# 目录

**第一部分 创建角色**

1. **创建角色速查**
2. **角色的属性**
3. **创建从者角色-步骤**
4. **创建从者角色-职阶**
5. **创建从者角色-技能**
6. **创建从者角色-宝具**

# 第一部分 创建英灵角色

在Fate/Atrous Grail中，每个玩家都应当拥有自己的角色。考虑到圣杯战争的存活概率并不高，角色卡的可复用程度很低，玩家基本上每次游玩都需要创建角色。

圣杯战争中的角色主要分为三类：御主(Master)、从者(Servant)以及非玩家角色(NPC)。在创建角色的时候，应当先明确要创建的角色是什么。

若打算使用此规则进行圣杯战争以外的型月风格故事，那么请按照御主的属性进行魔术师的创建。

# 第一章 创建从者角色-步骤

英灵召唤系统是圣杯战争的关键。圣杯会使用魔力召唤铭刻于人类史英灵座的英灵，被召唤的英灵以不同职阶的形式现身，并获得现代社会的情报，并参与圣杯战争。

被召唤的英灵都是人类史中的传说，因此都具有远超普通人类的能力。在本规则中，玩家可以选择使用在Fate系列出场过的英灵，或者自创英灵作为从者。如果选择使用出场过的英灵，请与SV讨论完成英灵卡。

本章节会首先介绍从者的职阶，之后按照步骤介绍创建从者的方式。对于具体的细节，应参见之后的三章。

## 第一节 英灵的职阶

在圣杯战争中，每一个从者被召唤后都有且仅有一个的职阶。但是，一个从者可能会在不同的圣杯战争中以不同的职阶形式召唤。

最普通的圣杯战争总共包含七个职阶：saber、archer、lancer、rider、caster、assassin、berserker。其中，saber、lancer、archer合称三骑士职阶，拥有优秀且较为均衡的战斗能力。Rider拥有最高的移动速度，caster拥有最高的魔术能力，assassin则偏向于暗杀。Berserker的基础属性非常高，但存在很多负面限制。

除了这七个标准职阶以外，圣杯战争还可能出现一下特殊Extra职阶：

Ruler: 当圣杯战争中超过一半势力结盟后出现，负责制衡圣杯战争，并拥有真名看破的技能。

Avenger: 很特殊的职阶，拥有很高的属性，但不以获得圣杯为目的行动，拥有各自的复仇目标。

Shielder: 使用盾牌进行守护的职阶，拥有很高的防御能力，但攻击能力欠缺。目前已知的Shielder仅有加拉哈德/马修一人。

Grand职阶: 共有七个，为抑制力用于维护人类史的概念武器，圣杯召唤系统的核心。拥有各职阶最强的属性，但正常情况下无法被召唤。

Beast: 共有七个，为盖亚用于维护星球的概念武器。每一个Beast都拥有毁天灭地的实力。

Alterego: 多重人格的职阶。

Moon Cancer: Fate/Extra系列中Mooncell因系统bug而产生的职阶。

Foreigner: 降临者，并非人类史的英灵。

Pretender: 伪装者，又名Faker。为因错误产生的职阶。

Watcher: Fate/Strange Fake中，为了将御主培养为英灵而诞生的职阶。

一般而言是由SV随机分发职阶卡。在拿到职阶卡后，玩家可以选择自建英灵或者已有英灵。若使用已有英灵，请与SV交流如何完成英灵卡。

SV可以构建新的职阶，或对当前已有职阶进行调整，具体应参见**创建从者角色-职阶**。

## 第二节 英灵的属性

在拿到职阶卡后，玩家如果选择自建英灵，可以不立即决定英灵是谁，可以先投掷基础属性再决定。

相较于御主角色，英灵的属性还包括宝具属性，即共有9种属性：**耐久、力量、敏捷、回路、魔力、幸运、宝具、技巧、社会**。

英灵的基础属性建立过程有所特别，具体应根据下列步骤进行：

### 2.1 第一步:投掷基础属性

**耐久、力量、敏捷、回路、魔力**每一个属性应投掷一次3D6(即三枚6面骰)。将投掷的结果填入角色卡的投掷结果栏。这五项属性之后可以进行调整。

**技巧**属性应投掷两次3D6，并选取较高的结果作为属性值。英灵的**社会**属性不需投掷，均为6点(英灵被召唤时仅得知当前社会的基础信息)。

**幸运**属性仅可投掷一次3D6，并且不参与调整。但如果该英灵是被再次召唤，玩家可以重新投掷该属性。

**宝具**属性应投掷一次2D6+6，该投掷点数即为宝具属性的实际点数。根据投掷的结果，按照下表填入角色卡。进行宝具相关检定时直接使用宝具的实际点数，即投掷的点数。

**宝具点数**为宝具属性投掷点数乘6。该属性用于构建角色的宝具，具体的使用方法会在后文进行说明。

### 2.2 第二步:建卡点数

投掷2D6+建卡补正(即投掷两枚6面骰，将结果加起来，再额外加上建卡补正的数值)。将得到的结果乘6，作为你的**建卡点数**。

建卡补正由SV决定，这个数值会直接影响团的风格。对于初次带团的SV，推荐将建卡补正设置为10。当SV对于规则的把握比较熟悉后，可以适当增加建卡补正的数值，但建议不要超过20，否则容易发生角色强度过大的问题。

建卡点数可以用于分配属性调整值、购买技能以及购买宝具属性。宝具点数则仅能用于购买宝具属性。因此不要将所有建卡点数都分配给属性值。

### 2.3 第三步:分配调整值

玩家可以为**耐久、力量、敏捷、回路、魔力**五个属性总共至多10个调整值，每分配一个属性点，就需要消耗5点建卡点数。将调整值与掷骰结果相加，得到最终数值，并根据下表计算出实际的数值并填入角色卡相应位置。应保证属性的最终点数不能高于18。

由于不可给**幸运**属性分配调整值，因此幸运属性的投掷点数即为最终点数，并且同样需要根据下表计算幸运的实际数值。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 评级 | 最终点数 | 实际数值 |
| E | 3-4 | 10 |
| E+ | 5 | 10 |
| D | 6-7 | 11 |
| D+ | 8 | 11 |
| C | 9 | 12 |
| C+ | 10 | 12 |
| B | 11-12 | 13 |
| B+ | 13 | 13 |
| A | 14-15 | 14 |
| A+ | 16 | 14 |
| A++ | 17 | 14 |
| EX | 18 | 15 |

属性的评级上的+不影响数值的判定。但若该属性有+，那么英灵可在任意时刻将该属性提升一级，但效果仅持续一回合。(A++可以在不连续提升的情况下使用两次)。提升的冷却时间为24小时。

