人”，以因果线(Line)与使魔连结起来。以因果线连结起来的使魔，会被赋予主人的一部份能力，但不会是凌驾于主人的力量。

使魔一般不具有和人类交流的智慧。

总结一下，使魔是保护魔术师的机器人，性能也有魔术师来决定，但是效率不高的使魔造出来是本末倒置，有什么事还是要好好地自己完成啊！

从者被分类为使魔，是因为拥有一对一的御主，以及在御主和从者之间形成了类似于因果线的“路径[Path]”。路径持有多种作用，从者和御主能够感知彼此的状态，能够把魔力供应给从者。

使魔基本上被设定为没有术者就活不下去的生物，并且要有优秀的意志，以及能弥补术者的死角和盲点的才智，这是成为一流使魔的条件。

**从者和使魔的不同：**

从者和普通的使魔，虽然相似但本质上是完全不同的东西。把英灵当为使魔来使役，是人所力不能及之行。

从者与使魔不同，圣杯战争中召唤的从者有着和生前相似（或者说相同）的人格，拥有自由意志。暂且不管强力与否，作为使魔的一面最强烈的从者，应该就是没有意志、遵从御主命令的 Berserker 了吧。

此处用于规范侦查型使魔：

侦查使魔分为生物型、召唤型与机械型。

生物型是饲养的小动物或者使用还魂术活化的动物尸体，根据制作术式的不同，能够赋予其一定的功能，从而帮助它们的主人。

侦查使魔毕竟只是个侦查单位，可以被轻易击杀，仅拥有 30 点存在 Hp；

侦查使魔具有【移动力】【侦查值】【暴露值】【强化】四个模块；

使魔【移动力】：初始值为 3

使魔【侦查值】：初始值为 20

使魔【暴露值】：初始值为-10

【强化】：根据使魔的种类不同，有不同的强化方式。

**生物型**需要使用资金来构筑，每 2 点【资金】可以购买 1 点使魔强化点（上限 5），御主构筑时携带了几只就仅有几只，死了就没了；

**机械型**需要使用资金来构筑，每 3 点【资金】可以购买 1 点使魔强化点（上限 5），死亡后可以花费资金花费时间去再制造（【制造机械型使魔】：需设计图、安全的建筑物内、5 个【机械元件】、2 点战略行动点，制作一只对应的机械型使魔）；

**召唤型**使魔属于魔术，消耗 Mp 即可召唤，但需要为其购买一个对应等级的魔术，根据魔术等级 E→A，使魔有 1→5 点使魔强化点。

【视觉强化】：购买需 1 点强化点，增加 10 点侦查值。

【魔力感知】：购买需 3 点强化点，每战略回合可使用一次【魔力感知】（当前侦查值+10，感知 3x3 格子的区域，对【隐蔽】状态的单位有效）。

【行动敏捷】：购买需 1 点强化点，增加 2 点移动力。

【飞行】：购买需 3 点强化点，增加 10 点侦查值、2 点移动力、具有【飞行】。

【体型优化】：购买需 1 点强化点，减少 10 点暴露值。

【潜地】：购买需 2 点强化点，减少 10 点暴露值、具有【潜地】。

【通讯模块】：购买需 2 点强化点，具有【通讯】。

【视觉链接】：购买需 2 点强化点，具有【共享视野】。

【快速侦查】：购买需 4 点强化点，具有“当此使魔移动时，对途径的所有区域自动进行【索敌】或者【调查】”

【使用使魔】需要消耗一个战略行动点，并进入操作使魔的模式，在此期间提交该使魔的一个行动（即要么侦查一下、要么移动），以供 GM 理解并为你

提供所获得的情报。

使魔在御主死亡时立即死亡；无论如何，玩家制多保有 3 只使魔；使魔属于【玩家单位】会被其他【玩家单位】发现；使魔是【魔术师】的工具。

### 特殊：【魔术师】可再次强化使魔

具有【魔术师】背景的御主，可以以肉体的一部分（一般是头发）作为高级辅助材料来强化使魔（一次性、额外），但也会因此失去一部分实力。

头发可以用来做瞬间的术式强化，也可以做成术式的永久性辅助装置。对死掉的猫狗施展还魂术时用上这东西，能造出服从于术者的使魔。活着的时候没有魔力的使魔，得到术者的头发就会获得独立的魔术回路。也就是通过重生变成另一种生物，猫魔术师。比方说可以理解人话，可以变成人的模样，行动原则会随之改变，大体上都会变成与术者相似的性格。（有局限）

使用的头发历史越长，制造出的使魔就越强大。但头发剪了还得花相当的时间留长，使用了头发的魔术师得将过去的三柱之一从头修炼。

牺牲 20 点 Mp 上限，可为目标使魔增加 1 点额外的强化点，至多以此法为其增加 3 点强化点；目标使魔获得【口吐人言】、与御主的【心灵链接】。

使魔是魔术师才能使用的手段，其他侦察手段也可以做到类似的情况，但不视为使魔，也不一定会以使魔的形式进行结算，如摄像头。

## 5.2 卫兵

有很多【宝具】、【魔术】是以召唤战斗使魔的形式来运作，如魔偶、亡灵甚至从者级的存在。他们虽然分类上属于【使魔】，但为了区分，在此为其添加【卫兵】的类别。

至于那个橙子制作的自动人偶，就是为战斗而调整出来的，比起使魔（familiar）更像是卫兵（sentinel）。

①无论【卫兵】的数量为多少，若无特殊构筑，结算时将按【种类】计算为一个集团单位，并以一个指令组控制。比如 10 亿骷髅兵，在战斗结算里按照一个集团单位结算，总不能结算 10 亿个战斗轮吧~

②【集团单位】将只有存在 Hp、攻击力、行动次数（能用几个指令）、特性等参数。

自动人偶越古老越好，在十七世纪后，人偶和人体仿造的魔术概念开始衰退，能够胜任魔术战的自动人偶变得难以制造。到了现代，哪怕制造一个低级的自动

人偶，开销也远超炼成一个使魔，性能还有所不及。因此现代的人偶师会收集十七世纪前的作品作为自己的手下。

③【集团单位】等辅助单位参战时，一般需要最先提交指令。且此类单位的攻击手段往往十分单一，比如【蓝卡射击】。

④特性包括各种本身具有的或者是额外添加的功能标签，比如【飞行】、【巨型单位】、【人形单位】……

**关于召唤从者级单位：**此从者的构筑绿方块将远低于你召唤此从者【宝具】级别的绿方块，即一个【王之军势】召唤不出一群 50 绿方块构筑的从者。而且召唤一个优秀级从者的魔力是十分庞大的，以【狮心王查理】的宝具【盟约】为例，与他缔结盟约的几位英灵仅仅能在他的影子里提供协助，想要使其显现需要庞大的魔力。

所有召唤从者级单位的效果，需要先行提交所召唤物的详情，同时尽量找一位扮演者。同时，此类效果会有极大代价与条件，一般需要魔力能力值达标且召唤后会永久损失魔力能力值。

从者级单位会以从者构筑的标准进行构筑，具有能力值、技能甚至宝具。

**关于违规召唤：**正常讲 Caster 是魔术师的话可以在某些职介未被召唤是抢先占住一个【器】来召唤一个从者，但是出于游戏性的考量，7 个【器】已经对应了 7 个 pc，违规召唤一般不开放。

**关于领导力：**【领导力】提供的加成将以此法进行，E→A 提供 5%→25%的攻击力 or Hp 加成。

#### 范例 1

##### 杀戮人偶 A（礼装）

**描述：**拥有强大战斗力的人偶。消耗当前一半的生命值和所有的魔力来激活，强度与消耗有关。【人偶单位】【无心智】，每 10 Mp 转换 2 点攻击力以及 10 Hp，每轮行动 2 个指令，攻击指令为红卡近战，会被 aoe 以及指定目标的攻击消灭。

**【人偶单位】：**无视【恐惧】【残疾】【流血】等 debuff、也无视【昂扬】【勇气】等 buff，不受【领导力】带来的 Hp 加成。

#### 范例 2

##### 怯薛军（对军宝具 A）

成吉思皇帝亲手组建的军队，内政部门，人才全面，拥有对皇帝的最高忠诚（5000 人，全属性 B，特殊人才单属性 A，耐力 C）于灵脉解放少量人



员（100 以下）不消耗魔力，奇装异服会被轻易发现。

20 人以下视为仅有一定的侦查效果（白板侦查使魔），参考影视剧的炮灰。

100 人-20 人时视为一攻击力 50 点、每轮 1 个指令的辅助战斗集体。攻击指令为蓝卡近战，灵脉以外每战略回合 30mp 消耗，拥有集团 hp 100 会被 aoe 或者指定攻击消灭。

100-2500 人时视为一攻击力 120 点、每轮 1 个指令的辅助战斗集体。攻击指令为蓝卡近战，每战略回合 80mp 消耗，拥有集团 hp 300，会被 aoe 或者指定攻击消灭，【大型集团单位】。

5000 人时为一攻击力 200 点、每轮 1 个指令的辅助战斗集体。攻击指令为蓝卡近战，每战略回合 200mp 消耗，拥有集团 hp 900 会被 aoe 或者指定攻击消灭，【超大型集团单位】。

【大型集团单位】：【暴露】【威慑】，战斗中占据 2【距离】，可使用【阻挡】，可被宝具【破坏】。

【超大型集团单位】：【暴露】【威慑】，战斗中占据 3【距离】，可使用【阻挡】，可被宝具【破坏】。

【威慑】：具有此特效的单位，仅会被数量比自己更多的单位阻挡。

原则是，此类宝具、技能，召唤的单位每轮的理想输出略高于同级的标准输出，但是需要使用技巧，并且都要有魔力消耗。只要你认真思考这类辅助单位的用法，并且用好，那就会有远超同级标准的输出。也鼓励各种有趣且符合游戏性的思路，如变形合体、活体炸弹什么的非常规使魔。

使魔可应用于非常规战和常规战，非常规战中召唤物可能极其脆弱（如被宝具直接全部蒸发）但也能进行各种特殊操作（如组成肉盾）。常规战中的召唤物若无特殊能力，则只能进行简单操作。

关于使魔的指令，作为使魔，其战斗能力的层次往往低于玩家操纵的角色，若无【高级心智】【高级战术理论】等特性，其攻击指令会局限于单一的手段，其他的通用指令也可能会受到限制，更不要提连携或者暴击。

## 第六章 模组及其他游戏系统

当诸位玩家的人物都制作完成后，对游戏的流程仍会有许多疑惑吧，圣杯战争可不仅仅是只有打斗而不需要其他内容的单纯 PVP，这个世界里拥有也需要拥有花朵与歌声。

### 6.1 模组

一个故事，不能仅有角色而没有舞台。为了进行游戏，需要提前设立或者使用一个模组，其中将包含游戏流程、地图、NPC、剧情线、结局、事件与注意事项等。每一个不同的模组都会为参加游戏的诸位带来不同的体验。

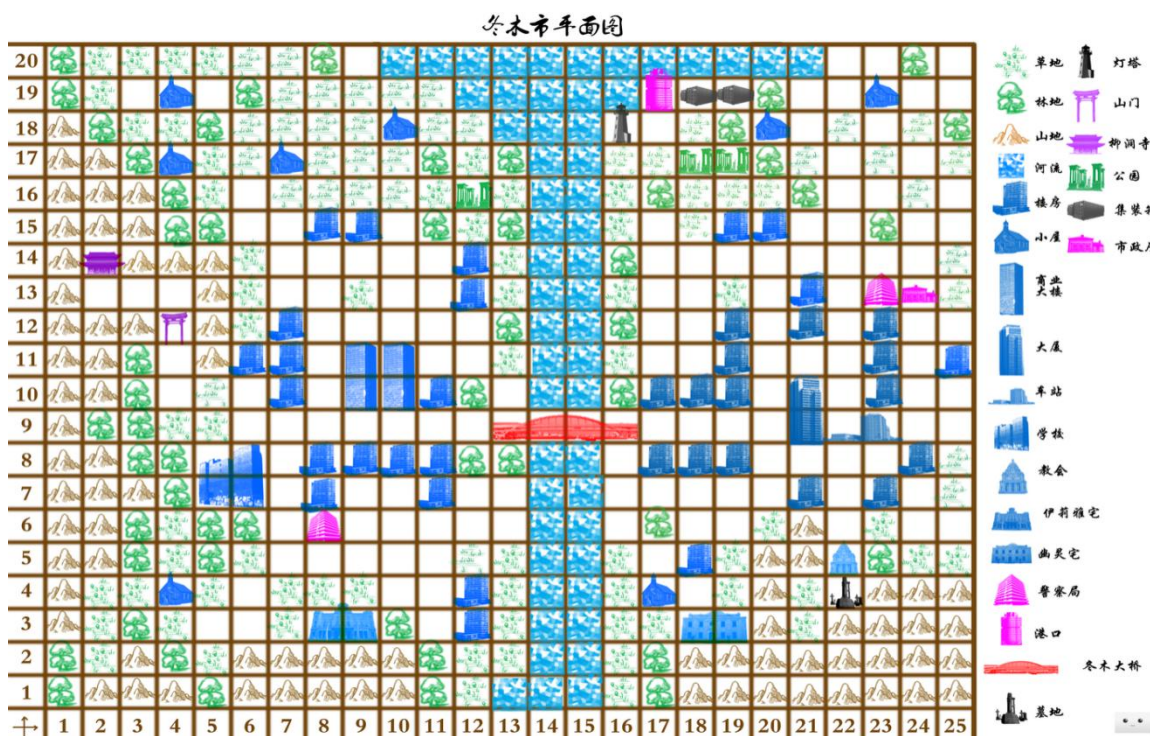
以下是初号模组的可公开内容，在此当作范例。

#### 6.1.1 地图

圣杯战争是发生在一定区域内的故事，每次发生的地点和时间都可能会有各种变动，也许某次战争是在海底也说不定~

为了实际游戏需要，游戏过程中不同的模组会有一张不同的【地图】作为游戏的舞台，各种的行动将在其中的区域内执行。

【地图】会有各种设定，以及一些可以展示的背景，如：



冬木市，位于极东日本的一个海滨小城，名字来源于其被认为极长的冬天。实际上其气候偏温暖，基本不会被严寒袭击。随便挖两个泉眼说不定就是温泉。

有一条横贯全市的未远川，将整个城市分为建筑风格截然不同的两个部分。东侧为新都，什么都有的高度现代化的新城。西侧是深山町，基本只有居民区的旧城。河两岸由未远川大桥联通。

大河连通地下灵脉，作为极好的灵地，很早之前就有许多颇有影响力的魔术师移居，而这些魔术师和冬木市的灵地由时钟塔的魔术协会成员远坂家族管理。

1800 年前后，爱因兹贝伦家族、远坂家族、玛奇里家族为了到达根源，选择来到此地进行一场大型魔术仪式，并将之命名圣杯战争。

在那之后，近能有一人获胜的厮杀已经进行了四次……

现在是 2000 年，距第四次圣杯战争的结束仅仅过了 5 年的时间，圣杯就已经积蓄了足够的魔力，面对可以实现一切愿望的许愿机，没有什么可犹豫的，7 位来自世界各地的魔术师就踏上了冬木市的土地……

第五次圣杯战争，就此展开。

### 地图相关：

本模组采用网格地图，大致认为每个格子为 1x1 (km)，实际里并不绝对对应。

本模组中的地图遵循上北下南左西右东，但大部分建筑不具有方向性，即从任意方向进入该建筑都会到达该建筑的入口处。

部分建筑物在地图上占据不止一个格子，但在从任意方向进入时也依旧会到达入口处，特殊的是，此类建筑会有更大的内部空间，并对应所占据的格子。

部分特殊建筑物已经直接标出，但仍有大量隐藏的功能向、剧情向建筑供游戏中探索。商业大楼、大厦、灯塔视为高层建筑，柳洞寺、教会、远坂宅、幽灵宅、学校等建筑视为特殊建筑，其余普通建筑一般视为住宅，但只有调查后才能得知其具体内容，某些剧情、功能都有触发条件。移动到高层建筑顶端这项行动需要消耗一个战略行动点数，从楼顶下来也是如此；特殊建筑内的一些探索行动也是如此。

游戏中的玩家一般无法移动至地图之外的地点，即使那些冬木市以外的地点是存在的，比如中国。

山地、林地、楼房、大型建筑均会遮挡视线，处于高层建筑顶端时则不受此遮蔽，但对方来自地形的暴露值修正值并不会因此而消失。

游戏中的玩家无法斜着进行移动，默认 Servant 在 Master 前进行移动，在林地、山地上移动时移动力减半。

本模组的时间点为 2000 年，但由于是架空城市的缘故，与真实的 2000 年日

本有一定的不同，但基本符合那个时代的一些事物。

比如没有拍照功能的翻盖彩屏（大多数还是黑白屏）索尼、松下手机。

冬木市的常驻人口约为 100 万，新都居住了近 70 万，未远川通向大海（濑户内海），西侧与北侧被山脉包围，面积 557 平方公里。

### 6.1.2 游戏流程：

游戏一开始是由 **Master** 单独进行的导入回合，所有御主进行连续的两个战略回合，移动、寻找召唤地点，期间无法遭遇与战斗，但可以进行释放使魔等等行动。

随后开始从者召唤，导入环节未找到理想地点的御主也必须就近进行召唤，否则视为错过了最佳召唤时间点，每延后一个战略回合该从者最高的能力值降低 10 点。

召唤仪式一般会产生一个 5x5 的魔力波动；所有从者召唤完毕后会由公屏给出“所有从者召唤完毕”。

召唤完毕后，进行正常的游戏流程。

①游戏行动模式采用回合制；玩家的行动将以战略回合的形式进行，各种行动指令的提交也会遵循回合制；长期行动计划请拆分为多个回合，然后依次进行。

②每个战略回合视为游戏时间 2 h，每个进行游戏的晚上将至少进行一个战略回合的游戏时间；在结算完本战略回合所有玩家的行动后，进行下一个战略回合。

③每个战略回合，每位玩家都会获得 2 点战略行动点数用来进行行动消耗，各种行动依此法进行：战略行动点数消耗完毕后即视为进行了一个战略回合，而非以单纯时间推进的形式进行；

移动：消耗一个战略行动点数，移动等同于你移动力的格子数。

调查：消耗一个战略行动点数，对所在的建筑或是地点进行调查，根据侦查值获得一定的结果。

索敌：消耗一个战略行动点数，开始进行索敌行动，视觉捕捉可能的威胁；搜寻特定物体，根据索敌方式和相关数值获的一定的结果。

待机：消耗一个战略行动点数，不进行任何行动，将未使用的战略行动点数转结至下一个战略回合（战略回合至多能有 4 个战略行动点）。

补魔：每消耗一个战略行动点数，御主便将 100 点 Mp 以 1: 1 传递给从者。

休息：限御主每日一次，限建筑物内，直至以此法消耗掉六个战略行动点数前，不可主动进行其他行动；在御主休息完成后获得 Hp、Mp 等数值的恢复。



其他：比如制作道具、吃饭、布置阵地、谈恋爱、逛街。此类行动需获得 GM 认可，并确定行动点数的消耗。

以上及游戏中的各种行为，描述不足 25 字视为无效。比如：移动至 (x, y)。请为其添加符合情景的描述，向御主告别、怎么走在道路上等……

④在所有玩家均提交完本回合的行动后，GM 会汇总结算各种行动的结果，触发剧情、遭遇、战斗等情况会视情况中断某些行动与消耗一定的战略行动点数。

⑤咕咕咕的玩家若无法给出行动则由同伴代行，视情况直接安排退场。

⑥对各种行动，尽量详尽的告诉 GM 你的目的，比如移动时的路线，某些不想让同伴知道的小动作之类的，若未提前与 GM 达成一致，以 GM 的判断为准。

⑦每组的跟组 GM 有权威性，一切以跟组 GM 为准。对跟组 GM 行为有意见的请告知总 GM，争吵并不解决问题。

### 6.1.3 NPC

游戏中的大部分 NPC 都要靠探索呢，此处可公开的仅有此次圣杯战争的主办者伊莉雅·爱因兹贝伦和监督者言峰璃正。



**人物名称：**伊莉雅·爱因兹贝伦      **性别：**女

**年龄：**10 岁      **身高/体重：**133cm 39Kg

**职业：**魔术师、爱因兹贝伦家主

**人物关系：**爱丽丝菲尔·爱因兹贝伦的女儿；

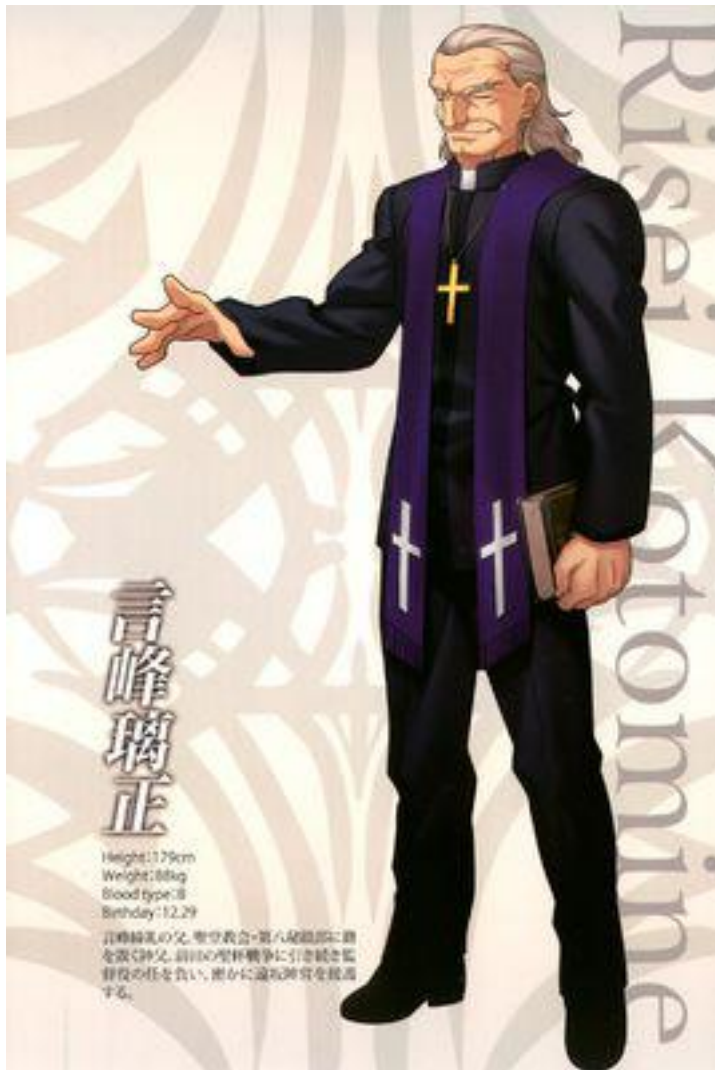
**人物经历：**是从人工生命体爱丽丝菲尔的母胎产下的炼金术之结晶；为了参加第四次圣杯战争母亲而从德国去往日本；在圣杯战争结束后一直留在了冬木市。