### 2.4 英灵的衍生属性

与魔术师角色相同，英灵角色也有相应的衍生属性。英灵的衍生属性的计算基于属性的实际数值而非投掷点数。英灵衍生属性的计算公式如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 公式 | 备注 |
| 生命值上限 | 耐久x 职阶系数 + 职阶加值 | 初始生命值等于生命值上限 |
| 魔力值上限 | 魔力x 职阶系数 + 职阶加值 | 初始魔力值等于魔力值上限 |
| 移动速度 | 耐久x 2 + 敏捷 | 战斗中的速度 |
| 行进速度 | 耐久x 2 | 战斗外的速度 |
| 闪避 | 敏捷 | 可躲避物理攻击与魔术攻击 |
| 招架 | 力量 | 可防御物理攻击 |
| 干涉 | 回路 | 可防御魔术攻击 |
| 知觉隐蔽 | 敏捷 |  |
| 知觉感知 | 技巧 | 主动探知+2 |
| 魔力隐蔽 | 回路 |  |
| 魔力感知 | 魔力 | 主动探知+2 |
| 危险感知 | 幸运 | 检定偷袭 |
| 魔术节上限 | (回路–3)/3+职阶加值 (结果向下取整) |  |

临时提升基础属性的时候，衍生属性的数值也会临时提升，提升后的数值同样根据上表计算得出。

### 2.4 英灵的固定属性

同样的，英灵角色也有固定属性。固定属性的默认数值已经填写到角色卡中了，除非SV允许，否则不应对其进行修改。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 数值 | 备注 |
| 体型 | 1 | 一般情况下，英灵的体型与普通人相差不大。 |
| 行动次数 | 1 |  |
| 基本物理攻击力(BPA) | 1D6 |  |
| 基本物理防御力(BPD) | 0 |  |
| 基本魔术攻击力(BMA) | 1D6 |  |
| 基本魔术防御力(BMD) | 0 |  |
| 知觉感知距离 | 30 |  |
| 知觉探知距离 | 60 | 为感知距离的两倍 |
| 魔力感知距离 | 50 |  |
| 魔力探知距离 | 100 | 为感知距离的两倍 |
| 连续衰减 | 1 |  |
| 对抗学习 | 1 |  |

## 第三节 英灵的真名与背景

现在你有了自己英灵强度的初步印象。如果你再之前没有确定具体的英灵，那么接下来你可以从规定的题材中选择将要创建的英灵，并依据下述说明给出英灵的具体描述。

### 3.1 真名与弱点

英灵的真名即其本身的名字，具有很强的象征意味。在圣杯战争中，对于英灵的称呼一般用职阶代替。在建立英灵卡时，玩家应首先确定英灵的真名，并准备一段关于英灵的描述。

确定英灵的真名后，玩家应再确认英灵的性别。不必过分在意英灵的性别是否与历史认知一致，因为型月中就存在大量实际性别与历史不一致的英灵。

之后请给出英灵的弱点。如果你的英灵受到针对弱点的进攻，那么你在进行防御检定时就会获得一枚大数骰。如果你的弱点是精神上的，那么别人针对该弱点和你的英灵进行对抗时，你会获得一枚大数骰。你无法使用持续性的方式防御自己的弱点。此外，如果弱点被针对，那么对方采用数值保留规则的时候，计算数值衰减时将不需要计入你的对抗学习属性。

在SV同意的情况下，英灵可以不具有弱点。事实上，确实存在没有弱点的英灵(如阿周那)，但圣杯战争的核心是PVP，通过真名猜测弱点也是游戏的一环，所以尽可能不要设定没有弱点的英灵。

英灵的真名不仅会暴露弱点，并且在得知真名后，对方可以获知非常多的信息(包括固有技能、宝具情报等)，因此在游戏过程中务必保护好自己的真名。

### 3.2 阵营

与DND相同，Fate系列的英灵也使用九宫格阵营系统，以确定英灵的行为准则。这个行为准则并非绝对，但用于辅助游戏的进行及玩家的扮演，不做强制要求。玩家不必事事担心自己的行为是否符合扮演英灵的阵营。Fate系列不存在无意识阵营。

注：阵营信息：秩序/中立/混沌 | 善/中立/恶。如果英灵准备进行不符合其对应阵营的行动且无法给出合理解释，那么需要投掷一枚D6，根据下表决定英灵的行为：

|  |  |
| --- | --- |
| 投掷点数 | 英灵的行为 |
| 1、2、3 | 英灵会执行相应动作。 |
| 4、5 | 英灵拒绝执行动作。 |
| 6 | 英灵会执行相反的动作。 |

### 3.3 战斗方式

与建立御主角色时相同，玩家应确定英灵的作战方式，并给出攻击方式的详细描述。如前所述，本规则武器的具体样式及作战模式影响较小，玩家从核心规则**武器与装备**中选取合适的武器和装备填入角色卡中。每个英灵角色最多可以持有两个武器和一个装备，武器不区分主次。

与御主角色相同，如果角色希望使用预设的魔术(如施加特殊状态的魔术)，可以参考第十八章：魔术与魔法和第十九章：状态，并将预设后的魔术填入预设魔术中。一个角色卡同时只能拥有一个预设魔术。

需要注意的是，某些职阶会对使用的武器作出限制，具体还请查阅对应部分。

### 3.4 圣遗物与愿望

圣遗物是御主用于进行从者召唤仪式的道具，用来联系英灵。圣遗物一般是英灵生前所拥有的物品。玩家应确定英灵的圣遗物，并填入角色卡的相应位置。圣遗物不会影响任何属性，只会影响英灵召唤的情节。

最后请给出英灵参加圣杯战争的愿望，这个愿望决定英灵为何会响应圣杯的征召及御主的召唤。

## 第四节 英灵的技能、预设魔术与宝具

当完成了上述的步骤后，玩家就可以着手为自己的英灵构建技能与宝具了。

英灵的技能为英灵特质的具现，根据技能的不同可以消耗MP快速发动或满足条件后自动发动。技能分为职阶技能与固有技能，应参见下一个章节。

如果角色希望使用预设的魔术(如施加特殊状态的魔术)，可以参考核心规则**第十一章：魔术与魔法**和**第十二章：状态**，并将预设后的魔术填入预设魔术中。构建预设魔术不需要消耗建卡点数，但一个角色卡同时只能拥有一个预设魔术。

英灵的宝具为英灵最广为人知的传说升华而来的。宝具会对战况造成重大的影响，也需要消耗大量的魔力。创建宝具应参见下一章节。

## 第五节 英灵的幕间活动

一般而言，在一场圣杯战争结束后，圣杯就会停止为从者供应魔力，因此英灵就会返回英灵殿。但是确实有一些从者因为各种原因滞留现界。

从者本身就是概念生命体，因此其属性值并不能通过锻炼得到加强。但是，从者仍然可以学习现代的知识。

玩家可以任意消耗10点FP重置一次英灵卡的社会属性，或花费6点社会属性掌握一个特技。此外，每次进行新的圣杯战争，玩家都可以重新投掷英灵的幸运属性和更换预设魔术。

# 第二章 创建从者角色-职阶

如上一章所属，英灵作为圣杯战争的从者被召唤时，会以特定职阶的形式被召唤。每一种职阶都会有不同的特点，并且拥有不同的职阶技能。部分职阶默认拥有一项宝具，玩家可以在该宝具的基础上进行调整，但不能删除宝具。