在第五次圣杯战争中以发起者、主办者的名义召集了来自世界各地的魔术师，但其本人似乎并没有参加的意思。



当前的居住地是冬木市南部郊外的宅邸。

虽然是人造人的缘故而导致年龄很小，但应有的学识却是与生俱来的，优秀的魔术师与炼金术造诣更是让爱因兹贝伦家主名副其实。



**人物名称：**言峰璃正 **性别：**男

**年龄：**52 **身高/体重：**179cm 88Kg

**职业：**神父、圣杯战争监督者

**人物关系：**言峰绮礼的父亲；圣堂教会第八秘迹会的司祭；

**人物经历：**言峰绮礼的父亲，与当时的远坂家家主结下友谊，之后一直和远坂家有很深的关系。

身为靠苦行取得领悟的修道士，给自己“回收散落各国的圣遗物”这个任务作为巡礼的试练，有著在世界各地巡回的一段过去。八极拳的达人，也是带领绮礼入门的人。事实上，在拳法的造诣上甚至还胜过绮礼。要说他究竟是怎样怪物的话，可以从那魁武的大山倍达体型略知一二。

不过璃正的拳法是为了自我锻炼以及求道为目的的功夫，对于不是「代行者」的他来说，目的是战斗行为本身，并没有杀人术的心得。当然和魔术完全无缘的他，也无法像绮礼一样靠著强化肉体使出魔术拳法——但是在绮礼看来，以「正统八极拳」的意义来说，应该认为父亲身为拳士的等级高於自己吧。不是单纯的杀人拳，而是为了追求更高的领域累积经验，且成功到达的老人。

名义上是圣杯战争的监督者，由于老来得子，加上儿子表现突出，对于儿子宠爱有加。

### 6.1.4 剧情线与结局

本模组有 3 条剧情线，触发时会在公屏发出通告。至于如何触发，就要靠各位主动的探索与思考了。相对的，剧情线并不会十分影响玩家的游戏流程，更像是游戏背景之类的东西，参与其中可能会取得一定的优势，但一心厮杀去取得胜利也是完全没有问题的。

1<sup>st</sup> 虚 • 自新大陆的乐章

2<sup>nd</sup> 绝 • 生命的纯粹光辉

3<sup>rd</sup> 唯 • 扼住命运的咽喉

每条剧情线的结局并非完全固定，各位玩家的行动与回答都有改变结局的可能性。

本模组有小圣杯和大圣杯的设定，死去从者的灵魂会先盛装在小圣杯里，小圣杯和大圣杯的位置都属于不可公开内容。

### 6.1.5 注意事项

- 1、游戏中 GM 具有最高权威性，一切以 GM 为准。
- 2、游戏中描述行动的时候请尽量保证描述准确与合乎扮演，必要时附上自己角色的相关能力说明，否则 GM 不排除无责任脑补曲解。这可能会导致你自认为可行的操作得不到理想的结果，因此请在行动时多加注意。
- 3、PC 之间如果有交流可以开个讨论组把 GM 拉进去，不要让 GM 云里雾里。
- 4、跑团过程中有进度推进的要求，中途若有事请向 GM 请假或者请求代替者接管或同组人员接管，没有代替者且同组人员也不管的话会进行强制接管。必要时直接退场处理。

更多非公开的情报需要在游戏中自行探索。

## 6.2 生命、魔力以及补充方式

英灵在现界之际，首先会得到灵核，该灵核被由魔力形成的肉体裹住，英灵藉此实体化。要打倒英灵必须对此灵核给予伤害。灵核会藉着耗费大量魔力、肉

体受损伤而逐渐弱化。这个状态下会更加耗费魔力，当遭到由强大魔力、诅咒或宝具等给予的伤害，灵核会被破坏，变得无法现界。

HP（生命）是显示从者存在的属性，从者的 Hp 分为外在 Hp、内在 Hp 两层。

外在 HP 空了后，就会掉内在 HP，也会有直接从内在开始消耗起的情况。

外在 HP 空了后，所有能力值下降一级（EX 级会降低到 A++），且会自动灵体化减少消耗（如果条件允许）。

内在 HP 空了后，英灵就可以去领盒饭，加鸡腿了。

MP 则代表了从者所能操纵的魔力，对于不擅长此道的从者，Mp 为魔力值\*10。

当从者的 Mp 空了以后会自动灵体化减少消耗（如果条件允许），且需立即进行补充魔力的行动，多余的行动会视情况禁止。

从者可以在魔力充足的情况下自行用魔力修复肉体，但大战之后想短时间恢复元气可不容易。

游戏中，一天分为 12 个战略回合，也就是每个战略回合 2 小时。

### 从者的休息：

外在 HP 每天恢复 300 点。

内在 HP 每天恢复 50 点。

**特殊【修复】：限从者、非战斗状态下，消耗一个战略行动点、100 点 Mp，恢复 100 点外在 Hp。**

**从者的 MP 不会主动恢复！**

### 补魔：

对于大战之后满身的伤痕，仅靠自行恢复可不是简单的事情，经历战斗多了后，你就会明白从者的能力是有限的，这时候就需要你可靠的 Master 来支援你了。

如果 Master 给予魔力，X 点的魔力（Mp）会成功恢复 X 点的外在 HP 或者 X 点 Mp，整个过程可以控制在一个战略回合内，标准为 100 点 Hp 或 Mp 需要消耗一个战略行动点。要进行补魔的 RP。

补魔需要进行体液交换，唾液、血液、x 液，粉红请征得对方及 GM 同意。

进行接触形式（握个手之类的）的补魔，以正常速度传递魔力。

进行血液形式（饮血之类的）的补魔可以提高 50% 的速度，但御主会额外损失补魔量 50% 的 Hp，需要 rp。

进行唾液、汗液形式（prprpr）的补魔可以提高 50% 的速度，但需要 rp。

进行 x 液形式（papapa）的补魔可以提高 100% 的速度，但需要粉红 rp。

注：内在 HP 无法被 Master 魔力恢复。

#### 御主的魔力：

Master 的魔力可以交付从者用以解放宝具，这个动作在任何时候都可以进行（包括战斗中），需要与从者保持 0-1 距离，平时传输比例为 1：1、战斗时为 2：1。 .

Master 的魔力（Mp）每天恢复 200 点；存在 HP 每天回复 30 点。一般而言，御主每天需休息至少 6h，在休息结束后，发放生命魔力恢复。

维持从者的魔力：当御主魔力（Mp）降到 0 时，从者如果得不到供魔将强制灵体化（如果可以的话）。

Master 的魔力在召唤完从者后会维持在一个较低的水平（50%），这个异常状态将在休息后得到恢复。

各种生命魔力恢复一般会在第二日午夜 0：00 时发放，御主则需要进行一个完整的休息行动后发放。

**特殊：生命是小源魔力，可以杀死普通人来榨取魔力，没有相关技能的话，每捕食一人可榨取 10 点 mp。**

**特殊：对于因为御主死亡而又没有【单独行动】的从者，其存在将会随着魔力的流失而逐渐耗尽，也就是死亡。若处于战斗之外则从者本身的魔力可以支持从者行动一个战略回合（若从者的剩余魔力不足 25%则在 1 分钟后消散），若处于战斗中则每节损失总量 20%的 Mp，且无法使用宝具。**



## 6.3 灵脉



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。

灵脉是地图上特殊的区域，一般而言进入灵脉会有清晰的感知，但也有灵脉被结界覆盖占用等情况导致难以感应。标准的提示为“大气中有着充沛的魔力”“魔力浓度高的异乎寻常”等。

一般而言，地图上至少会有 3 个灵脉，可能会有早已占据灵脉的 NPC 势力，也可能是尚未被本地魔术师发现的无主灵脉。灵脉作为一种地理因素产生的现象，其本身是无法被摧毁的，但大面积的地形破坏可以让灵脉移位，甚至分散成多个小灵脉，只有很巧合或者毁灭性的地形改变才可能导致灵脉消失。

**灵脉具有很多优势：**

1、关于**魔力恢复的优势**：在灵脉区域内，可使用【吸收】：限从者或御主，消



耗两个战略行动点，恢复 50Mp，暴露值+30。

2、**灵脉建立阵地的优势**：【阵地】内 A 级以下的魔术将无消耗；【阵地】获得额外 100%的 HP。

3、**灵脉的感知优势**：灵脉内的魔力流动如水流般清晰可见，在此使用任何魔力相关能力者会产生至少 30 点暴露值。

4、**灵脉的魔力汇聚优势**：处于灵脉内时，魔力放出型宝具的解放速度翻倍、冷却时间减半，小数点后进位。

## 6.4 抑止力



抑止力是以延长现在的世界为目的的无形力量漩涡，会在毁灭世界的主因发生的瞬间出现，抹杀那个主因。被分为【阿赖耶】（灵长）和【盖亚】（星球）两种类。

【阿赖耶】是人类（灵长）这一群体中的任何个体都拥有的统一意识，想让自己的世界存续下去的愿望。是由人类本能里存在的方向性所集结形成的东西。

【盖亚】是把星球整体当作一个生命的【盖亚假说】抑止力，是和我们人类所拥有的【阿赖耶】抑止力不一样的东西。这是世界自己的本能。人类不想死，想要和平。就连人类所身处的星球也不想死，想要长久存在下去。世界自己的本能之所以会限制接触阿克夏记录的人，单纯只是因为现在支配地球的是人类而已。人类文明社会的崩溃，有可能直接造成这个天体的毁灭。所以世界意志所创造出来的【救世主】，会跟【英雄】一样防止人世的崩溃。

抑止力是 GM 干涉游戏的方式之一，同时也是保护游戏进行的一种手段之一，与原作不同的是，【抑止力】会根据玩家的行动产生对应程度的抑止力并在低程度时就有所表现，而非直接抹杀。

抑止力会比照理应抹煞的对象来改变规模出现。会以绝对能胜利的，超出对象的数值出现。如果人类的力量无法制止那个 a 的话，抑止力便会化作自然现象将 a 连同其周围一同消灭。在过去，某处的大陆沉没等等也都是抑止力干的。

游戏中的【抑止力】，表现为【玩家】对于这个世界和 NPC 们做出破坏行为时产生的反馈。在程度较低时仅以这个世界正常的机制产生反馈，比如杀死一个人普通人，根据其在社会中的重要程度与和其他人关系的紧密程度产生抑止力，这个抑止力会触发其亲友的疑虑直到报案、调查、缉凶……其反馈程度尚不会直接对玩家造成威胁，但当抑止力逐渐加大，比如杀死数十上百的普通人，就会引来公共机关的目光。处于人类社会的每一个个体、机构都会成为【阿赖耶】的触手，当“异物”的信号足够强烈时，【阿赖耶】就会正式苏醒，开始以抹杀之势出手。

魔术师，是不受人类伦理束缚的存在。不管牺牲多少平民，只要能守住隐秘的原则，就没有问题。虽说如此，凡事都有限度。杀死一人不过亲友悲伤，但十人、百人就会引来公共机关。事态过于严重时，就无法挽回了。

进行普通人一样的日常行动不会积累抑止力；

做出超自然举措并被人目击，积累抑止力；

造成自然环境以及地形破坏时，积累抑止力；

杀死一名普通人，积累抑止力；

抑止力的积累一般不做明细计算，在达到了反馈的标准时，Gm 自行决定反馈的形式和程度，玩家行为没有到丧心病狂的程度前，不会有绝对性的干涉。

地图上的警局通缉一般分三个层次，警局级、省厅级、国家级，代表了不同程度的反馈。

其他形式的抑止力表现还有【幸运】值的降低（每个档次降低一级），【暴露值】的增高（阿赖耶的触角开始变得敏感），遭遇“英雄”（背景中的一些特殊 NPC，比如有个名为 xxx 的侦探之类的）。

在游戏出现问题时，GM 也会以【抑止力】的形式介入，比如清除咕咕咕的玩家。

## 6.5 灵体化与真名

所谓“灵体”，是表示灵质性的存在的词语。这意味着不依赖物质性的构造物

而构筑出形态。与其相对的，“实体”意味着与我们的肉体相同的构造。实体和我们一样无法穿越墙壁，当被铁棒锤打时会痛也会受伤。但是灵体，则能无视这类物理干涉。就算使用棒或剑(如果那不是魔术性道具的话)挥打灵体也只会挥空而已。

从者在现界的同时会得到在现世里的实体，也可以通过自己的意志变成灵体。变成灵体的话，有着魔力消耗少、难以被敌人发现等优点。作为灵体的特性而不会受到物理干涉，反过来也难以干涉实体。为此，从者在进行战斗的时候会实体化。

作为原作中戏份不多的设定，在作为游戏运作时却常常因为“玩家”行为而导致 BUG，如灵体化遁地藏 7 天。

出于游戏性考虑，所有利用灵体化的骚操作将被禁止，灵体化这个原作功能将只表示为对普通人的隐身效果，极大限制灵体化无视物理规则的效果以及不符合扮演要求的行为。

灵体化状态受到的攻击由内在 Hp 承受；灵体化只受到魔力伤害等对灵体有效的攻击；灵体化时有隐形、行动便利的功能，至多使暴露值-20。

灵体化节省魔力消耗的效果基本不会有具体效果，因为原作这种自然的魔力消耗计算着太麻烦就直接删除了，没有实体化时每天消耗魔力或者灵体化时仅耗费 3 成魔力什么的设定。

灵体化无法携带物品；无法利用灵体化过河、飞行、跳楼、吃霸王餐……

具体视情况以及 GM 要求为准。

## 真名

情报收集一向是圣杯战争中的重要一环，在面对传说中的各路豪杰时，获得了对方的真名就相当于赢了一半。话虽如此，面对深谙不能暴露自身真名原则的从者们，如何取得对方的真名不是一件容易的事情……

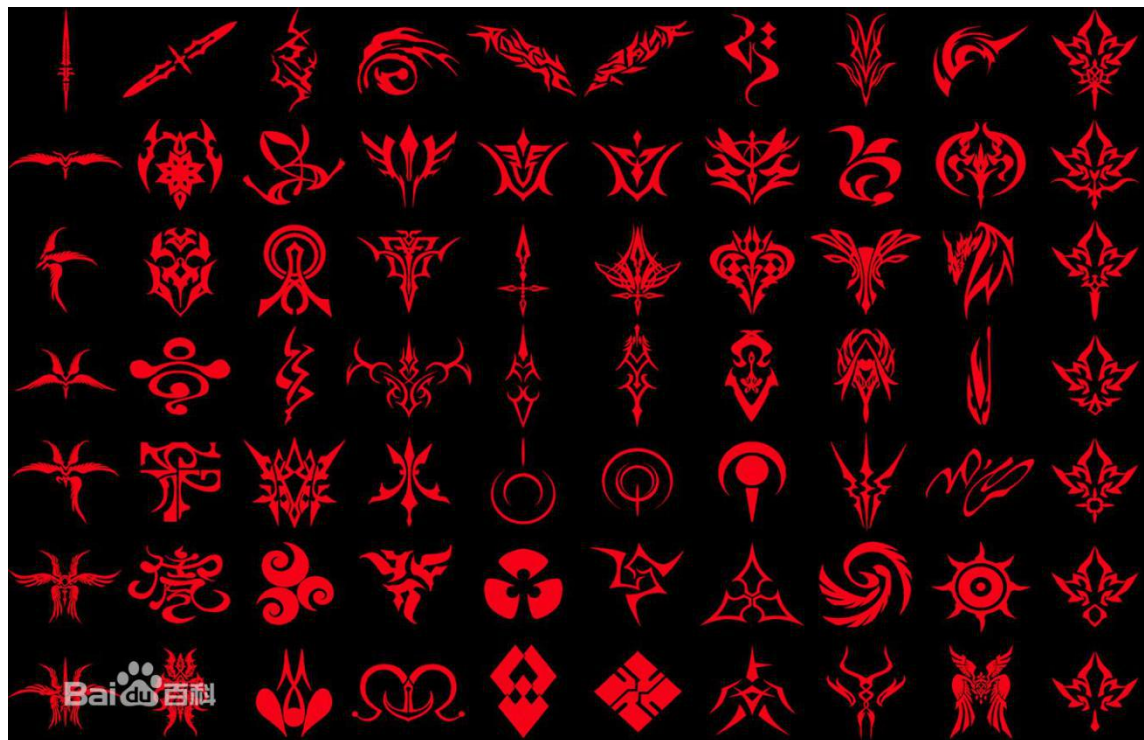
游戏内，凭空推测的真名不视为有效。推测真名需要通过正式认可的机会来进行，一般需要与对方进行一次遭遇，且遭遇中有作为推测真名证据的事件发生，如：对方使用了宝具；拿出了十分有特点的武器或道具；展示了独有的容貌等。仅仅是见个面说两句话的程度可不足以进行真名推测。根据遭遇的次数、对方暴露证据的多寡来在遭遇结束后获得一定次数的推测机会。

若推测成功，将获取对方的【能力值】数据、最强的【宝具】的真名、等级、宝具类型，以供制定攻略。

所以不要在吹水时暴露太多情报了～

注：对于【天】阵营或有特殊弱点设定的从者，会在取得【真名】后较为模糊的提示相关的一些事情，随着遭遇的次数和对方暴露的越多，这个提示会逐渐清晰。

## 6.6 令咒



### 约束从者的“令咒”

令咒为一个由三划组成的图形，一划代表一次绝对命令的行使权；也就是说最多只能用三次。用尽令咒并不会终止御主与从者间的契约，只是无法强制英灵执行命令而已。不过由于无法控制力量强大的从者是相当危险的事，甚至有被从者叛变杀害的可能，所以实际上使用次数一般为两次。

此外，令咒不只可以控制行动，也有强化的效果。基本上，在御主魔力可及的范围内，能用令咒来让从者做一些平常无法办到的事，像空间转移等魔法领域的事也能做到。

下达瞬间的命令、或是具体命令的话，会有很高的强制力。不过，要是执行命令期限过长或是范围过广的话，效果就会减低，反过来当然就会提高。所以像“服从我说的所有话”这类命令几乎可说毫无效果。

再来，因为令咒会与其他令咒发生反应，所以在御主相遇时会立刻察觉对方的存在。但因为它是靠自身的魔力来发动，当一个御主把自己的魔术回路关闭时便很难被察觉出来。

另外，因为它与魔术回路是一体化的，所以剥除令咒的行为就跟从身体里摘



除神经一样，如果弄不好就可能成为废人；但借由像言峰绮礼使用的灵媒手术来拔除的话则不受此限。基本上只要互相理解，以及花费时间循规蹈矩地使用术式，令咒的渡让是可行的<sup>[1]</sup>。

间桐慎二手上的书本名为伪臣之书，他将其当作令咒来使用。伪臣之书是对着本来用于魔术契约的书本使用令咒而制作出来的。效果是对于樱的从者 Rider 的御主权的渡让，所以能够行使“除令咒使用外的作为御主的权利”。由于只对 Rider 有效，所以 Rider 消灭=书本消灭。严格来说应想成不是书本有力量，而是施在书上的令咒束缚着 Rider<sup>[1]</sup>。