同一个英灵可能会以不同的职阶被召唤。在在以不同职阶召唤对应英灵的时候，应当注意背景描述与侧重点。

## 第一节 saber职阶

Saber(剑士)是圣杯战争七骑之一，擅长正面对决的战斗方式。能力方面非常均衡，没有明显的短板，是圣杯战争中最易于上手的职阶。

**属性值**：如果玩家需要建立saber职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**力量**或**幸运**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。之后每次游戏开始时，都可以额外投掷一次**幸运**属性。

**生命值上限**：耐久x 3 + 3 (职阶系数为3，职阶加值为3)

**魔力值上限**：魔力 x 4 (职阶系数为4，职阶加值为0)

**武器**：英灵以saber职阶被召唤的时候，至少应持有一个剑类的武器，包括但不限于直剑、刺剑、双手大剑、太刀。

**职阶技能**：saber职阶的角色必须拥有**对魔力**和**骑乘**两个职阶技能。

**宝具**：saber职阶拥有一项对人攻击宝具，必须使用剑类武器进行发动。

## 第二节 lancer职阶

Lancer(枪兵)是圣杯战争七骑之一，战斗能力较强，使用方面较为灵活。

**属性值**：如果玩家需要建立lancer职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**耐久**或**力量**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 3 (职阶系数为3，职阶加值为0)

**魔力值上限**：魔力 x 3 + 6 (职阶系数为3，职阶加值为6)

**武器**：英灵以lancer职阶被召唤的时候，至少应持有一个枪类的武器，包括但不限于长枪、矛、槊。

**职阶技能**：lancer职阶的角色必须拥有**对魔力**的职阶技能。

**宝具**：lancer职阶拥有一项对人攻击宝具，必须使用枪类武器进行发动。

## 第三节 archer职阶

Archer(弓兵)是圣杯战争七骑之一，擅长远程战及单独行动的战斗方式，同时具有较高的魔力量，便于长时间远程战斗。

**属性值**：如果玩家需要建立archer职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**敏捷**或**魔力**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 3 - 3 (职阶系数为3，职阶加值为-3)

**魔力值上限**：魔力 x 3 + 9 (职阶系数为3，职阶加值为9)

**武器**：英灵以archer职阶被召唤的时候，至少应持有一个投射类的武器，包括但不限于弓、弩、枪械。

**职阶技能**：archer职阶的角色应当同时拥有**对魔力**和**单独行动**两个职阶技能。

**宝具**：lancer职阶拥有一项对人攻击宝具，必须使用投射类武器进行发动。

## 第四节 rider职阶

Rider(骑兵)是圣杯战争七骑之一，擅长高速的战斗方式，能力非常优秀。

**属性值**：如果玩家需要建立rider职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**耐久**或**敏捷**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 3 + 职阶加值6 (职阶系数为3，职阶加值为6)

**魔力值上限**：魔力 x 4 (职阶系数为4，职阶加值为0)

**职阶技能**：rider职阶的角色应当同时拥有**对魔力**和**骑乘**两个职阶技能。

**宝具**：rider职阶拥有一项对军攻击宝具，宝具应以坐骑的形象展现。坐骑不限于生物，但必须能够载人。

## 第五节 caster职阶

caster是圣杯战争七骑之一，擅长魔术战斗与阵地作成。能力方面偏向于魔术，优点与缺点都很明显，使用难度较高。

**属性值**：如果玩家需要建立caster职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**回路**或**魔力**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 2 + 3 (职阶系数为2，职阶加值为3)

**魔力值上限**：魔力 x 5+9 (职阶系数为5，职阶加值为9)

**武器**：caster职阶的角色最多拥有一个不是法杖或魔眼的武器。

**职阶技能**：caster职阶的角色应当同时拥有**阵地建造**和**道具作成**两个职阶技能。

**宝具**：caster职阶没有预设宝具要求。

**其他**：魔术节上限加值为1。

## 第六节 assassin职阶

assassin是圣杯战争七骑之一，擅长隐匿与暗杀。正面战斗能力偏弱，但攻击十分致命。

**属性值**：如果玩家需要建立assassin职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**敏捷**或**回路**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 2 + 3 (职阶系数为2，职阶加值为3)

**魔力值上限**：魔力 x 4 + 3 (职阶系数为4，职阶加值为3)

**职阶技能**：assassin职阶的角色必须拥有**气息遮蔽**的职阶技能。

**宝具**：assassin职阶拥有一项对人攻击宝具，武器不限，并且该宝具准备时间减少一个回合。

## 第七节 berserker职阶

Bebrserker(狂战士)是圣杯战争七骑之一。拥有最高的战斗能力，但是会受到狂化的反作用。是最难扮演的职阶。

**属性值**：如果玩家需要建立berserker职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**力量**或**敏捷**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 4 (职阶系数为4，职阶加值为0)

**魔力值上限**：魔力 x 3 (职阶系数为3，职阶加值为0)

**武器**：英灵以berserker职阶被召唤的时候，只能持有一个武器。

**职阶技能**：berserker职阶的角色固定拥有**狂化**的职阶技能。

**宝具**：berserker职阶没有预设宝具要求。

## 第八节 ruler职阶

Ruler是圣杯战争的调停者，各方面能力均衡，但不以夺取圣杯为目的，一般由SV负责建立英灵角色卡并操作。

**属性值**：如果玩家需要建立ruler职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择**耐久**或**魔力**属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 4 (职阶系数为4，职阶加值为0)

**魔力值上限**：魔力 x 4 (职阶系数为4，职阶加值为0)

**职阶技能**：ruler职阶的角色固定拥有**真名看破、神明裁决**和**对魔力**的职阶技能。

**宝具**：ruler职阶没有预设宝具要求。

由于目的是负责圣杯战争的正常进行，Ruler职阶拥有一些职阶特权：

1. 大范围索敌：可以感知周围10公里是否存在从者的气息，甚至可以无效Assassin的气息遮断技能。
2. 从者定位：可以确定从者的位置。
3. 知晓从者的存活情况：通过圣杯直接得知特定从者是否已经死亡。

## 第九节 avenger职阶

Avenger是圣杯战争额外职阶之一，拥有夺取圣杯以外的目的。能力方面非常优秀，但一般不设立该职阶。

**属性值**：如果玩家需要建立avenger职阶的从者，那么在投掷基础属性后，可以选择力量或回路属性之一重新投掷一次，并决定是否替换原有属性。

**生命值上限**：耐久x 3 + 9 (职阶系数为3，职阶加值为9)

**魔力值上限**：魔力 x 3+9 (职阶系数为3，职阶加值为9)

**职阶技能**：avenger职阶的角色固定拥有**复仇者**、**忘却补正**和**自我回复**三个职阶技能。

**宝具**：avenger职阶没有预设宝具要求。

# 第三章 创建从者角色-技能

本章节将详细讲述在创建从者角色时构建技能的方式。

玩家在设定完角色的基础信息后，便可创建技能。在之前建立角色的过程中，玩家获得了一定数量的建卡点数。在给属性值分配后，剩余的点数即可用来为角色购买技能。

一般来说，购买完技能后，建卡点数也应当所剩无几。但多出来的建卡点数还可以参加宝具效果的购买，所以不必过于苛求在这一步用光点数。

从者角色的技能分为职阶技能和固有技能。职阶技能是根据从者被召唤时的职阶来确定的，固有技能则是从者特有的技能。

技能分为E/D/C/B/A/EX六种等级，但同时存在D-/D+/C-/C+/B-/B+/A-/A+/A++九种中间等级。等级后若有+号，就意味着这个技能可以提升一个等级一次，即D+可以变为C，C+可以变为B，但这种变化每24小时只能使用一次(A++可以使用两次)。这对于节省点数非常有帮助，因为大多数情况下技能都不需要连续发动技能。等级后若有-号，就意味着每24小时内第一次发动该技能时，技能的效果会下降一个等级，这对于需要经常发动的技能有所帮助。