令咒是大圣杯“赋予的东西”，想增加画数，就要像言峰绮礼从巴捷特身上夺去 Lancer 的令咒一样，必须从他人身上夺来。即使跟多位从者契约，令咒也仍然只有三个(若没有从其他御主身上夺取)，所以不会有对一名从者用四个令咒这种事情。另外，将令咒集中用在一名身上也没有任何问题。

令咒的使用法粗略分为两种。一种是对从者的绝对命令权。比方说，假设有性格上抗拒“虐杀弱者”的从者。如果消耗令咒下达命令的话，从者就“必定”会将之实行(虽然事后从者对你的印象会差到极点)。然后另一种就是强化从者的能力。虽然效果是暂时性的，但其效力巨大。

从者和御主的契约成立时，大圣杯会将它的魔力注进御主的魔术回路，自动作成令咒。由于令咒的形状根据魔术回路的特性而定，所以是依存于御主而非从者。

### 令咒规则相关：

1、战斗内，【令咒】需要占用 1 节时间，但其结算具有优先权，也可以在战斗的轮次之间使用。

2、令咒的使用需要御主在行动未结算前决定，亦可以预设在第几节时使用，禁止看到从者在结算后出现被打死、被重伤、背刺自己御主等结果时再声明使用令咒。

3、令咒可以提供的效果有：

①战斗内，获得从者这一轮的所有指令的决定权，令从者乖乖听从命令。或者进行一次绝对强制性的命令，如：战死为止；不杀死对手绝不停手；这场战斗不能释放宝具等。被令咒命令即使御主死亡也会执行命令。但是，具有【对魔力】的从者对令咒的命令有抵抗效果。C 级时可以延缓一节时间再执行命令，B 级可以延缓一轮时间，A 级时可以凭借意志长时间延缓执行令咒的命令，但不会超过一天，某些特殊从者也能产生对令咒的抵抗能力。当然，若是连续使用多条令咒命令的话，这些抵抗也是徒劳的吧。

②空间转移，令从者立即回到御主身边。对于处于战斗中的御主，此条可以



令战斗中中断，废弃所有未进行的指令，立即开始一个新的战斗轮，并可以直接使召回的从者出现在目标对手身边（需目标在御主视线内）。

③使从者的所有能力值都获得相当于一个+符的爆发效果，直到当前战斗轮结束。即整个战斗轮内，全部能力值\*2，对于有+符并且在此轮内使用了【+符爆发】的能力值，按+符规则结算，不会因此翻倍。

④令咒无法恢复从者的生命，但可以恢复 200 点 Mp。

⑤令咒可以立即刷新从者的全部技能 CD。

4、令咒可以经由【令咒移植】而被转移，但不会因此移交 Master 的权利，渡让 Master 权利需要通过制作【伪臣之书】来完成。以上行为需要其中一方拥有相关能力并获得双方同意方可进行，强制性的进行需要【灵媒手术】等能力。

【令咒移植】：视为 A 级魔术，需要在安全的建筑内进行且需被施术者同意，消耗两个战略行动点，移植一枚令咒。

【伪臣之书】：视为 C 级魔术道具，需要在安全的建筑内进行，制作需消耗一枚令咒、一个战略行动点数。

【灵媒手术】：视为 A+级魔术，需要在安全的建筑内进行且需被施术者无法反抗，消耗两个战略行动点，移植一枚令咒。

注：一般而言，御主的令咒容量仅有 3 枚，新得到的令咒会补充失去的令咒，不会使令咒超出上限。当御主的令咒达到上限时，令咒的图案会完整，反之会缺失。

5、从者死亡后，御主的令咒会被圣杯回收；御主死亡后，令咒也会被圣杯回收；但当出现可契约的无主从者时，尚未死亡的御主会重新得到被回收的令咒。

6、令咒之间会互相感应，持有令咒的 Master 可以感知对方身上有没有令咒。令咒感应为“你身体上刻印令咒的位置产生了一种灸痛”，不建议玩家将令咒刻印在某些部位。当一个御主把自己的魔术回路关闭时便很难被察觉出来。

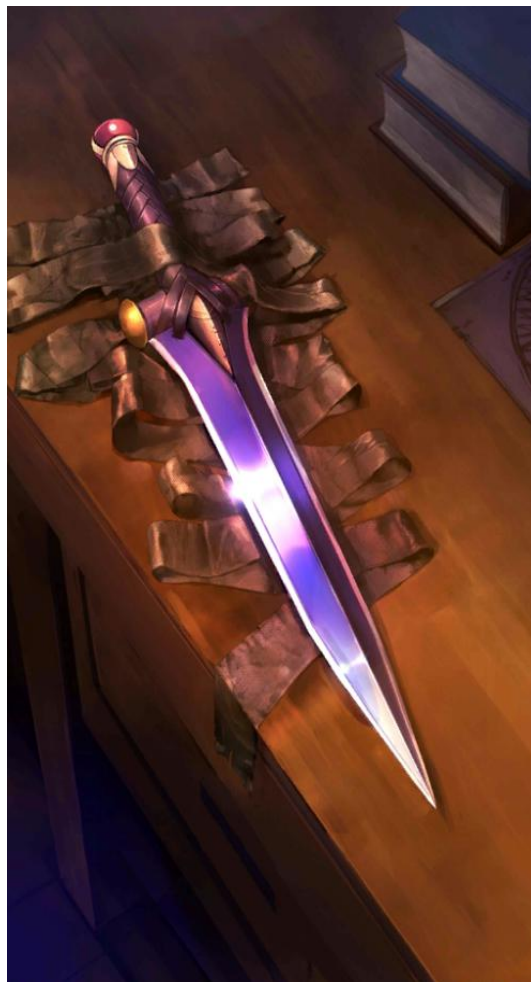
【魔术回路】的开启/关闭均需要消耗一个战略行动点，在关闭期间无法使用任何魔力相关道具、能力。

7、持有令咒的御主可以籍由契约与从者进行心灵对话，并可以互相感知到对方的状态（仅限于正常、死亡，两个档次，受伤、被打晕、被控制什么的互相感知不到），心灵对话需要进行声明（#令咒传音 之类的）否则视为无效。战斗中以此法向不在同一场景的御主（或从者）进行心灵对话需要占用 1 节。一般手段无法打断或者屏蔽心灵对话，但在物理上切断令咒和御主的联系后（砍手、剥皮什么的）失去此项功能，从者方也只会感知到御主的状态是正常（因为契约还在）。

8、令咒的使用需要其所有者高声言明（以令咒命之，xxxxx），在使用的过程中有被打断的可能性（砍手、沉默术……），切记。

9、若从者与其他人重新缔结契约，则之前的令咒会转移至新的 Master 手上。

## 6.7 魔术与魔术礼装



作为神秘之业的魔术是？

魔术即是人为地再现出神秘、奇迹的行为之总称。即使那是多么不可思议又神秘的现象，只要是自然而然地发生的就不是魔术。使用魔术是必需要魔力的，生产并操纵魔力的人称为魔术师。魔术师们从古代至现代都勤奋于研究魔术。但是，知道他们存在的人很少。“不会不由分说地向世人展示神秘”……这是魔术师们给予自身的绝对的规章。

神秘的语源是希腊语里的封闭，魔术如果不是限制在小范围内的秘法，就不再是魔术。即，魔术如果不隐藏起来力量就会减弱。这个减弱不是针对个人，而是对遥远的未来，对整体而言的。将神秘大众化、世俗化，是魔术世界意味上的犯罪。

魔术几乎万能，虽然没做到也可以让其看起来像是做到了。

魔术不是在引发奇迹，而是其过程本身是奇迹。结果会成为奇迹的，则是魔法。

【魔术】在设定中基本类似与其他世界观中的“魔法”，但相比之下有着“不能暴露神秘”“能创造奇迹的才是魔法”的设定，除此之外，基本上是一个很简单的系统。

照魔术师的观点，魔术只是将现今科技可以做到的事情，以个人的力量，花费许多时间精力使其变为可能。

因此，魔术不包含「人类无法达成的事」，能做到这类事情的能力，称为「魔法」。

【咏唱】：发动魔术所必要的动作。咒文的发音自不用说，也包含动作和手势。每个【咏唱】占用一节指令，不视为【空指令】，但不同与宝具解放，【魔术】的【咏唱】不具有色卡类别。

【咏唱】可能会跨越战斗轮，在每个战斗轮开始时，你可以主动终止咏唱，不返还该魔术的 Mp 消耗，其余消耗一般返还。

所谓咏唱是用以使用魔术的动作，在启动魔术式时所必需的。咏唱有工程和小节 2 种类，比起一瞬间完事的工程，小节更花时间。越高难度的魔术式需要越多的小节，还有可以藉着进行越长的咏唱来让魔术的效果提升得越高。

【魔术】的发动需要咏唱，根据魔术的等级，一般的魔术在【战术】中的指令和【宝具】类似，其咏唱解放耗时为 D=1 节 C=2 节 B=3 节 A=4 节 A+=5 节 A++=6 节 A+++=7 节，且一般不会有较长的 CD，某些魔术可以在一轮内连续释放。

即一个 A 级魔术，需要【咏唱】【咏唱】【咏唱】【魔术】连续 4 个指令才能释放（且跨越战斗轮）。

【魔术】的标准：

**E 级魔术**属于“不起眼”程度的神秘，无法用于影响战斗，它的发动时间是专属的【一工程】：瞬发，一般不占用一个指令。这个等级的魔术一般也就是打火机、上螺丝、洗洗手程度的力量，每次发动需要 10 Mp。也许这个等级的神秘在特定情况下能获取一些成功与利益。

标准 E 级魔术里唯一出彩的是【闲人驱散 E】：驱散 100 M 范围内的普通人。

**D 级魔术**属于“好用”程度的神秘，一般也无法影响战斗，能够做到的程度不会比普通的现代化便利物品更高，这股力量可以进行一些永久性的变化，但在非常有限的范围内，如小型的、简单的物品的维修、开锁、隔空取面包、生成一包泻药。每次发动需要 30 MP。

**C 级魔术**已经进入“标准”的程度，这个等级开始魔术才具有伤害，单体伤害等同 (Rank-20) \*6，MP 消耗等于 Rank\*2，不具备基础特效(放弃魔术的

伤害可获取一个特效)。这种程度的神秘非常有用，可能会显出相当强劲的增强功能。例如：**打开手电筒后变出由光芒形成的刀**（【圣洁之刃 C】：2 节释放，需手电筒触媒，消耗 60 Mp，生成一把 C 级、增加 10 点魔力伤害的光刃、持续时间 1 天或者关闭手电筒。）、**用粉笔在墙面画门，打开通过这面墙的通道**（【逃出生天 C】：2 节释放，需画笔等触媒，消耗 60 Mp，生成一扇可穿越不超过 1M 厚度混凝土的门，持续 1 分钟。）、**使用水晶球瞥见远方**（【更加一望无际 C】：2 节释放，需水晶球触媒，消耗 60 Mp/次，看到至多 10 格外一个具体位置的情报，持续至观察结束。）、**温和愈合魔术**（【缓慢愈合 C】2 节释放，需液体触媒，消耗 60 Mp，恢复目标 50 Hp。）、**神奇的隐蔽性伪装**（【易容 C】：2 节释放，需大量化妆品触媒，消耗 60 Mp，改变外貌，至多改变 30%的体型、减少 10 点暴露值，持续 1 日或被解除。）、**暂时性失明、幻觉**（【失明 C】2 节释放，需黑色触媒，消耗 60 Mp，使 5 距离内的一个非玩家层次目标失明 10 分钟或使玩家层次目标失明 1 节，检定权重 20。）等等。

**B、A 级魔术**已经属于“大魔术”发动可能较为复杂，甚至要使用道具，但其效果也对得上“令人瞩目”，这个等级开始魔术才能具有 AOE 伤害，AOE 伤害等同  $(Rank-20) * 4$ ，MP 消耗等于  $Rank * 4$ ，不具备基础特效(放弃魔术的伤害可获取一个特效)。例如**赋予角色一个全新的行动模式**：飞行、挖洞或游动（【飞行术 B】：3 节释放，需羽毛触媒，消耗 80 Mp，使目标获得【飞行】，持续至下一个战略回合结束。）、**寻找目标的致命弱点**（【弱点洞察 A】3 节释放，无需触媒、需注视，消耗 100 Mp，获得目标一定程度的弱点情报，检定权重 40。）、**心灵的阅读**（【读心术 A】3 节释放，无需触媒、需对视，消耗 100 Mp，同步传达目标的“思维”，检定权重 40）、**美仑美奂的运气**（【幸运术 A】3 节释放，需金币触媒，消耗 100 Mp、一个战略行动点，目标在接下来的 3 次检定中，获得不超过 5 点骰数的更改权。）、**隐蔽性**（【隐身术 B】3 节释放，无需触媒，消耗 80 Mp，目标生物或者物品进入【隐形】，暴露值-10，当然，如果这个隐形生物发出声音，或是遇到其它特殊状况，他还是会被发现。此外，该隐形生物也不可以进行会影响到周遭环境的直接动作，例如开门或是打开箱子。如果他进行任何攻击行为，隐形效果就会立即失效，不过隐形状态却能让他拥有开启突袭轮的机会，检定权重 30。）、**神奇的占卜**（【预先考量 A】3 节释放，需水晶球触媒，消耗 100 Mp，预知目标 3x3 区域内有无玩家单位，检定权重 40）、或任何看来是适当的事情。

**A+级以上级别的魔术**属于“仪式魔术”，需要长时间的咏唱，但也有着强力的效果，足够称得上“不可思议”，较为特殊的是这个等级的魔术，每个+符可视作一 rank，或者视作一个特效。比如**制造一个以假乱真的分身**（【焰影双身



**A+++】**7 节释放，需火焰触媒，消耗 160 Mp，制造一个拥有自身 50%实力、50%当前血量、不具备令咒等特殊能力的分身，你可以自由操控，持续至战斗结束。）、**将使魔改造成具有战斗力的合成兽**（**【缝合术：奇美拉 A+】**5 节释放，需尸体触媒，消耗 120 Mp、2 点战略行动点，制造一只**【奇美拉】**：**【大型使魔】****【合成兽】****【敏捷】**：战斗中无需提交明指令，红卡近战，攻击力 200，Hp 400，每轮一次行动指令，持续一天。）。

注：**【固有结界】**最低为 A++魔法。

**无论如何，魔法至少需要消耗 1 点 Mp（魔力）。**

### 魔法模版

**【名称】 【等级】**

魔法介绍：

攻击距离：

最大捕捉：

详细效果：

消耗魔力：

咏唱时间：

持续时间：

冷却时间：

### 一些常见魔法：

#### 龙牙兵 C：

以龙的牙齿为依凭，制作出 Golem 的魔法。美狄亚得意的魔法之一，也是本来科尔基斯王所传授之物。一个龙牙兵的战斗力当然不及从者，就连人类的御主都能够应付。然而，大量使役将会造成威胁。美狄亚曾在拖延时间之际使用过。全部个体并非相同，使用武器有若干的差异。

身体大小几乎和人类相同。攻击全是物理攻击，不过使用的武器根据个体而不同。假如一下子被大量召唤，将会成为挺麻烦的存在。.

2 节释放，消耗 60 Mp、1 点战略行动点、一个**【龙牙】**（C 级素材道具），生成一只**【龙牙兵】**：**【人形使魔】**，蓝色近战，攻击力 50，Hp 100，每轮行动 1 个指令，可组成**【集团单位】**，持续时间无限。

#### Gandr C：

北欧相传的魔法。用手指着对象从而诅咒他，在身心上引起不适。由于那副将对方纳入视野架起手指的模样，也被称为“Gandr 射击”。



2 节释放，消耗 60 Mp，造成 60 点魔力伤害。

#### 巨力术 C:

流通魔力“提高对象的存在”的魔术。

2 节释放，消耗 60 Mp，目标筋力提升 10 点，持续至下一个战斗轮结束，筋力提升无法叠加、无法超过 A 级。

#### 护身咒 C

以魔力形成“铠甲”，阻挡外部来源的打击。

2 节释放，消耗 60 Mp，目标获得 100 点 Hp 的护盾，持续至下一个战斗轮结束，护盾无法叠加。

#### 魔力探测 C

用魔力构成的涟漪覆盖整个区域，探测其中产生魔力波动的单位。

2 节释放，消耗 60 Mp、一个战略行动点，需要液体触媒，感知 1x1 区域内具有魔力单位的位置，侦查值 20，对【隐蔽】有效。

#### 使魔召唤 C

用还魂咒复原小动物的尸体，令它为你服务。

2 节释放，消耗 60 Mp，需要小动物尸体触媒，制造一个移动力 3 的基础侦查使魔。

#### 火焰陷阱 C

在目标地点设置一个陷阱，当有任何生物进入其中时就会发生爆炸。

2 节释放，消耗 60 Mp，需要火焰触媒，制造一个半径 2 m 的触发式魔术陷阱，暴露值-20，持续一天，爆炸范围 3 m，60 点魔力伤害。

#### 闲人驱散 C

闲人驱散(Opila)是为驱散人潮所使用的符文魔法,能够实现“让这附近的人产生一种‘不知为何不想靠近这里’的心情”的效果。

2 节释放，消耗 60 Mp，需要纸片触媒，制作一个符文卡片，使用后获得“驱散此卡片所在的 500 m 半径内的普通民众”持续至下一个战略回合结束。

#### 反击咒语 C

让我们重新来过，好么？

2 节释放，消耗 60 Mp，需法杖触媒，打断目标正在释放的一个 B 级及以下的魔术，需响应于对方魔术的咏唱节或者释放节，具有优先度。

#### 魔力流失 C

好好看看你的样子，老兄。

2 节释放，消耗 60 Mp，需法杖触媒，目标正在释放的一个魔术增加 2 节咏唱，需响应于对方魔术的咏唱节或者释放节，具有优先度。

## 魔术礼装(Mystic Code)

魔术礼装，是魔术师作为魔术行使的支援而使用的道具，也被称为“Mystic Code”或“礼装”。魔术礼装无论机能还是形状都各式各样，但要分类的话粗略分为两系统。一种是魔术师使用魔术时辅助魔力的。另一种则是礼装本身有预先设定好的效果，拥有使用时会发挥出该效果的机能。

与魔术礼装相似的东西，有“概念武装”。这是透过积累起来的历史、传说或仪式等等来把意义赋予道具，为了给予灵魂和灵体影响而制造出的兵器。

故事中登场的道具里，“天之礼服”和“宝石剑泽尔里奇”等包括在魔术礼装内。另一方面，“黑键”被分类为概念武装。

### 辅助礼装[补助礼装]

拥有辅助魔术师魔术行使的机能的魔术礼装，称为辅助礼装。具体来说多是拥有增幅、补充魔术师魔力这些增幅机能的礼装。使用辅助礼装的话，就能够以较少魔力来行使魔术，使用比自己的极限更多的魔力来行使魔术。因此，只要是魔术师的话，防备有事至少也会拥有一个作为备用魔力槽的辅助礼装。

由于也会随身携带，所以就形状而言，容易放置在身旁、容易拿在手上的形状较为讨好。也因为魔术师的嗜好，多是短剑、短杖、书本、宝石和各种装备品等。

### 限定机能[消耗礼装]

相对于辅助礼装所拥有的增幅机能，以礼装单体使某种现象发生的机能称作限定机能。使用限定机能不需要复杂的程序，只要向礼装注入魔力就行。

持有限定机能的礼装，并不像辅助礼装那样对任何魔术都能使用，但由于能得到自己无法使用的魔术效果，而且能够轻易地使用，所以实用性比起程序复杂的魔术本身更高。

虽然英灵持有的宝具由于威力太过差天共地，而且它们来源于传说，又被看待为与英灵成对，而受到特别对待，但它们大多都是持有限定机能的魔术礼装。

**【礼装】**即是魔术师的宝具，游戏中分为主动型和被动型，标准为：一次性，低两个 Rank 的宝具；

若为充能型等多次使用的礼装，效果会大打折扣。

### 礼装模版

**【名称】 【等级】**

礼装介绍：

攻击距离：

最大捕捉：

详细效果：

消耗魔力：

持续时间：

使用次数：

例子：

【月灵髓液】 A+++



以重达 140 千克的水银为载体，利用水银的物理特性结合魔术师本人所擅长的流体操作制造而成。月灵髓液通过魔术师本人的魔术刻印操作，是肯尼斯众多收藏中最为中意的礼装。

虽然月灵髓液的高机能性可称的上是万能兵器，但终究只是自动机械，只要被摸清一次行动准则就会被轻松应对。另外，操作时花费的魔力和型态的复杂度成正比，必须尽量维持在单纯的型态，若是变成了液压难以传达的型态，下一个动作的反应速度、威力会明显下降。最后的海胆状变形虽然能兼顾防御力和敏捷度，不过肯尼斯花在那上面的魔力负担也是相当大的吧。

使用时需 2 节咏唱：“Fervor, mei sanguis”（沸腾吧，我的血液）

生成名为【月灵髓液】的活化礼装，功能是自动攻击、自动索敌、自动防御。

具有 1000 点 Hp，10 点防御力，10 点全伤害减免，【暴露】【大型单位】【非生物】【敏捷】，每轮 2 个指令，会因受到伤害、特效而被摧毁。

攻击方式为鞭状的斩击，具有【锋利】（可对普通建筑物或者不超过 A 级的道具产生切断效果）【攻击距离：2】，蓝卡近战，100 点攻击力；

索敌方式为感应【空气流动】和【热感应】，占用 1 个指令，侦查值固定 40 点，范围 250 m 半径；

防御方式为【膜状防御】：占用 2 个指令，目标本轮受到的伤害由【月灵髓液】承担；和【柱型防御】：占用 2 个指令，目标本轮产生的伤害有【月灵髓液】承担，并增加 40 点全伤害豁免。

【月灵髓液】免疫枪械类道具。

【月灵髓液】持续时间不固定，每进行一个指令会消耗释放者 30Mp。

【月灵髓液】的 Hp 可经由消耗大量水银来得到补充。

## 6.8 武术与武具

武，止戈为武；术，思通造化、随通而行为术。

武术，奔跑（止通假趾，意思为奔跑）战斗（戈）的技术。是古代军事战争一种传承的技术。

武术就是军事技术，也就是古代战争技术。所以兵器被称为武器，军事被称为武事，军备也被称为武备。所以，武，本意就是拿起武器奔跑，去战争，去杀伐。所以武术即为杀伐之术。也为战争之术。

武术是一个很广泛的概念。大概更接近于“拳术”“近身格斗术”这方面。但对于有些地区（中国）的魔术师而言，可以用呼吸和步伐将身体当作魔术回路来用，有“气”这一概念。武术修习至那个程度，就可以称得上境界。

【武术】在 A 级以前只有被动效果，表现为低两个 Rank 的从者技能获是增加能力值、面板；

【易筋经 B】：增加 300 点 Hp 面板。

A 级开始视为到了可以主动使用的境界，具有影响战斗的能力。

【易筋经 A】：增加 300 点 Hp 面板，每场战斗一次，声明使用，使一节获得 20%防御力增强。

A++级开始武术已经开始体现超凡的力量，伤害表现为 B 级宝具标准，仅有一个基础特效，伤害亦可换做一个特效。

【铁山靠 A++】：【技击】增加 25 点附加伤害；每场战斗一次，进行一节准备（空指令）后使下一节【技击】增加 300 点附加伤害，且无视至多 50%防御力增强，限 0 距离近战。

完整的【降龙十八掌】什么的，不用想了，是 EX 级的东西，每一掌都是光炮的武学绝非现代武道家能使用的。

注：若未设定“气”的能力，部分【武术】会消耗魔力或者 Hp；

大部分【武术】主动效果都是“每场战斗一次”；

### 武具



对于武道家而言，拥有合适的武器与防具再进行战斗无疑是事半功倍，紧靠拳脚也很难在面对死徒、魔兽的战斗中取得优势。

【武具】是【道具】范畴的功能性物品，可以提高使用者的一些战斗属性。若是适性良好，有些【武具】是可以供从者使用的，当然，这些达不到【宝具】程度的物品能为从者增加多少战力可不一定。

【武具】可为使用者提升攻击力或者防御力，但对于【从者】等高层次战斗单位，【武具】提供的加成会受到限制。同时不同【武具】的佩戴要求不同，在不符合佩戴要求时无法使用。

【武具】可以以投入+符的形式来使佩戴者获得一定的特效，但效果的范围往往很窄，基本都是和武具相关。

【武具】提供攻击力的标准是  $\text{Rank} \times 0.3$ ；提供防御力的标准是  $\text{Rank} \times 0.2$ ；

【武具】在等级较高时可以构筑出像军神五兵之类的神奇效果。

例子：



【崩坏锤】 A+

5 Kg

使佩戴者获得攻击力+1；

每当此武具的佩戴者对目标造成伤害时，可对其佩戴的一件武具造成 10 点

【粉碎】伤害。



## 6.9 NPC 与 NPC 声望

NPC 是一种角色类型，是 Non-Player Character 的缩写，一般指“非玩家角色”，指的是游戏中不受玩家操纵的游戏角色，这个概念最早源于单机游戏，后来这个概念逐渐被应用到其他游戏领域中。

通常可以分为剧情 NPC、战斗 NPC 和服务 NPC 等，有时也会有兼具多种功能的 NPC。另外，游戏中的各种敌人，虽然也不是由玩家控制，但一般所说的 NPC 不将敌人包括在内（除了兼做敌人的 NPC）。

NPC 通常可以为玩家提供一些游戏信息，或触发剧情。被玩家攻击后会反击，并且之后不能正常对话了（声望变更）。通常某些 NPC 会掉落道具。

在本游戏中，为了方便游戏运作，会加入各式的 NPC 进入游戏内容，供玩家互动或者作为 GM 与玩家互动的桥梁。

最低一等的 NPC，构成他们的情报量极少，没有名字、样貌，只以其职能或者功能命名，在游戏中随意的供 GM 和玩家支配，例如“司机”“路人”“店员”。

普通级的 NPC，在构成时增加了名字、样貌、社会关系、性格爱好等情报，一般由 GM 创造并应用于合适的情况，但不会是任由玩家支配的“消耗品”。例如【小路易斯】在这家蛋糕店 4 个年头了，店里的各种工作都能轻松胜任，只是，快到 28 岁的她还在为没有男友而发愁.....

特制级的 NPC，有属于他的专属人物卡，具有他应该具有的各类情报、行动模式。在游戏开始前就已经被创造，游戏中用于参与故事、成为故事、完成故事。

### NPC 势力

除此之外，游戏中还拥有可供玩家互动的 NPC 势力，这些势力有着清晰的功能、定位，例如政府、警局、教会。不是所有的组织、同盟都能称得上势力，比如蛋糕店老板同盟，要是没有明确的功能或是定位的话，不会以【势力】或者【阵营】加以标注。

对于 NPC 和 NPC 势力而言，玩家通过合适的互动即可产生相应的声望，声望分为**宿敌(-30)****仇视(-20)****厌恶(-10)****冷淡(0)****友善(+10)****尊敬(+20)****崇拜(+30)**

声望会影响互动时的检定以及结果，影响你对这个势力的影响力。相信玩过诸多 MMORPG 的玩家都能轻松理解。

例子：

#### 【黑棋会】

人偶师的秘密结社，在世界各地倒卖各种 17 世纪的自动人偶，并汇集了大批研究前时代人偶技术的魔术师，但其真正的领导者至今仍是秘密。

【魔术师阵营】 【人偶师阵营】 【秘密组织】 【富有】

**宿敌(-30):** 两个【开位】等级的人偶师持续追杀，被消灭后提升追杀力度。

**仇视(-20):** 该势力 NPC 会在见到你的时候预备发起攻击，但不会上升至追杀。

**厌恶(-10):** 无法进行交流，必要时会付诸武力驱赶。

**冷淡(0):** 无法进行交流。

**友善(+10):** 可以进行交流。

**尊敬(+20):** 可以与结社成员进行交易。

**崇拜(+30):** 可以加入结社，享有结社的资源。

### 【黑棋会】



由一位【冠位】人偶师组建的秘密结社，暗中收集各类 17 世纪左右的自动人偶，目的是组建【机巧天穹·无簧大地】，一种将自身剥离出【抑止力】监控的【固有结界】。数名高位人偶师在其中寻找接近【根源】的办法，并以一些从稀有自动人偶中还原的技术吸引更多的魔术师加入。

阵营属性：中立·恶

高层成员在【固有结界】的作用下已经是非人之物。

结社成员可在结社据点内购买 E-A+级的自动人偶，以及自动人偶相关素材。

## 6.10 阵地



为进行战斗，兵力兵器所占领的位置。作战的重要依托。具有类似效果的有阵地、结界、工房等。构筑阵地的条件是：能疏散隐蔽地配置兵力兵器，便于指挥、观察、机动和发扬火力。阵地一般都构筑工事，设置障碍，进行必要的伪装。有些阵地还构筑坑道、地道等永备工事，并有战斗、生活等设施。

玩家在游戏中可以以各种方式制作出属于自己的【阵地】，包括但不限于使用【阵地制作】、【结界】、自行布置房屋的建设，根据具体的行动，会产生一个具有一定效果的【阵地】。

**【阵地制作】**：以魔术师的身份，制造出有利于自己的阵地的能力。虽然魔术师拥有的一般的工房也包括在阵地内，但到达等级 A 的话，可以制作出超越工房的神殿等级的阵地。

制造魔术阵地，共计消耗  $\text{rank} \times 0.1$  个战略行动点，【阵地】范围为  $\text{rank} \times 20$  米，制造的阵地外在  $\text{HP} = \text{Rank} \times 10$ 。并且拥有内在  $\text{HP} = \text{Rank} \times 3$ 。拥有一个基础特效。

阵地的 Hp 可以通过【修复阵地】：消耗一个战略行动点和一定的资金和(或)者素材，恢复阵地 20%的 Hp（内外）；得到修复。

【阵地】本身具有【普通】状态和 0 点暴露值，不具有更多的功能，但可以以增加【结界】【陷阱】甚至自行改造的方式为其补强。

【阵地】内的单位一般属于【隐蔽】状态。

【阵地】一般需要一个建筑物作为主体，或者说在【阵地】完成时它就已经获得了【建筑】副类别，即使只是地上画个圈。

【阵地】一般无法仅凭普通攻击破坏，需要大范围破坏效果才能伤害到【阵地】Hp，或者【阵地破坏】：消耗一个战略行动点，破坏目标未被操纵的阵地 50%的 Hp（内外）。

【阵地】的所有者在【阵地】内时属于操纵状态。对每个所有者而已，同时存在的同名【阵地】限 1 个，在新的【阵地】构建完毕时，旧的同名阵地会立即消散。

【阵地】本身不具有报警等功能，需要另设结界来发现入侵者。

**特效：**

刚毅：阵地内的从者和御主获取相当于阵地外在  $HP*0.3$  的护盾值，护盾值优先消耗，每个战略回合开始时刷新一次护盾值。

祝福：阵地内的从者和御主一项能力值获取相当于阵地  $Rank*0.5$  的提升，限一种能力值，在构筑时给出。

滋养：获取额外阵地  $Rank*2\%$ 基础的 HP 恢复和 MP 恢复。

昂扬：阵地内的从者和御主每次攻击获得阵地  $rank/2$  点附加伤害。

转换：阵地内的从者和御主可以将阵地的内在 Hp 当作魔力使用。

守护：每轮一次，阵地可以为你承受任意一格对方的指令。

天幕：阵地内的从者和御主暴露值减少  $Rank*1$ 。

+符可额外获得 1 个特效，支持自设特效。

## 结界

把世界分割开的境界。虽然有着“划分”的意思，可是结界在魔术上是意味着，隔开为内与外之后作用于内侧以及境界线上的效果。

结界有两种类，对土地和建筑物等本来就存在的内外境界加工而制成的，以及先布下自己所预备的东西，然后再划分空间的。其中，前者包括充当对其他魔术师的防卫方案或防盗对策，利用魔术师的宅邸或土地来铺设的结界。后者的结界则有把溶有魔力的头发织进绳子里，用这些绳子包围一定范围的土地，再绘画魔法阵，等等的作法。

以一种【魔术】来布置【结界】可以构出一个具有相关效果的【阵地】或者



为一个已经生成的【阵地】进行升级改造。

【结界】的范围为  $\text{rank} \times 20$  米，制造的【结界】存在  $\text{HP} = \text{Rank} \times 5$ ，拥有一个基础特效。

【结界】可被魔力伤害直接攻击；【结界】需要【维持】，一般为每天开始时支付构成该【结界】的魔术消耗的 Mp；【结界】的特效是【魔术】层次的；不同名的【结界】可以叠加，也有作用范围十分小的【结界】；

在境界线上发挥效果的例子，有张设在卫宫宅邸的检测入侵者的结界。

在内部发挥效果的例子，容易理解的有 Rider 所使用的宝具“他者封印·鲜血神殿(Blood Fort Andromeda)”。由于这是宝具的缘故，拥有远超于其他结界的凶恶机能，会把内部的人类溶解、变换成魔力再吸收。

## 自行改造

玩家在游戏中可以靠自主的行动来构筑阵地，比如寻觅一个无主的房子，占领后自行改造，那么这个建筑也就有了【阵地】类别，并可提供一定的加成。此类【阵地】不具备所有者。

也可以以此法加强改造原有的【阵地】，比如为一个城堡增加护城河、使用高级素材道具加强【阵地】结构。根据具体情况，Gm 可以给【阵地】相应的强化。

## 6.11 道具

道具是所有具有属性或者功能的物品的总称，“一根木头”是物品，“木头：E 级素材”就是道具。【道具】大致分为功能性道具、消耗品、素材。

功能性道具泛指各种使用时带来一定效果（长期生效）的物品，例如武具、枪械、身份证等。

消耗品则泛指各种仅在使用时带来一定效果且具有一定使用次数的物品，例如食物、药品、一次性礼装等。

素材则是泛指在一定情况下可以转换为消耗品或者功能性道具的物品，其本身往往不具有效果，例如龙牙、凶骨、钢锭等。

游戏中玩家可以用各种手段来获取一定数量的道具，包括在商店购买、自行制作、抢夺等方式。但值得注意的是不是所有的【物品】都是【道具】，并非挖一铲子土就能得到名为“土”的【道具】，仅在那些所得【物品】被计算了确定用途或者本就有一定价值时才会被认可为【道具】。

例如从【自动人偶】上拆除的【齿轮】是素材，去五金店可买不来这样的素



材，要是有了相应的图纸后特意制作的【齿轮】则又属于素材。

游戏中玩家的某些能力可能会需要【道具】，但大多数时候此系统并不影响正常的游戏流程，无需刻意使用。

### 商店：

与那些卖蛋糕的商店有所不同，游戏中的一些功能性地点会贩卖一些【道具】，玩家花费相应的代价即可购买那些【道具】。

这些【商店】各有不同，有些只是卖些普通物品，有些则出售神秘相关的稀有道具，更有需要特殊条件才能进入的隐藏商店。



**自我束缚卷轴**

**C 级魔法道具**

魔术师应该绝对遵守的规则，也是束缚其灵魂的强大术式。所谓“自我束缚卷轴”，是魔术师们，在缔结绝对无法违约的约定时所用的咒术契约，是为了防止毁约而作出的一种最绝对的保证。契约一般以羊皮卷为载体，包括束缚术式、束缚对象、誓约正式内容、誓约达成条件、誓约人（被束缚人）署名等内容。

利用自身魔术刻印的机能将“强制(Geas)”的诅咒加诸于施术者本人身上，原则上用任何手段都无法解除其效力。一旦魔术师在证文上签名，并达成誓约条件令证文生效，即使誓约者已经死了，只要魔术刻印继承到下一代，就连死后的灵魂都会受到束缚。前提是，署名的是本人。

仅对【魔术师】有效的誓约，可自行订立誓约内容，誓约等级约为 A+ 宝具。

### 道具作成：

赋予 Caster 职阶的一项技能。可以制作带有魔力的器具，从用于战斗的道具到日用品，能自由自在地造出林林总总的物品。此外，还能造出被称为“魔术礼装(Mystic Code)”的魔术道具。等级 A 的道具制作，连不死药也可以制作出，尽管是拟似的。

制造的魔力道具的效果一般等同于劣化一 Rank 的技能（一次性道具居多），支持自行设计道具效果；制造一件道具一般需要消耗 1 个战略行动点；一般一件道具可以存在 24 h；

需提前列出所能制造的道具列表（有限制，标准为 A 道具制作，可以制作 1 种 A 级道具，1 种 B 级道具，1 种 C 级道具，1 种 D 级道具，1 种 E 级道具。），可以将道具列表里的高级道具拆分成低级道具（一个 A 可以拆出五个 E），也可以投入+符来扩展制作更高级的道具或者改良道具。

制作魔力道具的效果和技能等级以及你的传说有关。例如霍因海姆的传说 EX 级道具贤者之石：使用者获得【纵使三度迎接夕阳】（三倍【战斗续行】）的效果持续一场战斗。C 级龙牙兵：制作消耗一枚龙牙。

道具做成需要消耗魔力，但消耗魔力并不多，一般为 Rank\*1，但是你要是用 D 级造一堆零件然后拼装高达就要耗很多。

部分道具的制作需要一些材料，不能仅靠魔力就制造一切。

## 6.12 侦查值、暴露值与预知值

侦查值、暴露值与预知值是新增加的系统，基本属于一个量化的指标，用于相关事件、行动的判定。

**侦查值：**涉及到感知附近的陌生玩家、潜藏从者；发现陷阱；视觉捕捉可能的威胁；搜寻特定物体；发现密门或者秘密隔间，注意到闯入者留下的痕迹，发现并不明显的线索，注意到鼓出的口袋，或者任何类似的事情的检定。

从者的侦查值基准值为 20，御主的侦查值基准值为 10。由于可能涉及相关度不强的判定，很多时候会由 Gm 增加调整值后再判定。

游戏中往往适用于【调查】、【索敌】等行动，详见 4.5.1 遭遇的成立。

**暴露值：**涉及到玩家的特性、行事后果、当前位置等因素造成的侦查上的一种状态量化，游戏中与【调查】、【索敌】等行动相关联。玩家在游戏中的一些行动如战斗、使用技能，会产生暴露值的变化并有可能产生一个【线索】。【线索】是一种来源于玩家行动的衍生物，通过特定方式取得线索后，能增加线索关联者的暴露值。例如【气息遮蔽】生成的【线索：气息遮蔽残留】，以魔术探测类手段得到此线索后，本区域所有【气息遮蔽】状态下的玩家对线索所有者产生 30 点暴露值，线索持续 3 个战略回合。详见 4.5.1 遭遇的成立。

同质化的暴露、隐蔽行为一般不会再导致暴露值变化；

从者的暴露值基准值为 10。

**预知值：**涉及到注意到隐藏的闯入者、意识到埋伏、对接下来对向自己的攻击有所准备等各种提示、能力所消耗的资源。每个人的预知值都有 300 点上限，预知值的使用度量一般为 50、100、150。每位玩家每三个战略回合都能获得【幸运值】\*1 的预知值（个位值不计），超过上限时会溢出消失，注意及时使用。

使用预知值的方法主要是在战斗中获得对手一张明指令，每次消耗 50 点预知值，也可以以此法抵消应提交的明指令（不包括固定为明指令的指令）。其余触发预知判定的时机会由 Gm 决定是否使用预知值（默认使用），例如门上有陷阱，想要开门时自动消耗预知值来感到危险。不同隐蔽性的能力会消耗相应等级的预知值，若预知值不足则会导致没有提示与反应时间，也就是一时间丧失了直觉、运气、危险感。

## 6.13 判定

当玩家进行了一项行动时，GM 需要对其行动反馈结果，这之间的过程称为判定，根据实际情况与 GM 的想法，判定可分为直接、检定、对抗、对抗检定。

直接判定是 Gm 在思考过实际情况后直接得出结论并进行反馈，适用于过程简单结果明显或者无影响等情况，常见的有大街上杀了一个 NPC 周边群众如何反应、一个光炮能不能打穿大楼、被车撞飞出去多远等

**【对抗】：**直接比较参与对抗的数值的大小，大者成功。一般用于绝对性，直白的特效、行动对抗时，宝具的能力往往使用对抗。例如矛与盾，作为一个力量层次较高的世界，大小比拼就是绝对的，A 级的无坚不摧在各种情况下都对 B 级的坚不可摧生效。

由于游戏中力量层次有明显的差距，很多时候能力的对抗是直接使用【对抗】进行判定的，也有都生效或者都不生效的情况。

**【检定】**：投掷一枚 D100，若骰数 $<20+(\text{被检定能力}+\text{调整值})$ 则成功，骰数越小越好，1 视为大成功，100 为大失败。一般用于判定不绝对的行为、不产生对抗和互动的特效、事件，寻找一个合适的能力来检定结果如何，必要时辅以调整值和多重检定，例如精神系异常状态的成功与否基本都是用检定，因为这个领悟里想要组织防御很难(无对抗)；找出租车、找餐馆之类的不一定成功的事情均可用检定。

值得注意的是，在能力检定以外，还有在遇到非战斗因素时，进行的剧情检定，其决定了玩家能否达成某件事情。剧情检定时，GM 将会给出一个难度等级，而玩家则需要通过这个难度等级才能完成这项任务。不同的检定行为里会获得一定的调整值。