对于E级技能，玩家不需要消耗建卡点数就可直接获得。一般而言，E级技能在检定时不具有实际效果，但玩家在无需检定的时候可以使用，如应对普通NPC、驾驶汽车等。同样的，E级技能也能节省点数，从而在不消耗点数的情况下达成职阶的要求。

若没有进行额外的说明，那么购买技能消耗的建卡点数如下：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 建卡点数 | 等级 | 建卡点数 | 等级 | 建卡点数 |
| E | 0 | **C** | 10 | **A-** | 18 |
| D- | 3 | **C+** | 12 | **A** | 20 |
| D | 5 | **B-** | 13 | **A+** | 22 |
| D+ | 7 | **B** | 15 | **A++** | 24 |
| C- | 8 | **B+** | 17 | **EX** | 25 |

如果玩家想使用未列出的技能，应与SV交流决定效果及消耗的建卡点数。

为了讲述的方便，在之后的技能说明中会采用如“[1/2/3/4/5]”的写法，意为当技能等级为D时数值为1，C为2，B为3，A为4，EX为5。有些技能效果需要达到某些等级才可触发，此时会使用“当技能等级为<B/A/EX>，数值为<1/2/3>”，意为当技能等级为B时，数值为1，A时为2，EX时为3。

由于本规则创作的目的是为了玩家能更好的享受圣杯战争，而非纠结于具体的设定，因此玩家并无必要在技能的等级上过于认真，当然玩家在使用已有从者的时候，也可以使用原始的技能等级。

## 第一节 职阶技能

玩家为角色分配职阶技能时，需要根据技能的等级消耗点数。除了职阶原有的技能外，玩家可以自由选择职阶技能，只要职阶技能的数量没有超过上限即可。但是有一些职阶技能会限定职阶的，这些技能不可自由获取，需要额外注意。

部分英灵会因为自身的特性对职阶技能造成影响，如玉藻前将道具作成技能转化为了狐之婚嫁。在这种情况下，SV应视技能的效果要求玩家额外使用不超过10点的建卡点数。

职阶技能一般不需要主动使用(阵地建造与道具作成等除外)，只要符合条件就可以自动发动(也可以选择不发动)，除非另有说明，否则在战斗中不占用行动。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能效果 | 职阶限定 | 备注 |
| 对魔力 | 免疫0节小魔术。  当技能等级为<C/B/A/EX>时，免疫不超过<一/二/三/四>工程的魔术。  当等级为<A/EX>时，可以无视<1/2>条令咒。 | 无 |  |
| 骑乘 | 使用坐骑时，移动速度与行进速度翻倍。  在使用坐骑期间，攻击检定+[1/2/2/3/3]，闪避检定+[1/1/2/2/3]  在等级不低于A的情况下，可以驾驭幻想种。 | 无 | E等级也可拥有使用坐骑的速度翻倍效果。 |
| 单独行动 | 在没有御主供魔的情况下，可以改为消耗自身的MP维持现界。每个时间段会消耗[5/4/3/2/1]点MP。 | 无 | 当该技能达到A级以上时，从者就可以长时间现界了。 |
| 阵地建造 | 指定一处地点作为阵地，并花费一定的时间建造阵地(由SV根据阵地的规模与情况决定)。  在阵地内不会受到属性减益与持续性伤害的影响，若已有异常状况，进入阵地后就会自动解除。每在阵地内推进一个时间段，你的生命值与魔力值均回复到最大。但一旦决定了阵地，在圣杯战争结束或者英灵死亡前均无法解除。  在阵地中战斗时，魔术攻击检定+[1/2/3/4/5]，魔术伤害+[1/2/3/4/5]，干涉+[1/2/3/4/5]。 |  |  |
| 道具作成 | 可以制作及修复魔术道具。在一场圣杯战争中可制作出[1/2/3/4/5]件魔术礼装。  魔术礼装中包含的魔术节上限为(回路 - 3) / 3 (向下取整)，可以使用全部预设魔术支持的魔术结构与状态，但仍需按照正常魔术的吟唱时间进行吟唱。 | Caster | 魔术礼装的效果请与SV讨论。 |
| 气息遮蔽 | 处于隐蔽状态时，隐蔽+[1/1/2/2/3]，命中+[1/2/2/3/3]。  在战斗中可以消耗一个次要行动使用气息遮盖，但一旦进行攻击或受到攻击就会解除。 | Assassin |  |
| 狂化 | 你可以消耗一个次要行动主动进入狂化状态，但无法主动解除。在狂化状态中，攻击检定+[1/1/2/2/3]，伤害提升1D6，但受到的伤害+[5/4/4/3/3]。随着技能等级的提升，玩家需要进行相应的扮演。技能为E级时几乎不受影响，若技能达到B级以上，角色将无法正常交谈。若技能达到A级以上，角色将彻底无法交流。若技能达到EX，角色甚至只能进行简单的思考。  另外，处于狂化状态时，你不会受到不良状态的影响，已生效的异常状态自动解除。 | 无 |  |
| 真名看破 | 以Ruler身份被召唤出来的情况下，所有直接遇见的Servant其真名、职阶以及性能情报将会自动揭露(但不能看到角色卡)。对方有隐藏真名及性能的固有能力或宝具时，需进行一次幸运的高强度对抗，若失败，则真名看破无效。 | Ruler | 不消耗建卡点数，默认等级为EX |
| 神明裁决 | Ruler的最高特权，使用对参加圣杯战争的每个Servant的两划令咒的权利，不能用其他Servant的令咒来代替。 | Ruler | 不消耗建卡点数，默认等级为EX |
| 复仇者 | 每次受到伤害时，都会立即回复[1/2/3/4/5]点MP。 | Avenger |  |
| 忘却补正 | 在攻击时，可以消耗5点MP，攻击检定+[1/1/2/2/3]，若命中则造成的伤害增加[1/2/2/3/3]。 | Avenger |  |
| 自我回复 | 每次战斗结束后，都会立即回复[6/9/11/13/15]点MP。 | Avenger |  |
| 神性 | 攻击比自身神性低的角色或没有神性的角色，攻击检定+1，造成的伤害+1。  被比自身神性低的角色或没有神性的角色攻击，该角色攻击检定-1，自身受到的伤害-1。 | 无 | 角色的神性应同样反映在角色卡中。 |
| 女神的神核 | 作为完全的女神降临时获得的能力。完全免疫精神类的干涉技能，同时拥有神性相同等级的效果。 | 无 |  |
| 根源接续 | 直接联系根源，从根源中无限提取魔力。  每回合回复[3/4/5/6/7]点MP。 | 无 | 目前只有天之杯与两仪式可以拥有此技能。由SV决定是否允许使用该技能。 |
| 二重召唤 | 以双重职阶的模式进行召唤。 | 无 | 目前只有赛米拉米斯拥有此技能。由SV决定是否允许使用该技能。 |