**【难度等级】**：简单（80），普通（50），困难（20）；骰数小于等于难度等级即为成功。

**可能的剧情检定有以下几种：**

**交流**：威吓、欺骗、说服 NPC 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**：跟踪、躲避追杀、刻意躲藏或者是做一些其他人无法发现的动作时，进行的检定。

**移动**：关于跳跃、游泳、快速奔跑、障碍物间移动的检定，一般从者直接跳跃最大可跳至 15 米。

**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。

**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。

**知识**：虽然从者现界会获得当时需要的最低限度生存知识，细化的物理学、电子学等知识并未有深度的了解。但对于有些从者而言，他们拥有并可以运用相关的知识，针对这些当代人类科技领域的知识需要进行一个检定。

**【对抗检定】**：投掷一枚 D100，骰数 $<50+(\text{对抗值}-\text{对方对抗值}+\text{调整值})$ 时视为成功。一般用于出现了对抗和互动但过程并不绝对的情况，宝具能力一般不适用，非精神系异常状态一般都适用，比起宝具的强大，普通程度的能力大都适用。和**【对抗】**的区别：**【中毒】**和**【耐力】**与**【妄想毒身】**和**【耐力】**，前者还是可以拼一枪，后者则是恐怖如斯。和**【检定】**的区别：**【我能跑多快】**与**【我追不追得上】**，前者是单方面不产生互动，后者则是具有对抗性质且处于同层次。



**运气无所不在：**对于任何一次检定而言，所有玩家都有一次机会可以以 1:1 消耗【幸运】值的方式增加或者减少骰数。消耗掉的【幸运】值会在第二天开始时恢复，【幸运】值至多消耗至 0。

### 部分基础判定细则：

1. 每当某特效的文字叙述抵触游戏规则时，以特效的叙述为优先。此特效只能在该特殊状况下取代其所抵触的规则。（例如，“生命值归零不会死亡”。）

2. 当某个特效说你能做某事，而另一个特效说你不能做某事，则以「不能」的特效为优先。（例如，若某特效注记着「你本轮可以额外看到一个明指令」，而另一个特效注记着「你本轮不能看到明指令」，则以使你不能看到明指令的特效为优先。）

3. 若双方需要同时采取动作，则先由主动方（动作的发起方）作决定，再由非主动方作决定；之后这些动作同时发生。无法判断主动方时，Gm 自行判定。（例：某特效注记着：「每位从者各遗忘一张攻击指令卡。」首先，主动方先选择一个由他拥有的攻击指令卡，再来轮到非主动方选择一个由他拥有的攻击指令卡。然后，这些攻击指令卡会同时被遗忘。）

4. 游戏中只使用整数，不使用分数或小数；例如选择数字时不能选择分数，或造成有小数点的伤害。当宝具或特效会产生出分数时，都会告诉你小数点后该进位或舍去。

5. 若某特效使用「此[xx]」来区别物件（[xx]为某个类别或特征），则即使该项物件的类别或特征已改变，依旧是指该项物件。（例：某特效注记着：「目标友方生物得 100%攻击力提升直到本轮结束。在战斗轮结束时，消灭该生物。」在战斗轮结束时，此特效将会消灭因此得到 buff 的物件，纵使它已不是生物也一样。）

6. 若某物件将特效赋予另一个物件，且该特效包含了前者的名称，则该名称仅指赋予特效的物件，而不是任何同名的物件。（例：【传染病】的一项特效注记着：「传染病消耗一个疾病指示物：生成一个非典型性传染病衍生物。它具有『此概念生物之攻击力与 Hp 各等同于传染病拥有疾病指示物的数量的十倍和一百倍』。此衍生物所赋予的特效，仅以制造出此衍生物的传染病为准，而非场上其它传染病。）

7. 类别。类别包含从者、御主、技能、宝具、魔术、道具等。有些物件具有多种类别（例如【投影魔术】是魔术技能）。任何会影响到其中任一类别的效应，都会影响到此物件。

8. 副类别。副类别是在类别之后更详细描述物件特性的关键词，视情况会触发相应的关键字特效。（例如战车宝具是载具宝具，副类别为载具，会触发乘



骑)。

9. 当物件的类别改变时，新的类别（或类别的组合）会取代所有原本的类别（或类别的组合）。指示物，效应，以及影响到该物件的伤害依旧留在上面，无论这些东西是否对其新的类别有意义。类似状况：当物件之类别中的某个副类别改变时，新的副类别（或副类别的组合）会取代所属的类别之中，所有原本的副类别（或副类别的组合）。若物件的类别被移除，则由于该物件已属于新的类别，因此属于原本类别的副类别便不复存在；在该物件之类别被移除的时间中，这些从属的副类别均完全消失。但移除某物件的副类别则完全不会影响到所属的类别。

10. 某些效应会改变物件的类别或副类别，且保留其原先的某些类别或副类别。在这情况下，所有该物件原本的类别与副类别均会保留。（这一点与先前的规则不同）此规则亦适用于「在原本的类别之外，额外具有...」的效应，或是注明某物件「仍然是[类别]」者。若某物件因效应之影响而成为「魔术礼装生物」，则此效应会允许该物件保留所有原本的类别与副类别。例：某特效注记着：「所有由你操纵的礼装都是 Hp100 ATK10 的使魔，且仍是礼装」。则受此效应影响的礼装便具有两个类别：礼装和使魔。若在此效应影响之前，某些礼装已具有武具的类别，则这些地会成为「武具/礼装/使魔」，而不只是「使魔」或「礼装/使魔」。此效应保留其使魔的类别与礼装的类别。

11. 武具（礼装）若同时是个生物，便不能由生物佩带。武具若失去「武具」此副类别，也不能由生物佩带。武具不能佩带自己。武具若是佩带在非法或不存在的永久物上，该武具便不再由该永久物佩带，将直接丢弃。

12. 一个战斗轮依序分为六个阶段：战斗轮开始阶段、明指令提交前的预知阶段、明指令阶段、暗指令阶段、指令结算阶段，以及战斗轮结束阶段。每个战斗轮都会经过这些阶段，即使某阶段中没有发生任何事也是一样。并且开始、战斗及结束阶段之中还包含了依序排列的步骤。若双方连续让过且结算堆叠空着，则阶段或步骤便结束。在阶段或步骤之间不会发生游戏事件。阶段或步骤不会因为堆叠清空而立即结束；其必要条件是堆叠空着，且两位玩家依序让过。所以，在目前的阶段或步骤结束前，每位玩家都会轮流得到使用某些能力的机会。例如预知阶段会轮流询问各位玩家是否使用预知。

13. 启动式特效。具有“声明使用”“解放”等字眼的特效，在其拥有者的操纵下可在对应的时机或者阶段进行使用。若启动式特效有使用限制（举例来说，「此特效每轮只能使用一次」），即使物件的操控者改变，此限制依然有效。启动式特效中若包含「战斗中使用」，就意味着：你必须遵循战斗中使用的限制。

14. 触发式特效。触发式特效会以「当」、「每当」或「在」等字词开头。

包括了这类字词的句子便是触发条件，用来定义其触发事件。无人能「使用」触发式特效；每当该特效的触发事件发生时，它便自动「触发」。触发式特效的格式为「当/每当/在…，若[条件]，[效应]。」当触发事件发生，特效便检查所述条件是否成立；若成立，便触发此特效。特效在结算时将重新检查条件。若检查时条件不成立，特效便失效。有些效应会产生延迟触发式特效，将在之后的时段才生效。延迟触发式特效同样也会包括「当」、「每当」或「在」这三个字词之一，但通常不会以这些字词作开头。延迟触发式特效将在创造它的咒语或特效结算后产生。也就是说，要先创造出延迟触发式特效，才有机会触发之；而此特效存在之前的触发事件均无效。在触发事件之前发生的其它事件，也有可能让该触发事件无效。（例：某效应的一部分注记着：「当一个宝具释放时」，但在产生此效应的宝具或特效结算之前，该宝具就先被打断了）；在此情况下，就不会触发此延迟触发式特效。有些物件的静止式特效会连带着另一个触发式特效。这类物件会将两个特效写在同一段，先是静止式特效，然后是触发式特效。大多数的物件会将特效的触发条件放在句子开头，仅有极少数物件会将其放在句子中间。例：某特效注记着：「每轮失去 50Mp。每当你以此法损失 Mp 时，获取双倍量的预知值。」。这便是连带着另一个触发式特效的静止式特效。

15. 静止式特效。静止式异能会一直生效，不需起动或触发。没人能使用此类异能，它就是「存在」着。

16. 小游戏。当有一特效允许玩家进行小游戏时。「小游戏」是指由玩家特效创造的游戏。「主游戏」是使用主体规则的游戏。当小游戏进行时，主游戏便暂停；并在小游戏结束后继续进行。

17.

## 第七章 Gm 篇



Gm 是维持游戏运行，充当服务器功能的主持人，在此之外还兼顾组织玩家参与、构筑修订规则、设计准备游戏、规划引导游戏内容等多方面事项。本章将从多个方面讲解“如何做一名 Gm”的问题，来指导想要成为 Gm 的参与者。以下多为个人主观论调，请辩证的往下看。

### 7.1 成为 Gm 之前

本游戏作为 Fate 这个热门 IP 下的一种同人衍生产物，主要是以爱好、娱乐和交友这种非商业形式的运作，不涉及利益和规章制度。因此，参与者都要具有最基本的兴趣使然和自觉性，咕咕咕和破坏游戏的行为都是极不可取的。

作为 Gm，第一是需要兴趣使然。当 Gm 是一个很累的活儿，虽然有些人能从中服务他人中体会到乐趣，但更多的时候都需要你自行找到能让自己感兴趣的点（例如撰写规则、构筑世界、玩家交互）才能参与中得到的回报——快乐。

第二是需要责任心。Gm 是不可或缺的存在，是游戏的核心。维持游戏的运行，处理各种突发事件都需要大量的心力，一旦咕咕咕或者随心所欲的去运作游戏都会对整个游戏和社交圈带来不良影响。

第三是需要有基本的能力。这包含了学习能力、思维逻辑、为人处世、软件使用、文笔口才等多个方面，不需要全部精通，但也需要能有所作为，毕竟 Gm 的位置并非完全的玩乐之位，有大量的“工作”需要做。

虽然说了很多，但总结起来就是：如果你想要成为 Gm 那我们十分欢迎你的加入，但你没法从中获取快乐或者提供帮助的话，建议你选择围观党或者玩家位

~

## 7.2 Gm 系统

简单划分的话，一场游戏的筹备需要有主 Gm、副 Gm 和规则与模组三个要素。如果把游戏运作比作人体的话，主 Gm 是“一个人的意识和人格”，副 Gm 是“大脑与神经”，规则与模组则是“组织和器官”。

当主 Gm 咕咕咕或者无法胜任时，整个机体（游戏）就会趋向停止与咕殆；副 Gm 不足或是无法胜任时，机体（游戏）会出现停滞或者失调；当规则和模组不健全或者出现漏洞时，机体就会出现异常或者崩溃。

这三者之间具有相辅相成相互转化的关系。当主 Gm 咕咕咕时，副 Gm 就会站出来承担这个位置（大脑中产生了新的意识接管）；当副 Gm 不足时，优化规则细化模组来减少 Gm 的工作量（更强壮健康的器官更方便机体行为的进行）；当规则和模组不够好时，由 Gm 的经验和手法来弥补漏洞维持运作（用智慧弥补肉体力量的不足）；Gm 能维护改进规则和模组（培养强健自身）；合理有趣的规则和模组也会吸引 Gm 的加入（维持意识和大脑的存在）。

细致划分的话，要分为组织跑团开团、招揽参与者的 Gm（筹备游戏），撰写规则与模组、改进美化的 Gm（基础施工），报名收卡、审卡改卡的 Gm（前期准备）裁定决断、处理纠纷的 Gm（处置总管）运作游戏、结算互动的 Gm（各组交互）记录 log、提供改进意见、宣传传播游戏的 Gm（后期工作）等多种多样的 Gm 划分。

总而言之，这一切都是为了让游戏更好、更有趣，使得 Gm 和玩家都能从中完成心愿或者得到快乐，也就是让所有人都能得到满足。

## 7.3 主 Gm

主 Gm 是一整届游戏的核心。每场游戏开始前，主 Gm 的存在就是游戏得以开始的出发点，等到游戏正式开始时，主 Gm 也是团队合作中的“领头羊”，引导着整个游戏。

对这个位置而言，最需要的只有一点，那就是责任心！

一般而言，主 Gm 需要具有能够完成全部 Gm 工作的能力或者潜质，从而吸引到参与者并完成一整届游戏，这个过程十分操心、占用业余时间。但只要你保有对自己主持的游戏的责任心，就会有许多伙伴来帮助你。相反，咕咕咕或者对游戏中的各项都敷衍了事、随心所欲，最后只会落到一个被大家埋怨的下场。

一条一条的说。

第一条，主 Gm 要决定本次游戏的性质与方向。为什么目的而开启的游戏，亲友团？还是为了讲故事？创造世界？甚至是为了欣赏大家互相杀戮？这些主导性的东西都是由主 Gm 亲自决定并贯彻执行的，并且这些东西会大大影响本次游戏的很多方面。比如亲友性质就会减少杀戮等“玩家淘汰”机制，玩乐性质就要找出一些可供娱乐的点，诸如此类。

第二条，主 Gm 要负责接收玩家和其他 Gm 的意见并做出决断。对每个团队而言，都需要大家抒发自己的意见、见解，但在网络环境下出现对立观点时极其容易出现撕逼的情况，这种时刻，就需要由主 Gm 决定各种争议性事件的结果如何。

第三条，主 Gm 要把握游戏的运行情况。玩家的咕咕情况，哪组进度过慢，整体进度又如何，今天会不会出现战斗、Gm 会不会不在，这些都是需要考虑的事情。作为大型团，有太多乱七八糟的事情会出现，而人力又是有尽的，把握可能出现的情况才能提前解决问题。

权力越大责任越大，身为主 Gm 需要你在团队领导者的位置发挥应有的作用。

对于游戏而言，最基本的要有：①所有人的角色卡你都需要看过，并且明白其中可能出现的结算事件，和审卡的 Gm 交流其中需要注意的地方。②即使你不管各组的分组运行情况，也要时刻关注各组发生了什么事情，在出现纠纷时要能看清楚全貌。③发生人手不足时要能顶住，或者有解决方案，不然一咕百应，团就没了。④每天的进度结束后要作出总结，比如各组进度情况和位置汇总，方便第二天开团时进入状态，同样的对第二天开团可能遇到的一些事情要做出预案。⑤公平性中立立场，你是 Gm 你就必须保持中立的立场，并且对各种事情要有公平的做出决断，不然就会丢失 Gm 的公信力。

## 7.4 副 Gm

副 Gm 是担当具体的运行职能的游戏主持人。最基本的工作就是选择一组玩家，分管本组玩家的各项事宜，就像正常跑团的 KP 一样。但值得注意的是，对于本组内的事宜，副 Gm 是拥有各种权力的，包括可能使用的 NPC，事件等，但出现了涉及其他组的事情时，就需要在 Gm 的情报汇总地点进行预先交涉，把握多组的情况后再做出本组事件的结算结果。

注意那些 PC 们需求的那些东西，比如需要一个路人 NPC 之类的，这都需要你来创造出来并与之互动。但并非一味的任凭 PC 使唤，合理性需要保持。

PC 不是用来耍的玩具，GM 也不是。



除此之外，副 Gm 还会进行一些其他的功能性工作，例如审卡、招人和画地图什么的。

在这个位置上奉献性的付出努力是比较多的，而且对自身能力的需求也是最大的，无论是带团时对各种事件的描述，审卡时对滥强的平衡…都需要有足够的经验或努力，与单纯参加游戏寻找体验的玩家不同，Gm 是需要默默付出很多的（残念）。

## 7.5 游戏运行方式

说了很多没啥用的东西，来正式了解下这个游戏从 Gm 层面如何运行吧。

正常的流程：报名→审卡→抽从者→导入→正式开始→完结

### 7.5.1 前期准备

本游戏是网络 Q 群载体的 TRPG，因此游戏的运行场地也就是各种 QQ 群了。为了运行游戏，以黑幕杯为例，需要 1 个 Gm 之间交流的群、1 个公告屏幕群、7 个各职阶的分组群、1 个吹水聊天的公共群还有不计其数的讨论组。其中的一些可以用讨论组替代，但群的形式能更好的保证私密空间和文件保存，是更好的选择。

Gm 群用于 Gm 之间交流情报，起到中枢的作用，也是存放不可公开信息的地点。公屏群用于发布所有玩家都能或都需要获知的情报，例如开团事宜、游戏内大新闻、对界宝具波动什么的。职阶的分组群就是各组玩家进行正常游戏流程的地点，玩家之间与玩家和 Gm 之间互动的地方。讨论组是用于各组之间或者某些 NPC 需要临时的相互交流时的地点，比如出现遭遇、打电话什么的。

每一届圣杯团大都需要一周以上的前期准备（报名审卡）时间和两周以上的游戏流程时间，并且由于人数众多流程拖得太长会很容易咕咕，推荐每天都要进行一定的游戏流程，保证整体进度不停滞。以黑幕杯为例，审卡+报名一般要两周，期间包含角色卡的测试、多次改卡等；游戏的前一天是正式的抽卡抽从者选定各组的人员时间，并且分配进各个 Q 群进行玩家间的熟悉；游戏的第一天是导入+召唤夜，与游戏的正式流程搭上线，实验开团的情况；随后的每晚 20-23 时都是开团的时间，整个游戏进程会在玩家的厮杀和 Gm 的控制下保持在一个月以内。过长的流程会让所有参与者都身心俱疲，最终咕咕咕或者弃团，所以时间的把握还是蛮重要的，尽量让大家在热情最高的前期体验到足够丰富的乐趣，在中期不知道做些什么时做出一定的引导，保证高潮不断，等到接近尾声时要控制

好结局的可能性，让参与者对结局有充足的行动力。

因为参与者众多，而且圣杯团 PVP 的性质使得审卡是很重要的事情，不想让游戏运行后再出现 bug 的话，审卡时间要多和玩家交流，直到拿出终版卡。游戏的开团时间是推荐每天都开团，但要找到一个参与者都能上线的时间还需要大家共同商议，尽量不要影响到工作和生活，游戏的总时长也需要来自多方面的控制，杀戮进展迅速的话无疑会使得流程更短一些，但较早被淘汰的玩家也会没来得及体验游戏就出局，所以这些就看主 Gm 决定的开团性质了。

正常 14 人圣杯团需要 14 位玩家和 7 名左右的 Gm，适当时也会需求更多的外围人员。虽然大多数时候参与者都是较为熟悉且有一定经验的 PL，但对于想要试试看的新手玩家也是持欢迎态度的。但是新手玩家和 Gm 中容易出现对圣杯团完全不了解或者实际上手后不感兴趣的情况，这种时候，为了保证剩余玩家或者 Gm 的正常进行游戏，也会需要一定的替补人员或者方案。

因为热度的原因，大家都是很有兴趣做玩家的，但 Gm 的人手往往不足，所以尽量招到足够多的 Gm 人手后再开团，不然很容易半路崩溃，毕竟 14 位玩家真的很多，无法给玩家带来良好体验的话也是开团不负责的表现。对于玩家而言，也是有门槛的，不了解 Fate 或者完全不会扮演的话同样是对其他玩家与 Gm 的不负责，开团前要尽量指导缺乏了解的玩家，必要时选择换人。

运行 TRPG 需要一定的通行性规则，哪怕是口胡团也需要一定的规范。因此开团前需要准备大家共同认可并使用的规则，在开团过程中使用此规则来运行游戏。在本黑幕杯规则中就是以长期跑团总结出的各个可能用到或者希望大家用到的一些东西整理出的说明书，方便开团者能更好的运行游戏。

不同的规则带来的体验是完全不同的，有点侧重扮演有的侧重 PK，而侧重之后又有更多的侧重，比如有的是神仙打架有的是过家家。在这之中，规则的撰写者和主 Gm 的主导性起着巨大的作用，想要呈现怎样的世界是这些人的事情，感兴趣来参与的话就会收获这些感兴趣者，不感兴趣或者反对的话也就随他去了。反正没有官方的规则，都是各位创作者以自己的初心制作出的规则供爱好者使用，没有谁的规则一定比谁的好的说法，追求一个更吸引人更优秀足矣。

总之，空余的时间、合适的平台以及可以一起玩的大伙儿就是开团前所要准备的了~

### 7.5.2 审卡

因为圣杯团的角色卡制作属于自创资源型，大部分的东西都是玩家自主设定，所以会出现大量滥强、滥弱甚至缺乏实际内容的卡，而圣杯团本身有具有高

度扮演要求和 PVP，贸然使用这些玩家自己设定出的半成品时会带来许多麻烦，这时就有了审卡的必要性。

首先需要提的是，审卡这个环节想要做好主要靠的是经验，不同的人对强度的理解和掌控力不同，只有多审卡多交流才能得到一张适合使用的角色卡。

审卡即为玩家和 Gm 之间相互妥协的过程。

审卡主要是两个方面，人设和强度。

人设这个方面讲，虽然有趣是第一要素，但根据圣杯团的性质和主 Gm 所能容忍的范围，有很多人设是不适当或者不够充分的。就像一个偏向传统的圣杯团里出现动漫人物或者毫无特色的普通人从者就是一件不合适的事情，但在搞笑性质或者乱斗目的的圣杯团中就是可以实现的。所以关于审视这个方面时，一来是要使各种条目能够符合人物与 Fate 的世界观，二是尽量突出角色的戏剧性和人物张力，使得角色形象更突出。