## 第二节 固有技能

一般来说，一个英灵最多拥有三个固有技能。固有技能拥有众多的种类，难以面面俱到。若希望使用未列出的技能，应参考已有的技能进行设计。

固有技能分为两类：**战斗技能**与**常时技能**。

**战斗技能**需要在游戏中主动使用。战斗技能的发动时机主要分为：战斗前使用与主要行动前使用。

在战斗前使用的技能可以在进入战斗的时候发动。这类技能在一次战斗中只能发动一个。

需要主要行动前使用的技能，在角色进入自己的行动轮时，如果自己可进行正常的主要行动(即未陷入会停止行动的异常状态等情况，准备宝具和魔术不在此列)，角色可以发动一个技能。但是，角色一个回合只能使用一个技能，并且每次使用都会耗费一定的MP。在一场战斗中，战斗技能可以多次发动，但效果不可叠加。

角色如果想要在战前使用发动时机为主要行动前的技能后再加入战斗，那么只能使用一个技能，并且视为已经消耗了一个回合，在技能进行到第二回合才加入战斗。在这种情况下，角色无法再使用发动时机为战斗前的技能。

玩家可以消耗10点建卡点数自创一个战斗技能，该技能的构建与使用规则与预设魔术相同。

**常时技能**无需消耗MP，符合发动条件时即可发动。这类技能一般而言效果较弱，但对于游戏的进行会起到很大帮助。

玩家在建立角色卡时，只需将固有技能的等级、MP消耗与效果填入角色卡中即可。当然，本规则也鼓励玩家为固有技能撰写说明，但不作强制要求，因为多数的固有技能说明都大同小异。

### 2.1 固有技能的概念指定

在构建固有技能时，玩家还可以为角色的技能附加概念指定，最多指定两个概念。比如指定该技能对拥有【神性】的敌人特化，对【异性】敌人特化等。如果进行了概念指定，那么每指定一个概念，就需要额外消耗一次建卡点数。当该技能作用于对应概念的目标时，技能的效果翻倍，有两个概念满足则三倍。玩家也可以指定了目标需要同时具有多个概念，则按照最高建卡点数消耗的特性计算建卡点数，此时只满足其中之一则无法发动。

*Saber职阶的红阎魔拥有对于混沌阵营和恶阵营的特攻。那么她以混沌恶阵营的从者为目标时，技能的效果会变为三倍。但以混沌中庸阵营的从者为目标时，只会变为两倍效果。*

“自身”、“队友”等常见名词不属于此类概念。

指定概念需要消耗的建卡点数如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 概念名称 | 建卡点数 | 说明 |
| 异性/男性/女性 | 10 | 特定性别的人形目标。自身不具有性别概念的生物(如恩齐都)不在此列。 |
| 拥有神性 | 10 | 包括“神性”和“女神的神核” |
| 人形 | 15 | 人类角色和从者角色均在此列。 |
| 职阶 | 5 | 只作用于从者角色。 |
| 龙 | 5 |  |
| 猛兽 | 5 |  |
| 国籍 | 5 | 如【罗马】【不列颠】 |
| 王 | 5 |  |
| 阵营 | 5 | 可指定阵营九宫格的一行或一列，如【善】、【混沌】 |
| 超巨大 | 5 |  |
| 死灵 | 5 |  |
| 特定英灵 | 3 | 如【亚瑟】。一般不建议使用，除非SV明确说明。 |

在已经列出的固有技能中，如果已经拥有概念指定，则玩家无需花费额外的建卡点数，但视为已经有相应数量的概念指定。技能的特攻效果与技能描述一致，不再享有本部分提及的概念指定额外加成。玩家仍可为此技能增加新的属性特攻，不过此时就需要额外消耗点数了。

### 2.2 常见的固有技能(战斗技能)

在本部分中，会列出一些常见的战斗型固有技能。这些固有技能可以直接购买，一般没有额外的限制。

#### 魔力放出

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 魔力放出 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 本场战斗中下次造成的伤害+[1/2/3/4/5] | | |
| 技能说明 | 通过魔力对自己的武器和肉体进行强化。 | | |

#### 直觉

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 直觉 | 5 | 受到攻击，进行防御判定前 |  |
| 技能效果 | 闪避与招架+[1/2/2/2/3]。当技能等级为<B/A/EX>时，若对方攻击未造成伤害，则可立即进行一次普通攻击，攻击检定+<0/1/2> | | |
| 技能说明 | 在战斗中一瞬间判明对自身最适合行动的能力 | | |

#### 领袖气质

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 领袖气质 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 两回合内，我方全体成员攻击检定+[1/1/2/2/3]，造成的伤害+[1/2/2/3/3] | | |
| 技能说明 | 使自己所率领的军队士气变得高昂。 | | |

#### 重整旗鼓

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 重整旗鼓 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 无需检定立即脱离战斗，若御主也在则可携带御主一同撤离。然后进行一次+[0/1/2/3/3]的耐久检定。检定失败则没有效果，成功则解除自身所有异常状态，并重置所有技能的冷却时间。在本次圣杯战争中共可使用[1/1/1/1/2]次。 | | |
| 技能说明 | 脱离战斗中的战场、或者让状况重置的能力。 | | |

#### 心眼(真)

同类技能包括：燕之迅捷-牛若丸(rider)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 心眼(真) | 5 | 受到攻击时 |  |
| 技能效果 | 闪避+[1/2/2/2/3]，招架+[1/2/2/2/3]，一场战斗可以使用[1/1/2/2/3]次。当等级为A或EX时，可以用幸运属性代替闪避或招架。 | | |
| 技能说明 | 能够在劣势中冷静地把握自身状况与敌人能力，并找出活路的「战斗理论」 | | |

#### 自我暗示

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 自我暗示 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 解除自身异常状态，并且[1/2/2/3/3]回合内，干涉+[1/1/2/2/3] | | |
| 技能说明 | 以自己为对象的强力暗示。 | | |

#### 心眼(伪)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 重整旗鼓 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | [1/2/2/3/3]回合内，回避+[1/1/2/2/3]，招架+[1/1/2/2/3] | | |
| 技能说明 |  | | |

#### 千里眼

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 千里眼 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | [1/2/2/3/3]回合内，远程武器命中+[1/1/2/2/3]。  可以攻击一个区域以外的敌人，在追逐战中被追逐方无法主动逃离(对执行了重整旗鼓技能的敌人无效)。  拥有两个区域的视野，但是想要监视其他角色仍需要先进行主动知觉探知。 | | |
| 技能说明 |  | | |

#### 投影魔术

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 投影魔术 | [5/4/3/2/1] | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 制造出一件任意种类的武器。该武器应当是常见武器，或者与该英灵有关的武器。制造的武器仅限本次战斗使用。武器的攻击检定+[1/1/2/2/3]。 | | |
| 技能说明 |  | | |