直白一点就是，你说你是一个魔术师，那不行，这里只有魔术师；你说你是一个猫奴，除了猫啥都不想，那不行，这一点都不 cooooooooooooo！你说你是一个退役老兵、贵族、炼金术师、龙族血脉、秘密组织头领、背负血海深仇、科学家、有很多朋友、现在在卖军火……唔，很有趣，但是不行，因为我都看得出来这到底是个什么人。

强度这个方面就仁者见仁智者见智了，以下的内容可能大家都很清楚，我也只是表达一些理论内容罢了。

因为圣杯团是 PVP，每个参与者都是玩家这样的同一身份，所以没有高低贵贱，平衡是必不可少的，公平也是贯彻始终的。没有玩家会希望自己参加就是为了被打死被别的玩家体验乐趣，而在游戏结束后对着不平衡的强度而怒喷 Gm 偏心黑幕。

这也是圣杯团和原作有出入的地方，原作终究是作者笔下的演绎，一开始就有虚假的强弱之分，用来产生戏剧冲突，弱胜强、无双割草等情况都在作者的掌控下进行。但圣杯团不行，人们不会代入一个绝对会被踩在脚下的角色，而更渴望积极向上的体验，所以平衡和公平是绝对必要的，即使只是表面上的。

本规则的角色卡制作中，强度都是用绿方块（构筑点数）来堆砌而成的，这也是一般 TRPG 的做法，大家都有着一样的点数，这就是基础的公平。在这之后，我们引入一个概念——价值。由绿方块换取的各种天马行空的能力近看表面是看不出它的强弱的，这时就要分析它的具体价值。

价值在规则书中有着基本的计算法则，例如 1 个方块能换 10 点能力值能换一级技能或者半级宝具能换 20 点金钱等。这时我们再次引入一个概念——绝对价值。一般而言，任何能力的绝对价值都是绿方块和它代表的基本换算。也就是，

一个用 5 方块买来的东西无法严格等于 6 方块或者 4 方块。

绝对强度并不能完全表达强度，一个绝对强度高的能力并不会绝对强于其他能力。比如攻击力 1000 对上无敌。这个参数的用处是只能继续往下运算，也就是一个中间量的定位。

直白的例子有：一个宝具+符特效值 6 方块，但它却写着“提升 60 点敏捷，并获得一个+符”这个效果换算成方块是 9 个，无疑是价值溢出（超模）了。

有些例子则不太好计算其绝对价值：在每天 12 时-24 时时全能力值提升 50 点。全能力值 50 点是 25 个方块，以其一半时间发挥作用，那期望值就是 12.5 个方块，其具体价值在为 0 方块，25 方块，方差较大。此处需要着重注意上限下限和方差的情况，方差越大、上下限差距越大，这个能力的绝对价值越大、越带来不好的游戏体验。也就是玻璃大炮。

对于一些没有规则公式来计算的数据，其绝对强度需要由 Gm 自定一个标杆，比如 10 攻击力约等于 1 方块、飞行约等于 6 方块等。此处要注意上下限和方差的重要性，比如 50 攻击是正常，10000 攻击则叫做秒杀，其价值并非直线递增。

假设我们已经算出了“绝对价值”，然后进行下一步计算。

大家都知道一个能力在一个人身上未必能 100% 发挥其绝对价值，这时就需要加入新的辅助概念——自身内的相对价值。

关于自身内的相对价值的计算，我们首先要将所有能力的绝对价值相加。随后会出现两种额外的情况，协同价值（组合技）和拮抗价值（负作用）。组合技是两种或者更多的能力在自身内产生配合，使得价值递增甚至翻倍的情况。常见的有攻击力翻倍配合暴击配合附加伤害配合连击配合……最终达成“秒杀”这一组合技。而负作用则是指部分能力相互拖后腿导致无法正常发挥，使得价值减少的情况，比如大部分能力都消耗大量 Mp，但偏偏自身魔力值很少。

比如一个技能在白天时有效，而他又附带了一个固有结界使得一定范围内成为白天，这就是最基本的组合技。

除此之外，还要找到该角色自身能力所构成的“致胜”方法，比如暴击秒杀流、苟活反击流、控制流等，根据其能力间的运作流畅程度、成功率、泛用性、二次计划的施展速度等再次构成一个新的影响。

Mp 是用来平衡的一个很大的关键，游戏中获取 Mp 是十分困难的事情，对于那些无消耗或者常驻的能力而言，都是需要减弱强度的，或者以“增加消耗”的方式限制其使用。

将这三种影响代入进计算，就能得出自身内的相对价值，不过不要急，这仍旧无法表达强度。我们的 PVP 不是一个比谁分高的游戏，而是对战互动的，一

个自身价值很高的角色可能在克制他的角色面前惨败，所以角色的实际强度还要加上新的联系——**环境内的相对价值**。

环境就是参加本次游戏的各个玩家的参战角色，仔细考量其中可能出现的“对抗相性”，比如一个高敏捷高预知值高心眼的角色遇到一个敏捷低没预知值的角色时就会产生极高的对抗相性，反之则为负数。随后我们计算这些对抗情况可能出现的概率，以及对抗时出现的新的上限和下限，从而得到一个新的“环境相对价值”。将其综合，我们就得到了最终版的实际强度。

当然这只是个期望，随机性的影响无法剔除，另外如果运算代入的环境与实际情况不一样(比如明明 A 的能力很强，但是在游戏中就是不对 B 用)，结果也会受到影响。

记得代入游戏体验以及迷惑性等因素带来的价值，有些能力一眼看不出弱点，等到看出来时人都死啦，有的能力会使对手的游戏体验极差，一定要多加留意。

但即使如此，这也是个可以验证的数值，而不是“唯绝对价值论”这种虽然存在但无法验证的东西。所以到这里，角色强度计算才算真正结束。

这个运算本身非常困难，所以绝大部分人都只能依靠经验来处理，而如果真的有志研究理论，更应该考虑“如何量化其中的数据”“如何调整理论从而解释现有理论无法解释的问题”之类的不拉不拉

审卡结束后，一般会安排一个测试环节，用来给各个角色卡的使用者练习战斗和能力使用时机之类的事情，这个测试建议对抗自己的角色卡或者对抗 Gm 自制的角色卡。注意不要透漏其他角色的情报。

### 7.5.3 撰写、维护规则

撰写规则是一件看起来“我上我也行”的事情，其本质是将脑中的世界以文字的载体展现出来，并能够让其他人通过通配协议（规则）进入你的世界。这之中需要不懈的热情和标准化的文笔，才能制作出一份称得上完整的规则。

未完待续……



## 附录

### 从者技能池

---

1. 大部分技能都可以以+符的形式对技能的效果进行合适的改良（如 嘲讽技能改良一个回血效果），Rank 级只有 E\D\C\B\A\EX。
2. 所有的技能构筑与等级都需要符合你的从者人设，不要太扯，比如什么直死魔眼+圣者的数字之类的人设，也没有随随便便 Ex 级的道理，没有神话传说历史材料支撑的话最多为 C 级。
3. 技能格子只有 4 个，省格子请用一些复合技能。允许自创技能，但要和 gm 沟通哦~
4. 技能名称下有一行写了此技能的最大等级，有些技能买不到 A 级以上哦~
5. 某些原作技能需要用（或者说必须用）宝具形式购买。
6. 大部分主动技能无声明的话均为战斗外 1 场景限使用 1 次，常规战斗时 5 轮 CD，非常规战时全程限一次。

### 标准技能池一覽

---

#### 道具作成

---

Rank EX: caster /豆爸 需要传说支持才能拥有 EX 级

赋予 Caster 职阶的一项技能。可以制作带有魔力的器具，从用于战斗的道具到日用品，能自由自在地造出林林总总的物品。此外，还能造出被称为“魔术礼装(Mystic Code)”的魔术道具。等级 A 的道具制作，连不死药也可以制作出，尽管是拟似的。

制造的魔力道具的效果一般等同于劣化一 Rank 的技能（一次性道具居多），支持自行设计道具效果；制造一件道具一般需要消耗 1 个战略行动点；一般一件道具可以存在 24 h；

需提前列出所能制造的道具列表（有限制，标准为 A 道具制作，可以制作 1 种 A 级道具，1 种 B 级道具，1 种 C 级道具，1 种 D 级道具，1 种 E 级道具。），可以将道具列表里的高级道具拆分成低级道具（一个 A 可以拆出五个 E），也可以投入+符来扩展制作更高级的道具或者改良道具。

制作魔力道具的效果和技能等级以及你的传说有关。例如霍因海姆的传说 EX 级道具贤者之石：使用者获得【纵使三度迎接夕阳】（三倍【战斗续行】）的效果持续一场战斗。C 级龙牙兵：制作消耗一枚龙牙。

道具做成需要消耗魔力，但消耗魔力并不多，一般为 Rank\*1，但是你要用 D 级造一堆零件然后拼装高达就要耗很多。

部分道具的制作需要一些材料，不能仅靠魔力就制造一切。

## 乘骑

Rank EX: assassin/x 毛 需要传说支持才能拥有 EX 级「剑士」「骑兵」的职阶特性。

用来驾驭乘坐物的能力。持有此能力 A+等级以上的从者，连幻兽、神兽都可驾驭。不过，乘骑龙种则需要骑乘以外的能力。

乘骑技能关系到载具适性，一般 E 级适合马、自行车等；C 级时适合摩托、战车等；B 级时可驾驶汽车、陆行鸟等；A 级时可驾驶坦克、游艇、战象等；特种载具需要投入+符，或者投入+符使某些载具在乘骑时得到加成。

乘骑状态下，移动力提升【乘骑】Rank\*0.1。

乘骑作战时提升敏捷 Rank\*0.5 点，至多以此法提升至 A 级；乘骑状态下，一节【突进】即可发动【冲锋】。

## 狂化

Rank EX: Berserker /清姬 需要设定支持才能拥有 EX 级

「狂战士」的职阶特性，以理性作为交换使得各种 Status 等级提升的能力。随着狂化等级提高，上升 Status 的种类将会增加。等级 B 以上是全能力值上升。

Rank E:筋力提升 10 点，获得一个用于能力值的绿方块，保留理性

Rank D:筋力和耐久提升 10 点，获得一个用于能力值的绿方块，语言功能简化，不能进行长时间的复杂思考，游戏中视为社交能力-20，与 NPC 交流会难以达到目的。

Rank C:筋力，耐久，敏捷提升 10 点，获得一个用于能力值的绿方块，理性失去大半，游戏中视为社交能力负值，GM 可主动令你接战。

Rank B: 筋力，耐久，敏捷提升 10 点，获得两个用于能力值的绿方块，疯狂。游戏中视为社交能力负值，且你的技能释放时机由 GM 决定。

Rank A: 筋力，耐久，敏捷提升 10 点，获得三个用于能力值的绿方块，战意高昂，需要一个-50 的调整值才能脱战，以及社交能力负值。且你的技能、宝具释放时机均由 GM 决定。

**Rank EX:** 筋力, 耐久, 敏捷提升 10 点, 获得四个用于能力值的绿方块, 保留理性。需要偏执症 rp 才能选择。偏执症需要有详细设定, 可参考清姬, 在 PC 扮演不到位时, GM 有对偏执症表现形式向更疯狂方向扩展的解释权。

共通副作用: 【狂化】增加了魔力消耗量, 游戏中每日、每场战斗结束时, 御主需支付【狂化】Rank\*1 的 Mp, 若未支付, 则从者需强行令御主支付此消耗, 御主 Mp 不足时会消耗三倍的 HP, 御主无法支付时直接死亡。

### 气息遮蔽

Rank EX: assassin/影灯笼(Fake)需要传说支持才能拥有 Ex 级

「暗殺者」的职阶特性。遮蔽作为从者的气息的能力。可以躲过敌对从者的耳目。等级 D 只有提高隐秘行动适应性的程度, 但等级 A+ 的话几乎不会被发现。

保持这个技能状态和对方开战的场合。我方第一回合(突袭轮或第一轮常规战斗轮)所有指令都为暗指令。同时这个回合攻击力增强 Rank\*0.5 点。

保持这个技能时攻击(不包括超距打击), 对手需额外支付 Rank\*1 的预知值才能得到反应时间, 减少自身 Rank\*1 的暴露值。此技能代表的是隐蔽气息, 但在出手攻击时依然会令对手察觉杀气, EX 级的气息遮蔽才可以使身体完全隔绝各种探测。

攻击、释放技能、极近距离贴近目标等情况会导致气息遮蔽解除。

启动气息遮蔽时相当于发动魔术, 会留下有人使用魔术的气息。使用【气息遮蔽】后, 在本区域生成一个持续 3 个战略回合的【线索: 气息遮蔽残留】。

此技能原作设定十分模糊, 因此暂时视为字面效果: 气息 遮蔽; 在投入 + 符的情况下, 可以遮蔽声音、热感应、光学等之一, 并减少 20 点暴露值。此技能正常情况下是与侦查、预知能力对抗。

气息遮蔽的状态会因为其拥有者的各种暴露性行动(说话、盗窃、触摸、吟唱等)而消失, 一般不会“被消失”, 即使是被发现也不代表一定会失去气息遮蔽状态。

### 阵地做成

Rank EX: assassin/セミラミス需要传说支持才能拥有 Ex 级

以魔术师的身份, 制造出有利于自己的阵地的能力。虽然魔术师拥有的一般的工房也包括在阵地内, 但到达等级 A 的话, 可以制作出超越工房的神殿等级的阵地。

阵地为一种符合传说的建筑物。

阵地做成的参数需参考阵地系统 6.10。

### 对魔力

使用人数太多不举例。需要传说支持才能拥有 EX 级

得到魔术抗性的能力。粗略讲就是把同等级及以下的魔术无效化。A 等级的话，即使是大魔术、仪礼咒法等大规模的魔术也无法给予伤害。

使技能 Rank 同级及以下的魔术无效，提供 Rank\*1 点魔力伤害减免(对魔力)。

一般而言，该技能会在遭受各类攻击性魔术时触发，而增益性技能不触发，即使增益结束后会产生副作用；玩家可声明在面对哪些魔术时触发（不能声明对副作用什么的，因为你并不能得知那些魔术有没有副作用），如攻击、增益、治疗、感知等。对魔力会无效魔术，但无法无效魔术带来的物理性现象，比如投掷用魔术抓起的石头，对魔力不会使石头消失。

如:对魔力 A 可以无效 4 节吟唱及以下的标准魔术（A 魔术）。

投入+符可以扩展出异常状态抗性。

### 单独行动

Rank EX：吉尔伽美什(主人公 EXTRA)需要传说支持才能拥有 EX 级「弓兵」的职介特性。御主死亡或是跟御主解除契约后依然可以行动。一般而言，等级 C 为一天，等级 B 则可以现界两天。等级 A 的话，即使失去御主也能持续现界。

A：切断魔力供应后可维持三天现界

B：切断魔力供应后可维持两天现界

C：切断魔力供应后可维持一天现界

D：切断魔力供应后可维持六个战略回合现界

E：切断魔力供应后可维持三个战略回合现界

单独行动只能减少 Mp 的消耗，因此现界时间是避免战斗和使用宝具的现界时间。如果有补充魔力的手段也可以延长这个时间（支付 100Mp 增加一战略回合，仅可支付【单独行动】触发后获得的 Mp）。战斗以及使用宝具会削减现界时间（每轮损失两个战略回合），每维持一个战略回合的时间也会减少一定比例的 Mp，当 Mp 为 0 时，直接判定消散。

注：大部分宝具在失去御主后均无法使用。

### 射击

Rank A++：比利小子

「火枪手」的职介特性。对于枪械的应用程度以及使用枪械射击来作为攻击手段的强度。

该技能 E→A 级对应从者攻击力系数 1.1→1.5\*敏捷值。

值得注意的是，使用枪械等近代武器，每射击 5 次，需进行一次【装填】；

特殊枪械会有所调整。

### 复仇者

Rank A: Avenger/岩窟王

以象征集人之怨恨于一身的存在的技能，能够更简单的积攒怨念与仇恨。

Rank E:筋力提升 10 点；

Rank D:筋力和耐久提升 10 点；

Rank C:筋力，耐久，敏捷提升 10 点；

Rank B: 筋力，耐久，敏捷，魔力提升 10 点，异常状态抗性-10；

Rank A: 全能力值提升 10 点，获得一个能力值+符，异常状态抗性-30。

### 忘却补正

Rank A: Avenger/黑贞德

不管时间流逝多少，憎恨也绝对不会平息。

根据等级获得 3/4/5/6/7 个绿方块。

### 自我回复（魔力）

Rank A+: Avenger/黑贞德

直到完成复仇为止，魔力会不断涌出。

每个战略回合开始时恢复 Rank\*2 点 Mp。

### 单独显现

Rank A: Beast

以单一的个体现于世间的技能。一旦得到显现，毁灭的势态即刻降临。

由于这个技能展现出了“已然存在于所有的时空中”这样的存在方式，故而非但利用时间旅行进行的时间悖论（Time Paradox）一类的攻击尽皆无效，一切即死系的攻击也都会被免除（Cancel）。。。

??? + 【即死】无效+ 【时间线打击】无效

### 兽的权能

Rank A: Beast

亦可被称为「对人类」的技能。对英灵、神灵，以及一切“母胎”中诞生的事物皆能发挥出特攻效果。

??? +你和由你操纵的衍生物获得 【对非 Beast 特攻】

### 医术

▪ Rank E: 南丁格尔

使用魔力生成的手术刀和药品给同伴疗伤。即使是重伤也有治疗的可能，无论是人类还是从者都能治愈。



为其他角色（从者或御主均可）恢复外在 HP。恢复量等同于 Rank\*1，清除低于技能 Rank 的【疾病】【中毒】【流血】【残废】状态。消耗一个战略行动点，不能在战斗中使用。

### 黄金律

Rank A: archer/金闪闪

获得金钱滚滚而来的宿命。等级 A 的话，一辈子都能过着大富豪生活。虽是看似与战斗无关的技能，却以装备品丰富的形式起了很大的作用。

有钱，并且能使御主也提高财运。视为御主和从者同时获得额外的【资金】Rank\*2 点，并且在导入阶段可以在【商店】进行预先准备道具的购买。

### 怪力

Rank A+: Berserker /坂田金时

短期间增幅筋力，魔物、魔兽的特性。等级越高持续时间越长。

一节解放，提升【怪力】Rank\*1 的额外筋力值，持续 1/2/3 节在 Rank E/C/A 时。CD: 5 轮

### 领导力

Rank A+: ??? /觉者

指挥军队的才能。在复数对复数的战斗中提高己军的能力。拥有者稀少。阿尔托莉娅为统治英国的王，有着颇高的领导力。由她率领的军队的士气，将会变得极为高。可是，其威势并不足以建立世界规模的广大帝国，所以等级上停留在 B(足以治理一国)。

Rank E:100M 范围内所有盟友筋力+10；特别的，你的御主三维+10。

Rank D:100M 范围内所有盟友筋力和耐久+10；特别的，你的御主三维+10。

Rank C:100M 范围内所有盟友三维+10。

Rank B: 200M 范围内所有盟友三维+10，获得 10 点附加伤害与 10 点全伤害减免。

Rank A: 300M 范围内所有盟友三维+10，获得 20 点附加伤害与 20 点全伤害减免。

Rank A+: 500M 范围内所有盟友三维+10，获得等同于你的【神性】Rank\*1 的附加伤害与全伤害减免。

领导力所带来的加成无法使能力值超过 A，领导力最多达到 A+。

受到多个领导力时，只有最高级的生效。

领导力能加成友方召唤生物，但领导力无法对自身生效。

三维指筋力、耐力、敏捷。

## 吸血

---

- Rank Ex: Berserker /德库拉三世 (Apocrypha)

吸血鬼的力量之一。藉吸血这一举动，将对象化作仆从。

被吸血的一方尽管依然存活，却会变得同死去无异，从根本上变为吸血一方的隶属品。

此外，由于这一举动并非攻击而是亲爱行为之故，即便是有着「足以抵挡万般攻击的肉体」也仍然无法将其防下。

每次成功造成伤害的攻击都会为你恢复 Rank\*0.5 点外在 HP。

即使你只造成了 1 点伤害。

## 军略

---

- Rank B: rider 伊斯坎达尔

并非一对一的作战，而是团体战斗中的战术有着敏锐的触觉，在我方对军宝具的使用和对方对军宝具的防御的能力方面有着附加效果。

减少受到的对军宝具的伤害 Rank\*3 点，同处一个场景的友军也能享受到该技能 50%的效果。

增加释放的对军宝具的伤害 Rank\*3 点，同处一个场景的友军也能享受到该技能 50%的效果。

## 外科手术

---

- Rank A: assassin / 开膛手杰克 (Apocrypha)

可以使用沾满血的手术刀为 Master 以及自己治疗。虽然外观没有保证，但总会有办法。

恢复自己或御主【外科手术】Rank\*1 点的外在 HP，解除 Rank 以下的【流血】【残废】。每个战略回合限一次，可以在战斗中使用。

## 气息感知

---

- Rank A+: Lancer/恩奇都

可以透过大地察觉远方的气息，近距离下能使同级及以下【气息遮蔽】技能变得无效。

对周边进行一次气息感知，该技能 E→A 级对应 1x1→5x5 格子范围，侦查值 30→80，对【隐蔽】有效，无效不高于技能等级的气息遮断类技能产生的隐蔽效果，并且得知使用者位置，每次使用需消耗 1 个战略行动点。连续使用时增加 20 点侦查值/次。

属于一次气息感知形侦查，一般不受使用者本人的侦查值加成，生效形式是需要释放者本人站里在大地上感知自身为中心 5x5 范围内的超自然（包

括高位魔术师或者魔术道具等）气息，只能感受到位置和一定程度的关于气息的情报。

### 精研魔术

- Rank A+++：Caster/美狄亚

表示有学过魔术的技能。等级 C 表示有学过传统[Orthodox]的魔术。

具有 E/D/C/B/A/A+/A++/A+++ 级的技能时，对应获得 3/6/9/12/15/18/21/24 个仅能用于购买【魔术】的绿方块，且你拥有的【魔术】等级无法超过【精研魔术】的等级。

### 高速神言

Rank A：caster/美迪亚

辅佐魔术咏唱的技能。通常，魔术的规模越变得大就越需要冗长的咏唱；但通过此技能，能够大幅度缩短咏唱。持有高速神言的术者只要还有魔力，就可以连发出强力的魔术攻击。

减少魔术咏唱时间（【高速神言】Rank\*0.1-1）节，以此法将【魔术】咏唱减少至 1 节以下时，仍视为一节，但该【魔术】获得结算优先权。特殊技能，仅【魔术师】【咏唱者】等特征的从者可选。

### 拷问技术

Rank A：Lancer/龙娘

卓越的拷问技术。

击败对方（战斗结束后一方生命损失比例更高视为被击败）之后可以获得对方所有不高于此技能等级的能力情报(能力值面板、技能、宝具，详情)。

### 心眼(伪)

Rank A+：archer/海格力斯

属于所谓的预感或者第六感，跟【心眼（真）】的根据“由经验支持的预测”的危机回避不同，可说是基于天性才能的危险预知能力吧。包含对视觉妨碍的抗性。

获得【失明】抗性+20；战斗中每轮增加技能 Rank\*0.5 点预知值，以此法获得的预知值会在战斗结束后移除；战斗中可获知对方明指令节上附加【技能】等特效的提示。

+符可能提供的效果:你的暴击将附带【贯通】效果。

获取提示即为“对方的第一节为 红（技能）（宝具）（突进）”形式。

当对手的【心眼】等级不低于你时，【心眼】不再为你产生预知值。

### 心眼(真)

Rank A+：archer/卫宫士郎

在修行与锻炼中得到的洞察力和战斗理论。纵然是绝境，都可以冷静走出扭转形势的一步。以截至现在所得的情报为基础，预测对方的行动，打破状况的危险回避能力。那是单靠压倒性的战斗经验来支撑的，而非天赋所致。通过积累愚直的修练而获得的，正因此凡人才拥有的武器。

普通攻击额外获得 10 点打断权重；战斗中每轮增加技能 Rank\*0.5 点预知值，以此法获得的预知值会在战斗结束后移除；若你获得了对方的真名，则获得“每场战斗 1 次，若对方的某一节指令可能会对你造成当前 Hp 一半以上的伤害时，你可以将已经提交的指令中的任意节替换为【防御】或者【闪避】。”

+符可能提供的效果:你每次成功克制并造成伤害的攻击可额外获得 1 颗暴击星。

当对手的【心眼】等级不低于你时，【心眼】不再为你产生预知值。

### 战斗续行

Rank Ex: Lancer/德库拉三世 (EXTRA)、

让人在负上濒死重伤的状态下仍能战斗的技能。并且伤患死亡率亦会下降。库丘林的战斗续行表示死不断气，但海克力斯的则是表示生还能力。

你受到的不超过该技能等级的【流血】【重伤】【残疾】效果减少 50%。

你可以额外承受技能 Rank\*10 的伤害。在此之前不会死亡，但生命值低于 0 之后，筋力和耐力下降至多 20 点。并且在生命值低于-Rank\*10 高于 -Rank\*20 的时候不会直接死亡，改为在战斗结束后死亡。

【战斗续行】提供的第一段虚假生命值（技能 Rank\*10）是在外在 Hp 上，当这层虚假生命消耗完毕后，第二段虚假生命是在内在 Hp 上（数值与内在相加）。

### 千里眼

Rank Ex: Archer/吉尔伽美什

亦被称为“鹰之眼”的视觉能力。在侦察上也经常使用到。据说能够单从高处张望就以肉眼观察城镇全域，帮助搜索敌人。另外，千里眼也影响到弓箭的射击精度。等级高的话，甚至可以透视或者未来视。

允许在大楼顶端之类的允许地点发动【超距打击】，必定暴击，需消耗一个战略行动点。目标可藉由消耗 100 预知值察觉“杀气”从而产生 1 节的反应，否则无法做出反应；对于被重复打击的目标，仅需要 50 预知值即可。

包含劣化两级的【直感】，可以看到临近无遮蔽区域，Rank A=5km。固定获得 10 点侦查值，视线距离扩展。

千里眼这个技能有点像是望远镜，放大倍率越高，视野里看到的实地范围

也就越小。概而言之千里眼从越遥远的距离索敌，效率就越是低下。敌人就在那片地方，用千里眼搜索的时候却看漏了的情况是不足为奇的。在游戏规则中千里眼这个技能是用来搜寻确定地点、确定身份的敌人的，它可不是站在高楼上随随便便就能认出人群中的敌方御主手背上的令咒的技能。

### 耐毒

Rank A: Caster/美迪亚 Lily

Rank 以下的【中毒】无效，同级别则减少 50% 效果。包括宝具以及技能。

同时提高受到的治疗效果，每级增加 10%。

### 星之开拓者

Rank Ex: Caster/达芬奇

赋予给成为人类历史转折点的英雄的特殊技能。

声明解放，赋予自身【无敌贯通】直到下一战斗轮结束，获得 15 个暴击星；

所有处于冷却状态的【宝具】立即得到 3 轮冷却。

### 谍报

Rank A++: assassin/玛塔哈丽

这个技能并不是将自身的气息遮断，而是让敌对者本身无法感知气息。A++ 的场合只要从友方阵营无人告发。敌对者就不可能有所察觉。

主动使用，需获知对方真名；对目标而言使自身减少技能 Rank\*1 点暴露值并处于【隐蔽】，直到对方得知此技能的情报为止。

### 直感

Rank A+: saber/阿尔托莉雅

直感是在战斗中瞬间认清“对自己而言最适合的行动”的能力。因为会预测出弹道，也能回避枪械火器引起的攻击。有等级 A 的话，其大体上到达预测未来的领域。透过这项能力，某程度上也能无视掉视听觉阻碍所引致的不利[penalty]。。

提供 20 点【失明】【听障】抗性。

战斗外每战略回合积累 Rank\*1 点预知值，回避低于技能 Rank 的枪械道具。

+符可能提供的效果:每 5 轮一次，获得 9 个暴击星。

【直感】【心眼】【启示】等技能互不兼容。

### 动物会话

Rank A: Berserker/坂田金時



可以跟没有语言的动物心意相通。由于动物方并没有变聪明，所以含意太过复杂的传达不了。

消耗一个战略行动点，获得对方的位置情报（需外形外貌）。只能在安全的时候使用，进行一次探查检定，检定值为 **Rank\*1**。**Rank** 低于对方幸运或消耗 100 点预知值时，这个技能会被查知。

表现形式为借由动物进行探查，探查成功率与对方所在位置的动物丰富程度有关。(贫瘠/丰富/极丰富=+10/+30/+50)

### 人间观察

Rank A: caster/安徒生

对人们进行观察，并予以理解的技术。不单纯只是进行观察，对陌生人们的生活和喜好甚至人生加以猜想，并将其铭记于心的记忆力是很重要的。

消耗一个战略行动点，获得对方的位置情报（需真名）。只能在安全的建筑内使用，进行一次探查检定，检定值为 **Rank\*1**。**Rank** 低于对方幸运或消耗 100 点预知值时，这个技能会被查知，该技能属于注视。

表现形式为对超自然现象的观察，探查成功率与对方【阵营】有关，星=兽>天>地>人>其他(+50/+40/+30/+20/+10)；对【魔术师】【起源觉醒者】也有效。

### 变形

Rank A: Lancer/恩奇都

在一定的总和值之内可依照状况分配数值，自由自在的泥偶的特殊技能。

可以在安全的地点把自身的能力值重定义，重定义能力值的总和等于原本能力值+变容 **Rank\*1-30**。无法通过变容把原本低于变容 **Rank** 的能力值 **Rank** 提高到变容 **Rank** 以上，改变的单位都是 10 点为基准。特殊技能。

使用这个技能需要一个战略行动点，一次变容可持续一天，一天内仅可使用一次变形。

### 魔力放出

Rank A+: Lancer/阿尔托莉雅

使武器乃至肉体附带魔力，一边放出魔力，一边进行战斗的技能。

攻击额外产生魔力伤害。伤害值和魔力消耗均等同于 **Rank\*2**。每轮任意次，可在任意攻击指令附加这个效果（无法叠加）。魔力放出的伤害可视为具有 3 节攻击距离；魔力放出的伤害可选定多目标，你将魔力放出伤害值任意分配至攻击距离内的目标，基准单位 10 点。

对于部分传说中身着重甲作战的从者，魔力放出还可以用来构成甲冑：消耗  $\text{Rank} \times 2$  点 Mp，构成甲冑，可提供相当于  $\text{Rank} \times 4$  点 HP 的护盾值，受到伤害时优先以护甲抵抗。持续至甲冑被破坏，一场战斗限一次，可长期存在。

魔力放出可附加在【魔力放出型宝具】上，附加的魔力伤害将属于宝具伤害。

### 魅惑美声、红颜美少年

Rank A: archer/二姐

作为吸引他人的美少年（女）的性质。发动时是对男女都有效果的魅惑。

检定成功后（检定权重为  $\text{Rank} \times 1-10$ ），可以在对方下一轮提交明指令后，使其任意一个指令格子变成自己想要的普通指令。消耗魔力值为 Rank 逆序 ( $A \rightarrow E$ )  $\times 5$ 。可以多次使用。视为 1 格混乱，精神类技能。

### 无穷的武炼

Rank A+: Berserker/长江骑士

在某个时代号称无双的武艺洗练，使心技体的完全合一，不受任何精神影响就能发挥出强大的战斗能力。同时还要精通数种兵器，并能适应各种战斗风格。

每 3 轮可更换一种武器并获得对应的战斗风格，额外获得技能  $\text{Rank} \times 0.1$  种武器战斗风格。

特种兵器(如定长): 自行构筑效果。

双武器(如刃环): 无法使用【猛击】，但你的【迅击】全部升级为【2 Hit】

特长兵器(如鞭子): 提升 2 攻击距离。

特大型兵器(巨剑): 敏捷值降低至多 20 点，筋力临时获得一个+符。

大型兵器(如双手斧): 【猛击连携: 击晕】的权重增加 30 点。

暗器: 转变【物理射击】模式，但攻击力=敏捷值 $\times 1$ 。每轮可以少提交一个明指令。

弓弩: 转变【物理射击】模式。

特短兵器(如匕首、袖剑): 【迅击连携: 连击】改为将连携内的一节【迅击】升级成【4 Hit】。

短柄兵器(如单手刀、剑): 攻击力提升技能  $\text{Rank} \times 0.2$  点。

长柄兵器(如枪、戟): 自身的指令卡可以克制相同色卡指令。对方的筋力和敏捷需要同时低于你。对于低于技能 Rank-1 级或更多的宝具攻击也有效。

特殊技能。

若你的身上并未携带有那么多种的武具，则无法切换至对应的战斗风格。

### 避矢的加护

Rank A: caster/库丘林

被视为只要用眼睛确认了攻击对象，无论怎样的远距离攻击都可以闪避。另外纵使处于无法眼观对象的状况，也能应付大部分的飞行道具。跟哈桑·萨巴赫的战斗中，也将从暗处放出的投剑无效化了。只要是投掷类型的攻击，纵然是宝具也可以回避，但面对武器攻击范围为中弹时爆炸的广范围类型的攻击，或者单纯是长射程武器（如鞭子）的直接攻击，则无法获得此加护的效果。。

每消耗技能逆序  $\text{rank} \times 1 + 10$  点预知值（60→20）一次，声明使用，使一节指令额外可以抵消一次受到的非魔术类的射击（包括附魔箭，但不包括射击类魔法，比如火球。）。并且不能被 Rank 值以下的多捕捉射击类型宝具设定为 AOE 内的目标。

+符可能提供的效果：升级为抵消一节内任意次数的非魔术类射击。

### 勇猛

Rank A+: Berserker/海格力斯

以勇猛果敢的精神，无效化威压、混乱和迷惑之类的精神干涉。但是只要狂化着，技能的效果就发挥不了。效果被正确发挥时，也有让给予敌人的格斗伤害上升的效果。

获得技能  $\text{Rank} \times 0.5$  点【眩晕】【混乱】【震慑】一类的精神类技能抗性。计算你的攻击力时临时提升  $\text{Rank} \times 0.5$  点筋力值。

不过如果以 Berserker 阶职的阶职召唤的话，因为狂化会失去后半效果。

### 头痛

Rank A: saber/尼禄

从生前出生开始就继承的诅咒。由于有着慢性头痛，使用精神系技能的成功率会显著地降低。难得的艺术才能，也因为有这个技能而难以充分发挥。

获得 50 点精神类技能抗性，无法使用精神系技能，需设定一天内连续三个战略回合时段为头痛期，期间外在 Hp 暂时视为  $\text{Rank} \times 1\%$  的数值。

### 天性的肉体

Rank A+: saber/大王

与生俱来的，拥有一具作为生物而言堪称完美（Golden）的肉体。

非精神系异常状态抗性增加 Rank-20 点，筋力提升 Rank-20 点。

### 流电学

Rank EX: archer/特斯拉

魔力转化为电流是可能的，那么……

仅能在通电的建筑内使用，消耗 2 个战略行动点，恢复  $\text{rank} \times 0.5$  点 Mp。

会根据情况产生 10-100 点暴露值，以及电费大破的情况，可自行寻找方法解决此副作用。

### 破坏工作

Rank A: archer/罗宾汉

在进行战斗前、准备阶段就削减对手战力的才能，是陷阱的高手。

破坏 Rank 级以下的阵地，对同级阵地造成 50%破坏。消耗一个战略行动点。

### 艺术审美

Rank A: saber/元帅

对艺术作品、美术品的执着心。目睹在艺术界有着相关传说的宝具时，有极低机率可以看破其真名。

探查类技能，在对方使用艺术相关宝具后(包括特殊宝具)能看到对方的低于技能 Rank 的宝具详情，且会暴露自己的位置，属于注视。

### 投掷短刀

Rank A: assassin/哈桑

投掷出短刀的技。有等级 B 的话，比起投掷倒更该称呼为子弹。

每轮一次。消耗 20Mp，在任意一节附加一次【迅击射击】，若对方指令不为【技击】，则产生 Rank\*1 点伤害。

### 狂暴

Rank EX: berserker/贝奥武夫

使用这个技能的同时，他会就那样遵循本能化为战斗的野兽。

1 节解放，消耗所有 Mp，获得同级狂化的正面效果，持续到战斗结束。

### 反骨之相

Rank A: Berserker/吕布奉先

不会逗留在同一个地方，也不会拥戴同一个君主的天性。不适合亲自当君主，亦无法找到自己君主的流浪之星。

获得符合 rank 级的绿方块(A 级为 5 个)，特殊技能，需要在等级逆序+2 天内杀死御主，否则全能力值降低至多 30 点，无效同级及以下的领导类技能。当盟友领导力等级比反骨高时，反骨副作用暂时无效。(时间依旧计算) 杀死御主后能行动的时间为：御主剩余令咒数\*1 天（御主无法看到这个技能）并每天损失一定的 MP。

反骨可获得英灵在传说中背叛次数相关的等级加成，需咨询 GM。

反骨等级最高为 A。

### 信仰的加護

Rank Ex: Lancer/德库拉三世 (EXTRA)

只有曾为一个宗教牺牲的人会拥有的技能。虽然说是加护，但是并没有来自最高存在的恩惠。有的只是从信心而生的，自己精神与肉体的绝对性而已。……太高的话将会造成人格异变。

面对【异教徒】【无信者】时，获得精神系异常状态抗性 Rank\*1 点。每天恢复 Rank\*5 点外在 HP。特殊技能，必须某教信仰才能选择这个技能。

#### 奇迹

Rank EX: ruler/铁拳圣女

【医术】+解除同级及以下的非精神类异常状态，且【医术】能对内在 Hp 生效。购买需额外 1 个+符的消耗。即 8 点能买到 A。特殊技能。

#### 启示

Rank EX: Ruler/贞德

直感是战斗中的第六感，但“启示”适用于所有关乎到目标达成的事象(例如在旅途中选择最适合的道路)。

每天提供技能 Rank\*3 点预知值。

消耗 50（敌人在哪个方向等）、100（敌人是否在 5x5 的区域等）、150（敌人是否在 1x1 的区域等）预知值，从 Gm 处得知一定程度的情报。

特殊技能，限某教信仰。

#### 皇帝特权

Rank EX: Lancer/罗马

本来不能持有的技能，也可以因为本人的主张而能在短时间内获得。符合的技能是骑乘、剑术、艺术、统率力、谋略等。等级是 A 以上的情况下，连肉体层面的负荷（神性等）也能获得。

可以当做 3/4/5/6/7/任意（根据等级）种同级普通技能之一来使用，每消耗一个战略行动点可以进行一次更改，每次更改耗费 Rank\*1 点 Mp。

特殊技能，限皇帝。

#### 秀丽风景

Rank EX: saber/迪昂

从服装到外貌、肉体，都散发着难以置信之美（不仅仅是外表）的谜样氛围。

获得技能 Rank\*0.5 的魅惑相关检定调整值；

增加御主基础 Mp 恢复 rank\*2 点/每天。

#### 原初的符文：A

Rank A: Lancer/库丘林



携带着从斯卡哈处交予给他的北欧魔术刻印——卢恩符文，不仅了解了它的使用方法，更能利用它使出强力、种类繁多的效果。

战斗的前 3 轮敌方的【技能封印】(权重 80)，【宝具封印】(权重 120)。购买需要 8 点。特殊技能。

### 自我改造

Rank Ex: Avenger/黑贞德

在自己的肉体上附属、融合另一个全然不同的肉体的适性。这个技能越高就离纯正的英雄越远。

特殊技能，购买此技能需要消耗双倍的绿方块（代表技能等级越高就越损失灵格）。

你可以消耗一件肉体材料（从者的尸体、小圣杯、大圣杯等）来获得一定的自我改造加成。

在这个技能为 A 级时，可获得的加成有：①耐久带来的生命值系数+5②筋力带来的攻击力系数+0.25③移动力+1④魔力带来的魔力值系数+2.5⑤战斗获得的暴击星+5⑥一项技能提升 20%的效果⑦一项宝具提升 10%的效果；等

### 变化

Rank EX: Lancer/清姬

也被称为借体成形。

【兽化】【魔化】【巨大化】：获取对应的【特性】，以及筋力、耐力、敏捷其中 1 项(事先声明，无法更改)提升 rank\*1 点；B 级可以提升魔力；变身完大概就是多条尾巴，胳膊变长，长出兽耳、翅膀什么的程度，级别越高变化越明显，提升暴露值 Rank\*1.5。1 节解放/解除并消耗 Rank\*1 点 Mp，战斗外解放/解除都需要额外消耗一个战略行动点，可长期保持，可在任何时候使用。