#### 破坏工作

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 破坏工作 | 10 | 战斗前 |  |
| 技能效果 | 需要提前到达战场进行准备，否则无法发动。  在战斗前无效化对手[一/三/五/六/八]成军队的战力、并破坏对方已设下的所有陷阱。  对方在本场战斗中，所有攻击检定-[1/1/2/2/3]，所有防御检定-[1/2/2/3/3] | | |
| 技能说明 | 在进行战斗前、准备阶段就削减对手战力的才能。 | | |

#### 吸血

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 吸血 | 0 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 本回合内造成的非宝具伤害可以为自己回复等量的魔力，并且只要攻击命中，就可以回复[0/2/4/6/8]点HP。 | | |
| 技能说明 | 通过吸血来回复魔力。 | | |

#### 魅惑

同类技能包括：魅惑的歌声、红颜美少年-亚历山大(rider)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 魅惑 | 见异常状态 | 主要行动前 | 见异常状态 |
| 技能效果 | 对单一敌人进行魅惑。根据技能等级，检定额外+[0/1/2/3/4]。 | | |
| 技能说明 | 各类魅惑效果技能的统一模板。 | | |

#### 健硕

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 健硕 | 5 | 受到伤害时 |  |
| 技能效果 | 降低自身受到的伤害[1/1/2/2/3]，降低毒造成的伤害[1/2/2/3/3] | | |
| 技能说明 |  | | |

#### 箭矢制作

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 箭矢制作 | 5 | 战斗前 | 也包括枪械 |
| 技能效果 | 可以立刻制作出常规的弓和箭，并且制作出的弓箭不会消失，制作出的道具也可以交给别人。  本场战斗中自身使用远程武器的攻击检定+[1/1/2/2/3]。在耐久战中，自身造成的伤害额外增加[1/2/2/3/3]。 | | |
| 技能说明 | 与投影魔术不同，这个技能可以用物质制作出现实存在的道具。 | | |

#### 战斗续行

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 战斗续行 | 10 | 战斗前 | 也包括枪械 |
| 技能效果 | 需要在战斗前发动。在本次战斗中，受到伤害超过当前HP小于[3/5/7/9/12]点的情况下，可以保留1点HP一次。 | | |
| 技能说明 | 不易轻易战死，只要不是受到必死的致命伤，就能存活下去的能力。即使身负濒死重伤也能行动和战斗。 | | |

#### 卢恩魔术

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 卢恩魔术 | 5 | 主要行动前 | 也包括枪械 |
| 技能效果 | 指定一项检定(攻击检定、防御检定、感知检定等)，到下个回合为止一次，该检定+[1/2/3/4/5]。 | | |
| 技能说明 | 运用基于卢恩文字的魔术的能力。无需咏唱，非常有利于战斗。 | | |

#### 避矢的加护

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 避矢的加护 | 5 | 主要行动前 | 对于爆炸道具无效 |
| 技能效果 | 三回合内，对于投掷道具与远程武器攻击的回避+[1/2/2/3/3]，受到其的伤害减少[1/1/2/2/3] | | |
| 技能说明 | 对飞行道具的防御。 | | |

#### 龙之息吹

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 龙之息吹 | 10/9/8/7/5 | 主要行动前 | 龙属性从者特有 |
| 技能效果 | 直接造成6点魔术伤害。 | | |
| 技能说明 | 作为顶级幻想种的龙，仅凭呼吸就可生成大量魔力。 | | |

#### 战士的咆哮

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 战士的咆哮 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 本场战斗中下一个攻击检定+[1/2/3/4/5] | | |
| 技能说明 | 鼓舞士气的技能。一般而言，军团会在战斗时一起高喊，鼓舞自己的士气从而勇敢战斗。 | | |

#### 弑兽

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 弑兽 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在[2/2/3/3/5]回合内，对于野兽敌人的攻击提升[1/2/3/4/5]。 | | |
| 技能说明 | 常年累月与野兽搏杀锻炼出来的技能。 | | |

#### 魔眼

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 魔眼 | - | - | 在添加魔眼技能时，应将魔眼加入主要武器中 |
| 技能效果 | 根据技能等级的提升，魔眼的命中检定额外增加[0/1/2/3/4]。 | | |
| 技能说明 | 参见魔眼章节。 | | |

#### 怪力

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 怪力 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在[2/2/3/3/5]回合内，造成的伤害提升[1/2/2/3/3]。 | | |
| 技能说明 | 怪物所拥有的能力，在战斗中能短暂提升力量。 | | |

#### 神之恩宠

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 神之恩宠 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 立刻解除自身的异常状态。在[1/1/2/2/3]回合内，受到的伤害降低[1/2/2/3/3]。 | | |
| 技能说明 | 最高级别的美貌与肉体。 | | |

#### 暴风航海者

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 暴风航海者 | 5 | 战斗前 |  |
| 技能效果 | 在水面上或在船上的时候，攻击检定+[1/2/3/4/5]，计算战斗顺序时视为敏捷EX。 | | |
| 技能说明 | 驱使被理解为船的东西的才能。 | | |

#### 海盗的尊严

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 海盗的尊严 | 20 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在本次战斗中，受到伤害超过当前HP小于[3/5/7/9/12]点的情况下，可以保留1点HP一次，不可叠加。 | | |
| 技能说明 | 海贼独有的价值观延伸的特殊技能。 | | |

#### 守护骑士

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 守护骑士 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 为自身赋予目标集中状态，持续一回合，并使本回合内下次受到的伤害-[0/1/2/3/4]。 | | |
| 技能说明 | 藉由守护他人的纯粹使命感，其防御力能暂时以惊人之势大幅提高。 | | |

#### 高速神言

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 高速神言 | [5/5/4/4/3] | 主要行动前 | 魔术所需MP仍正常消耗 |
| 技能效果 | 立刻完成最多[1/2/2/3/3]节魔术吟唱。魔术结构的数量不能超过上限。 | | |
| 技能说明 | 不使用咒文或连接魔术回路就够发动魔术的能力。 | | |

#### 魔力附加

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 魔力附加 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 指定一名角色，该角色在[2/2/3/3/5]回合内，伤害提升[1/2/2/3/3]，并可额外消耗5点MP进行概念指定。 | | |
| 技能说明 | 赋予概念。 | | |

#### 咒术

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 咒术 | 见异常状态 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 通过媒介为单一敌人施加诅咒状态。根据技能等级，检定额外+[0/1/2/3/4]，伤害提升[0/1/2/3/4] | | |
| 技能说明 | 并非魔术的另一种术式体系的产物，以造成目标的厄运为目的的技能。 | | |

#### 军师的忠言

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 军师的忠言 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在接下来的[2/2/3/3/5]回合内，我方全体成员防御检定+[1/2/2/3/3] | | |
| 技能说明 | 军师系Servant的技能。能对战况进行分析，并给予对我方形势有用的建议。 | | |

#### 军师的指挥

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 军师的指挥 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在接下来的[2/2/3/3/5]回合内，我方全体成员攻击检定+[1/2/2/3/3] | | |
| 技能说明 | 军师系Servant的技能，把包括自己在内的兵士最大力量发挥出来。 | | |