“+”可选【鬼种之魔】：提升的能力值额外获得一个+。

【变转之魔】：可以花 2 节时间切换提升的项，战斗外为消耗一个战略行动点。

【天性之魔】：防御时【免疫】并抵抗同等级及以下（普通防御防普通，连携防御防宝具）的非精神异常状态。

【自然之兽】：变化后获得“每个战略回合开始时，恢复 20Mp”。

【图腾之兽】：所有宝具伤害加 1 系数。

【龙化】：获得 B 级【龙息喷吐】。

【血雾化】：每轮获得 1 次 50 点的全伤害减，可用在 1 个格子里。

EX 级为变化成连本质都不同的形态，比如清姬作为凡人却能变化成龙。

### 暴风航海者

Rank A+: rider/黑胡子

驱使被理解为船的东西的才能。由于也需要作为集团领袖的能力，所以也兼备了军事谋略、统率力效果的特殊技能。

骑乘【船】时获得同技能级别的【领导力】+【军略】（最大为 B）。

### 联合

Rank A+: rider/海盗姐妹

多体类英灵必选技能。统合各个分体的协调与存在。根据等级，各个分体可以在一定的范围内分开行动而不至于能力降低。

根据技能 Rank，各个分体同时在 1x1→5x5 范围内时可任意行动，其中一体超出范围后，所有分体能力值下降 50%。

特殊技能。

### 附魔

Rank A: caster/莎士比亚

赋予概念。对他人和他人所拥有的重要物品，追加强大的机能。基本上是用来强化 Master 让其战斗的能力。

以「现在就让吾辈仔细明白告诉各位这东西有多厉害，请各位别觉得无聊仔细听好」这样的开场白起始，念出怒涛般的诗句。

耗时 2 节给武器附魔，消耗 Rank\*3 点魔力，武器附加 Rank\*0.5 点攻击力，持续至战斗结束。

### 咒术

Rank EX: caster/玉藻前

Caster 所使用的咒术。

1 节解放，消耗 Rank\*1 点 mp，燃烧掉目标 Rank\*3 点 Mp。无法以此技能将目标的 Mp 降至 1 点以下。

### 原初的符文：B

Rank A: Lancer/BBA

对对方明指令格造成的伤害提高 rank\*1%。

购买需额外 1 个+符的消耗。即 8 点能买到 A，特殊技能。

### 过载

Rank A+: Berserker/弗兰肯斯坦

使机械、回路、电流……全部超负荷！

声明使用，使此轮的所有普通攻击的【Hit】翻倍，此轮过后眩晕 1 整轮。  
需要 8 点购买，特殊技能。

### 无辜的怪物

Rank EX: Lancer/龙娘

“无辜的怪物”是，由于从生前的行为中产生的印象使得过去和存在方式被扭曲，能力、姿态也会发生改变的技能。

世人对你的印象将叠加在你的身上，使你以非常的形象现世。

暴露值+30；筋力、耐力、敏捷、魔力提升 10 点，防御力下降 60%→20% (E→A)。

### 钢铁般的决意

Rank EX: Lancer/基督山伯爵

是在有如地狱一般的经历中培养出的钢铁般的精神力化成的技能。

免疫精神类异常状态，战斗时攻击力增加 Rank/2 点，无法主动脱战，特殊技能。

### 特攻

Rank Ex: Lancer/斯卡哈

【恶】【善】【兽】【魔性】【超大型】等特攻为 rank\*2 点；

【龙】【神性】【天地阵营】【人类】【异教徒】等特攻为 rank\*1 点；

【男性】【女性】【人形】等特攻为 rank\*0.5 点。

特攻伤害附加在攻击力上。

无论范围再窄的特攻，效果至多为 rank\*2 点。

### 兽杀

Rank B: Lancer/苍银的圣剑使 (Prototype)

对抗野兽背景的英灵时，攻击力提升技能 Rank\*4%。特殊技能。

### 龙息喷吐

Rank EX: ??? /赤龙

龙各自都拥有着活用了自身属性的最强武器，龙息(dragon breath)。

红龙的话就是火焰，蓝龙的话就是雷电，黑龙的话就是酸，将其当作呼吸而散布至广大范围。

攻击模式改为范围为 Rank\*0.1 距离的龙息，AOE，每次攻击消耗 30 点魔力，且攻击具有【特性】（毒、火、冰…）。特殊技能。

### 弑神者

Rank A: Lancer / BBA

超越人身、杀死神明的传说。

攻击时对对方附加额外对神技能 **Rank\*对方神性 Rank\*0.1** 的伤害。每次战斗限用一次，声明解放，持续至本轮战斗轮结束。特殊技能。

### 屠龙者

Rank A: **saber/对不起**

超越人身、杀死真龙的传说。

每次攻击对龙种或跟龙的血统有关传说的英灵造成额外 **Rank\*2** 的附加伤害。同时受到的龙特性伤害减少 **Rank\*1**。特殊技能。

### 魔眼

Rank EX: **??? /戈尔贡**

单是观看对象就会发动的魔术。美杜莎的石化魔眼是等级 A+。

产生 1 种异常状态：石化、冰冻、灼烧、出血、中毒、失明、眩晕、睡眠、混乱、诅咒。或者直接产生伤害。石化、冰冻、灼烧、出血、中毒为非精神系异常状态；失明、眩晕、睡眠、混乱、诅咒，为精神系异常状态。

各个异常状态的检定值均为技能 **Rank\*1-10** 点，部分会触发对抗检定。

例子：石化魔眼 A：若目标对魔力小于等于 A 则被石化，持续 x 节，消耗  $x*5*rank$  点 mp。1 节解放，目标的下一节开始石化。

扭曲魔眼 A：消耗 50 点 mp，对手进行一个敏捷检定，如若失败则受到 200 点物理伤害。

魔眼的使用一般为每轮一次。特殊技能。

### 直死之魔眼

Rank A: **Lancer/214**

直死，即能够直视（注视；正视）“死”的能力。这是一种相当稀有的能力，虽然真祖和死徒大多拥有魔眼，但当中也不曾出现过直死，Arcueid 甚至以为这是在神话中才有的能力。

每次成功造成伤害的攻击额外对敌方造成 **Rank\*0.05%** 比例的内在 hp 百分比伤害（即 A 级，一次战斗成功攻击命中 40 次，对方就即死，大概、如果对方没回血的话）。特殊技能。

## 荣誉室(技能)

此处用于展示历届优秀的自设技能。

一个人的灵感总是有限的，天才般的想法需要在思维的碰撞中出现。

**星之开拓者(艾萨克.牛顿专属) EX** (20 个绿方块)

**介绍：**赋予给成为人类历史转捩点的英雄的特殊技能。

一切困难航程、苦行会“仍旧不可能”地变成“可以实现的事情”。

仅凭人类的力量来跨越以当代技术水平来说只差一步的苦行。

**效果：**每轮获得 3 个暴击星，每轮赋予自己一节【无敌】状态（对宝具无效）。

作为最伟大的科学家之一，在力学、光学上有非同凡响的贡献，牛顿无愧星之开拓者的殊荣。而那以牛顿之名命名的繁多定理，将会成为最高等的加护，再强的攻击也难以突破力与光的桎梏，也许只有神秘的凝聚物——宝具 才能让她(没错)感到些许棘手吧~

「牛顿第一定律、牛顿第二定律……哇，怎么这么多公式都是用咱的名字命名的！」

出自 4st 杯中的 **caster**，此技能的效果朴实中蕴含着强大，而且契合这样一位伟人的历史功绩，实在是优秀的技能设定。

## 道具池一览

【伪臣之书】：消耗 1 枚令咒制成，可将从者的操纵权移交。

【令咒】：令咒的使用法粗略分为两种。一种是对从者的绝对命令权。比方说，假设有性格上抗拒“虐杀弱者”的从者。如果消耗令咒下达命令的话，从者就“必定”会将之实行(虽然事后从者对你的印象会差到极点)。然后另一种就是强化从者的能力。虽然效果是暂时性的，但其效力巨大。还有，令咒是大圣杯“赋予的东西”，想要增加画数，就必须像言峰绮礼从巴捷特身上夺去 Lancer 的令咒一般，从他人身上夺来。

【.22 短口自动手枪】 伤害 30 射程 1 装弹 6 发 2 点【资金】 C Rank

【7.65mm 左轮手枪】 伤害 40 射程 1 装弹 6 发 3 点【资金】 C Rank

【9mm 左轮手枪】 伤害 50 射程 1 装弹 6 发 4 点【资金】 C Rank

【普通弓箭】 伤害 30 射程 2 2 点【资金】 C Rank

【.45 左轮手枪】 伤害 60 射程 1 装弹 6 发 5 点【资金】 C Rank

【沙漠之鹰】 伤害 100 射程 1 装弹 7 发 6 点【资金】 B Rank

【猎象枪(双管)】 伤害 130 射程 0 装弹 2 发 10 点【资金】 B Rank

【(7.62mm) 半自动步枪】 伤害 100 射程 4 装弹 5 发 10 点【资金】 B Rank

【10 号霰弹枪(双管)】 伤害 140 射程 0 装弹 2 发 10 点【资金】 B Rank

【AK-47】 伤害 60 射程 4 装弹 30 发 10 点【资金】 B Rank

【巴雷特 M82】 伤害 200 射程 10 装弹 11 发 30 点【资金】 A Rank



【乌兹微型冲锋枪】 伤害 50 射程 1 装弹 30 发 15 点【资金】A Rank  
【M1882 加特林机枪】 伤害 70 射程 4 装弹 100 发 70 点【资金】A Rank  
【燃烧瓶】 伤害 60 范围 1 3 点【资金】C Rank  
【土制炸药】 伤害 200 范围 1 8 点【资金】B Rank  
【塑胶炸弹(C4) 100 克】 伤害 300 范围 0 10 点【资金】A Rank  
【反步兵地雷】 伤害 200 范围 2 20 点【资金】A+ Rank  
【轻型反坦克武器】 伤害 400 射程 8 100 点【资金】A++ Rank

## 关键词详解一览

【魔术师】：魔术师们的日常生活，其大半都被“研究”占据着。在研究以外使用魔术的人是少数派，比方说使用魔术去劳动，作为报酬而得到薪金的魔术师并不多。把魔术当作工具而非研究对象来使用的人(例如使用魔术的暗杀者)被称为“魔术使”，会被魔术师投以轻蔑的视线。

还有，即使是魔术师，在日常生活中使用魔术的人并不多。虽然也因为魔术作为办理日常事务的手段其成本很高，不过首要是为了“神秘的隐匿”。魔术协会极端地禁止让世间知道魔术，如果采用显眼的魔术使用方式，将会遭到肃清。

魔术师基本上以一子相传的方式继承自己的魔术和研究。这样子的家庭称为“魔术师家系”。对于继承者以外的孩子，甚至连家长是魔术师这件事也不会告诉他们。不过，魔术回路并不是 100%遗传的，魔术师也有可能会生不出孩子。在这情况下，会把持有魔术回路的孩子收为养子来让家族保存下去。魔术是一子相传的理由，跟魔术刻印不能复制有着重大关系。只有被选中的继承者一人，会继承那个家族的所有魔术<sup>[1]</sup>。

【魔术回路】：所谓魔术回路，即是魔术师体内持有的拟似神经。主要机能有二。魔力的生成以及，它是连往刻印于世界上的魔术基盘的道路。魔术师利用魔术回路制造魔力，使用魔力推动魔术基盘，从而行使魔术。

如同被说成拟似神经那样，分成核心和连系着它的线，遍布于体内。

魔术回路是生来就决定好了数量的，不会因外在因素而增加<sup>[1]</sup>。

【魔术回路（属性）】：决定魔术师使用的魔术容易拥有怎样的特性、魔术师跟怎样的魔术相性较好，属于魔术师本人的要素。

有地、水、火、风、空五大元素，加上架空元素的虚和无七种。五大元素的种类因应魔术的流派不同而有一部份相异。著名的有，以木、火、土、金、水构成五大元素的流派。

基本上魔术师是一个人拥有一个属性,但其中也存在拥有称为双重属性的两种属性(比方说是火和土、水和风等)的魔术师,以及混合持有全部五大元素属性的称为“Average One”的魔术师。

间桐樱本来是架空元素·虚属性。却通过魔术训练,被改变为属于间桐家的水属性,因此而无法发挥原来的才能。

**【战胜】**: 战斗结束后,你由于本场战斗而损失的 Hp(以百分比形式)比对手少,记为战胜了对手。反之为被击败,相等为平手。

**【应用性】**: 许多能力的使用方法不局限于文字上的效果,比如火球术不仅可以用来打人,还能用来点火。

**【骚操作】**: 令人窒息的操作,以玩家的智慧和(或)小聪明来进行的行动,一般无法顺利达成,除非说服 Gm。比如用幻术把一件不值钱的东西变成黄金,然后去买车。

**【判定】**: 当玩家进行了一项行动时,GM 需要对其行动反馈结果,这之间的过程称为判定,根据实际情况与 GM 的想法,判定可分为直接、检定、对抗、对抗检定。

**【对抗】**: 直接比较参与对抗的数值的大小,大者成功。一般用于绝对性,直白的特效、行动对抗时,宝具的能力往往使用对抗。例如矛与盾,作为一个力量层次较高的世界,大小比拼就是绝对的,A 级的无坚不摧在各种情况下都对 B 级的坚不可摧生效。

**【检定】**: 投掷一枚 D100,若骰数 $<20+(\text{被检定能力}+\text{调整值})$ 则成功,骰数越小越好,1 视为大成功,100 为大失败。一般用于判定不绝对的行动、不产生对抗和互动的特效、事件,寻找一个合适的能力来检定结果如何,必要时辅以调整值和多重检定,例如精神系异常状态的成功与否基本都是用检定,因为这个领悟里想要组织防御很难(无对抗);找出租车、找餐馆之类的不一定成功的事情均可用检定。

**【对抗检定】**: 投掷一枚 D100,骰数 $<50+(\text{对抗值}-\text{对方对抗值}+\text{调整值})$ 时视为成功。一般用于出现了对抗和互动但过程并不绝对的情况,宝具能力一般不适用,非精神系异常状态一般都适用,比起宝具的强大,普通程度的能力大都适用。和**【对抗】**的区别:**【中毒】**和**【耐力】**与**【妄想毒身】**和**【耐力】**,前者还是可以拼一枪,后者则是恐怖如斯。和**【检定】**的区别:**【我能跑多快】**与**【我追不追得上】**,前者是单方面不产生互动,后者则是具有对抗性质且处于同层次。

**【临时 buff】**: 一般持续时间不超过一个战略回合为临时 buff。

**【半永久 buff】**: 持续时间超过一个战略回合为半永久 buff,即使它需要维持或条件。

【永久 buff】：持续生效，且无需维持或条件的 buff。

【维持】：对于一些能力而言，在某些时间点(每战略回合、天、轮……开始时、结束时)支付相应代价即可保持生效，这个过程称为维持。

【声明】：主动向 Gm 表达使用、触发、停止、禁用某个能力的行动。

【详情】：一般指写在卡面上的能力(包括但不限于)名称、类型、等级、效果、负面，不包括该能力的应用方法、相关设定典故。

【打断】：特效，主要参与对抗各种需要咏唱的能力，如宝具、魔术。触发时机为其咏唱节，对抗成功即可打断，对方不返还 MP。参与对抗的能力视情况而定。

对于一些控制性能力，其本身就包含了一定程度的【打断】效果，控制成功即可打断。

【防止打断】：特效，具有此特效的能力在咏唱节出现打断对抗时，参与对抗的能力权重+30；特别的，当此特效出现在【宝具】上时，即便被成功【打断】，该【宝具】仍会继续解放，只会由于此【打断】而延缓一节解放。

【击晕】：特效，会产生异常状态【眩晕】，击晕的权重会对抗耐力值、眩晕抗性等，若对方对抗失败，则对方的下一节指令为【空】，会由于此法而产生【突袭轮】。

【脱战检定】：投掷一枚 D100，骰数 $\leq 20 + (\text{敏捷} - \text{对方敏捷} + \text{调整值})$ 时视为成功。其中，双方每有 2 距离，调整值+10。

【脱战保护】：【脱战】之后双方在一定时间内无法再次进入战斗，根据双方的行动和扮演，这个一定时间可以很长，但最短也有一个【行动】的时间（如：你刚刚逃命成功，对手就准备预判你的逃跑的方向放一个陨石，那么你还有一个【行动】来决定逃跑方向，没有逃出范围即进入非常规战环节——对抗天上的陨石）。

【宝具衍生伤害】：衍生伤害不具有【宝具伤害】这一副类别，伤害的数值根据宝具的破坏效果和受到破坏效果的单位所处状态而浮动，浮动范围为该宝具伤害的 50%~25%。

【Hit】：一般而言，每节的攻击次数会根据具体情况与设定而发生变化，一节打一万发子弹也只算作一次伤害。但某一节的攻击具有了【X Hit】的特效时，其攻击判定将发生变化，本节视为 X 连击，连击的结算与第一击相同，获得相同的加成（暴击、被动效果、附加效果等），但不会获得注明为【附加一次】之类的加成效果，连击参与克制结算，即本节被克制的话连击均被克制。

【冷却时间（CD）】：有些能力或者行动是无法连续使用的，必须在使用后经过一段时间的休息才能再次使用。所有注明冷却时间（CD）的能力，其下一次再起动的时机以此方法计算：在使用过该能力后，获得等同于其冷却时间单位（回合、轮、小时、天……）数相同数量的指示物，在下一个相同时间单位开始时，

移去一个指示物，当该能力上没有指示物时，即可再次启动。例如一个火球的 CD 是 5 轮，在第一轮使用后，其上标记倒计时 5，在第二轮开始时，其上标记改为倒计时 4，等到第六轮（使用轮次加上冷却轮次即为冷却完成的轮次， $1+5=6$ ）开始时，火球就已经可以再度使用。CD 计算在时间单位不统一时，会先换算时间单位再进行计算。

**【起源】**：起源不只是魔术师，而是一切存在生来就拥有的方向性，被认为与存在本身密不可分。强烈表现出“起源”的魔术师，有时会偏离通常的属性，起源本身就成为了属性。有许多这样的魔术师突出优点、发挥作为专家才能。起源可以看作是人类最初的意识形态，无论一个人转世多少代，他的起源属性将决定他的行动的结果。所以，他们被认为比起一般的魔术师，他们更能够到达更高的境界。譬如，卫宫士郎起源为“剑”，卫宫切嗣的起源“切断与结合”（双起源），白纯里绪起源为“进食”，两仪式的起源为“无”，黑桐鲜花“禁忌”，苍崎青子起源“破坏”，荒耶宗莲的起源“静止”，胭条巴起源是“无价值”，浅上藤乃“扭曲”。卫宫士郎的起源是“剑”，作为魔术师的属性也变成“剑”。由于属性不是五大元素，所以不擅长于用到五大元素的魔术。相反地，能够显现出固有结界“无限剑制”。<sup>[1]</sup>。

**【三维】**：一般指玩家的筋力、耐力、敏捷。

**【必中】**：具有必中的指令在面对**【闪避】**时，无效该**【闪避】**。

**【无敌】**：防止任何来源造成的伤害。

**【免疫】**：防止任何来源的特效。

**【贯通】**：具有贯通的指令在面对**【防御】**时，无效该**【防御】** 50%的伤害减免和(或)100点固定伤害减免。

**【封印：暴击】**：具有此状态的单位无法使用暴击，但仍会积累暴击星。

**【武具】**：主类别，具有武器、防具功能，并有 Rank 与属性的物品。

**【载具】**：主类别，具有坐骑功能，并有 Rank 与属性的物品。

**【物品】**：超类别，物品，物品和道具的区别在于，一根木头是物品；一根木头：E 级材料，既是物品又是道具。

**【生物】**：超类别，生物。

**【耐久】**：表示道具的“Hp”。

**【磨损】**：特效，每次造成伤害时，对所接触的道具额外产生权重  $\times 0.1$  的耐久损失。

**【伤害】**：主类别，对各类 HP 产生的损伤称之为伤害。

物理伤害：副类别，物理伤害是没有任何神秘加成不需要魔力的攻击，通常为从者和御主的普通攻击、现代枪的枪击、大楼坍塌等，这类攻击无法对灵体化的英灵产生任何伤害，会触发物理伤害减免，不会触发对魔力伤害减免。

**魔力伤害：**副类别，魔力伤害是御主或从者使用魔术、技能、宝具之类的能力造成的伤害，这类伤害触发魔力伤害减免，不会触发物理伤害减免，但可以对灵体化的从者造成伤害。

**宝具伤害：**副类别，宝具伤害分为物理或魔力伤害，但具有此副类别的伤害有独立的伤害结算。宝具伤害被闪避、克制、抵抗等情况下依然会产生 50% 的伤害，随后再进行下一步的伤害减免；宝具伤害可对灵体生效；宝具伤害只会由宝具产生。

**真实伤害：**副类别，具有此副类别的伤害，无视任何伤害减免效果。

**【释放魔力波动】：**主动释放魔力波动，限从者，范围视为 3x3 格子，不消耗战略行动点，但一旦声明使用，则持续到下一战略回合开始。释放的魔力波动可携带至多两个字程度的信息，如挑衅、求救、友好……

## FAQ

移至 FAQ 文档

## 参考资料

- [1] Fate/complete material III World materia
- [2] FGO 板块 NGA
- [3] 贴吧 《Fate/Apocrypha》设定整合
- [4] 各类圣杯战争 TRPG 规则
- [5] FGO Wiki
- [6] 各类 TRPG 规则

**希望使用本规则，或者有魔改、转载需求的请向作者 QB 获得授权，防止纠纷；借鉴的话请注明出处。**

## 致谢

感谢其他在规则创作过程中提供帮助、鼓励和关怀的



白川终 羴基 影子 螃蟹子 海豹 飞哥 以及参与其中的各位。

鞠躬



——QB