#### 透化

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 透化 | 5 | 战斗前 |  |
| 技能效果 | 本场战斗中，不会受到精神类技能的影响，攻击检定+[0/1/1/2/2]，防御检定+[0/0/1/1/2] | | |
| 技能说明 | 一般被唤作“明镜止水”的能力。正确来说，是指在严峻锻练之尽头所到达的精神性的境界。 | | |

#### 自我改造

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 自我改造 | 5 | 战斗前 |  |
| 技能效果 | 本场战斗中一次，攻击检定+[1/2/2/3/3]，造成的伤害+[1/1/2/2/3]。 | | |
| 技能说明 | 借由将别的肉体连接到自身的肉体，来如同字面意思地改造自己自身的能力。 | | |

#### 医术

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 医术 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 回复一名角色[2/4/6/8/10]点HP。 | | |
| 技能说明 | 凭借高超的医术为队友疗伤。 | | |

#### 勇猛

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | MP消耗 | 发动时机 | 备注 |
| 勇猛 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 本回合内，攻击检定+[0/0/1/1/2]，造成的伤害+[1/2/2/3/3]，且无视精神类技能。 | | |
| 技能说明 | 以勇猛果敢的精神，无效化威压、混乱、迷惑之类的精神干涉。 | | |

### 2.3 常见的固有技能(常时技能)

在本部分中，会列出一些常见的常时型固有技能。这些固有技能可以直接购买，一般没有额外的限制。

#### 皇帝特权

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 皇帝特权 | 进行任意检定时 | 皇帝英灵才拥有的技能 |
| 技能效果 | 每24小时一次，在进行任意检定时，可以指定自身的一个属性，将该属性提升至与本技能相同的等级，在检定后回归原本的水平。 | |
| 技能说明 | 身为皇帝的英灵所拥有的特权，可以用自身的意志暂时扭曲事实。 | |

#### 黄金律

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 黄金律 | 常驻 |  |
| 技能效果 | 无限获取金钱。我方成员社会检定+[1/3/5/7/9]。 | |
| 技能说明 | 决定人生中财运多么缠身的宿命。 | |

#### 军略

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 军略 | 建卡时 | 该技能只有E/D/C/B/A/EX等级，没有中间等级。 |
| 技能效果 | 增加[10/20/30/40/50]点宝具点数。 | |
| 技能说明 | 对多人数战斗中的战术有着敏锐的触觉。 | |

#### 煽动

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 煽动 | 常驻 |  |
| 技能效果 | 自身社会检定+[1/3/5/7/9]。与非魔术师交涉时自动成功。 | |
| 技能说明 | 用拥有魔力的语言煽动别人。已经上升到魔术的层次了。 | |

#### 天性的肉体

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 天性的肉体 | 进行任意检定时 |  |
| 技能效果 | 吃东西不会胖。24小时内[1/2/3/4/5]次，将力量属性提升至EX级。 | |
| 技能说明 | 与生俱来，持有作为生物而言完全的肉体。 | |

#### 收藏家

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 收藏家 | 进行幸运检定时 |  |
| 技能效果 | 在战斗以外的时间，幸运检定+[1/2/3/4/5]。 | |
| 技能说明 | 能获得更好品质的道具的才能。 | |

#### 拷问技术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 拷问技术 | 使用拷问道具时 |  |
| 技能效果 | 使用拷问道具时，造成的伤害增加[1/1/2/2/3]，对方的精神检定-[1/2/2/3/3] | |
| 技能说明 | 卓越的拷问技术。 | |

#### 信仰的加护

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 信仰的加护 | 战斗结束时 |  |
| 技能效果 | 战斗结束时立即解除所有异常状态，并且回复[2/4/6/8/10]点HP | |
| 技能说明 | 由信仰而生的，肉体与精神的绝对性。 | |

#### 奇迹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 奇迹 | 进行任意检定时 |  |
| 技能效果 | 24小时内[1/2/3/4/5]次，将幸运属性提升至EX级(包括宝具的幸运减伤)。 | |
| 技能说明 | 时而将不可能化为可能的奇迹。 | |

#### 殉教者之魂

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 殉教者之魂 | 受到精神类攻击时 |  |
| 技能效果 | 受到精神类攻击时，精神检定+[1/2/3/4/5] | |
| 技能说明 | 将精神面的干涉无效化。 | |

#### 精神污染

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 精神污染 | 受到精神类攻击时 |  |
| 技能效果 | 受到精神类攻击时，精神检定+[1/2/3/4/5]，并且不会因此损失FP值。但只有具有精神污染的角色才能正常交谈。 | |
| 技能说明 | 由于精神错乱，能够以高机率屏蔽精神干涉系的魔术。 | |

#### 艺术审美

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 艺术审美 | 见到宝具时 |  |
| 技能效果 | 目睹艺术界的宝具时，可以进行宝具检定，且检定+[1/2/3/4/5] | |
| 技能说明 | 对艺术作品、美术品的执着心。 | |

#### 人类观察

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 人类观察 | 知觉检定时 |  |
| 技能效果 | 对于人类的知觉检定+[1/2/3/4/5]。对于不能确定是不是人类的生物无法发动此技能。  此外，可以直接获知非主要NPC的情况。 | |
| 技能说明 | 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。 | |

#### 无辜的怪物

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 无辜的怪物 | 常时 | 本技能不消耗点数 |
| 技能效果 | 对于人类的知觉检定+[1/2/3/4/5]。对于不能确定是不是人类的生物无法发动此技能。  此外，可以直接获知非主要NPC的情况。  决定了英灵是偏向真实还是传说。E级基本没有影响，到达B级就已经无法区分传说与真实。到达EX级则完全与传说一致了。 | |
| 技能说明 | 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。  指与本人的意思和姿态无关，因谣传而被扭曲了真相的人的深度。 | |

#### 音乐之神的护佑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 音乐之神的护佑 | 常时 |  |
| 技能效果 | 目睹音乐界的宝具时，可以进行宝具检定，且检定+[1/2/3/4/5]。通过音乐进行知觉检定时，检定+[1/2/3/4/5]。 | |
| 技能说明 | 能辨识所有的声音，并可实现天才般的演奏。 | |

#### 变化

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 技能名称 | 发动时机 | 备注 |
| 变化 | 常时 |  |
| 技能效果 | 自由的变换容貌，且自身社会检定+[1/2/3/4/5]。 | |
| 技能说明 | 也被称为借体成形。 | |

### 2.4 特殊的固有技能

本部分会收录一些较为特殊的固有技能。这些固有技能大多是某个英灵所特有的，因此若不进行说明或存在合理解释，只有该英灵可以拥有。

一般而言，这些特殊的固有技能为以下两种情况之一：

1. 对于已有的技能进行了某种强化，如
2. 多种固有技能的混合。

玩家在建立这类固有技能时应参考已经列出的技能，若已经存在该则不建议再修改。

#### 花之旅途--阿尔托莉亚·lily(saber)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 花之旅途 | 战斗 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 本回合内，我方全体成员攻击检定+[1/2/3/4/5] | | | |

#### 头痛宿疾—尼禄·克劳狄乌斯(saber)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 头痛宿疾 | 常时 | · | 持续 | 尼禄所拥有的独特技能，无需消耗建卡点数。 |
| 技能效果 | 不受精神类攻击的影响。同时，无法发挥艺术才能。 | | | |

#### 纵使三度迎来落日—尼禄·克劳狄乌斯(saber)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 总是三度迎来落日 | 战斗 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在本次战斗中，受到伤害超过当前HP小于[3/5/7/9/12]点的情况下，可以保留1点HP，每次发动后需要等待24小时，本次圣杯战争中共可发动3次 | | | |

#### 屠龙—齐格飞(saber)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 屠龙 | 战斗 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 对龙特攻，本场战斗中下次造成的伤害+[1/2/3/4/5] | | | |

#### 秀丽的容貌—骑士迪昂(saber)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 秀丽的容貌 | 常时 | - | 反应掷骰 |  |
| 技能效果 | 反应掷骰的结果+[1/3/5/7/9] | | | |

#### 五月之王—罗宾汉(archer)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 五月之王 | 战斗 | 10/9/8/7/5 | 主要行动后 |  |
| 技能效果 | 立刻进入隐身状态。一旦攻击或受到攻击就会解除隐身。 | | | |

#### 越过阿卡迪亚—阿塔兰忒(archer)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 越过阿卡迪亚 | 常时 | - | 长距离移动时 |  |
| 技能效果 | 行进速度+[5/10/15/20/25]，不会受到场地对于行进的减益。加入战斗时无需等待下一回合，可以立刻加入。 | | | |

#### 七丘—罗穆路斯(lancer)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 七丘 | 战斗 | - | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 指定一名角色，在[2/2/3/3/5]回合内，造成的伤害+[1/2/2/3/3]。 | | | |

#### 殿军的矜持—列奥尼达一世(lancer)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 殿军的矜持 | 战斗 | 5 | 追逐战开始前 |  |
| 技能效果 | 进入追逐战时可以发动。当自身为被追逐方时，自身的撤离检定-[1/2/2/3/3]，其他被追逐方的撤离检定+[1/2/2/3/3]，并且自身受到的伤害-[1/1/2/2/3] | | | |

#### 水边圣女—玛尔达(rider)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 水边圣女 | 战斗 | 5 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 在水边战斗时，三回合内，自身的攻击检定+[1/2/3/4/5]，防御检定+[1/2/3/4/5] | | | |

#### 秀丽贵妇人—玛丽·安托瓦内特(rider)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 秀丽贵妇人 | 常时 | - | 反应掷骰 |  |
| 技能效果 | 反应掷骰的结果+[1/2/3/4/5]，社会检定+[0/1/1/2/2] | | | |

#### 天狗兵法—牛若丸(rider)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 天狗兵法 | 战斗 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | [2/2/3/3/5]回合内，我方全体成员攻击检定+[1/2/2/3/3] | | | |

#### 金羊毛—美狄亚(caster)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 金羊毛 | 战斗 | 10 | 主要行动前 |  |
| 技能效果 | 立即解除所有异常状态，并且回复[2/4/6/8/10]点HP | | | |

#### 宗和的心得—佐佐木小次郎(assassin)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 技能名称 | 技能类型 | 消耗MP | 发动时机 | 备注 |
| 宗和的心得 | 战斗 | 5 | 持久战前 |  |
| 技能效果 | 持久战中，我方的攻击检定+[1/2/3/4/5] | | | |

# 第四章 创建从者角色-宝具

请将英灵最知名的故事进行提炼，选取其对应的宝具。一个英灵最多拥有三个宝具，但请根据自己剩余的建卡点数慎重分配。同时，根据英灵的宝具评级，还可以获得对应的专门用来购买宝具相关内容的建卡点数(宝具点数)。

创建宝具可以同时使用建卡点数和宝具点数，只要花费的总数不超过两者之和即可。在完成了之前的步骤后，多余的点数不会保留，请尽量不要剩余。

部分宝具效果的点数消耗为负值，因此在极端情况下玩家可能建立出点数消耗为负的宝具，并以此换取额外的宝具点数。此类宝具一般而言并没有值得使用的效果，但会占用玩家的宝具槽，因此并无不可。

在本规则中，宝具的定位为决胜手段，因此本规则假定一个标准的宝具应与该角色五个主要行动造成的效果相当。

### 第一节 宝具核心

英灵每拥有一个宝具，都需要一个宝具核心作为基底，这个核心决定了宝具的类型。宝具主要分为对己、对人、对军、对城和对界，每个宝具只能属于一种。

与原始的fate系列规则不同，本规则将效果仅针对自身的宝具单独归为一类，记为对己宝具。

如俵藤太的对宴宝具、觉者的对英雄宝具、所罗门的对人理宝具等特殊宝具，由于存在严重的平衡性问题，一般情况下不建议玩家使用。即使使用也应先与SV讨论。SV也可以建立使用此类宝具的NPC以推进剧情。

在fate/grand order中，很多武技类宝具都被归为对军宝具。在本规则中，这类宝具建议设计为直接攻击类宝具。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 宝具类型 | 耗费点数 | 基础效果 |
| 对己宝具 | 0 | 宝具的目标只能指定自身，不能指定其他人。 |
| 对人宝具 | 5 | 宝具的目标只能指定一个目标(可以通过消耗点数增加目标数) |
| 对军宝具 | 10 | 宝具的目标可以指定为范围内的所有目标。 |
| 对城宝具 | 15 | 宝具的目标可以指定为范围内的所有目标，并且如果范围内有结界、阵地等，可以直接破坏。 |
| 对界宝具 | 25 | 宝具可以攻击一个大型区域内的所有敌人，并且可以破坏固有结界、魔术等概念性内容。 |
| 对阵宝具 | 15 | 宝具需要一个已存在的阵地、历史上存在的阵地或者拥有非常明确的设计的区域，并在使用时将连接到该阵地。宝具的攻击距离与最大捕获根据阵地的情况而定。 |
| 对魔术宝具 | 10 | 宝具的目标应当指定为魔术，无法对角色本身造成伤害。 |
| 对罪宝具 | 20 | 神灵从者才可拥有的宝具类型。根据角色的行为对角色造成伤害。 |
| 对英雄宝具 | 50 | 觉者的特殊宝具，以人类史上的英灵为目标。 |
| 对人理宝具 | 100 | 以整个人类史为目标。 |

### 第二节 宝具的使用与评级

根据建立宝具所消耗的宝具点数，每个宝具会有单独的评级。这一评级不影响检定结果，但会在其他角色成功探测宝具时得知。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 宝具点数 | -2 | 3-5 | 6-10 | 11-15 | 16-20 | 21-25 | 26-30 |
| 宝具评级 | E- | E | E+ | D | D+ | C | C+ |
| 宝具点数 | **31-35** | **36-40** | **41-43** | **44-46** | **47-49** | **50-** |  |
| 宝具评级 | B | B+ | A | A+ | A++ | EX |  |

当角色构建完所有的宝具后，其对外展现的宝具等级即为最高级别宝具所对应的等级。

每次发动宝具，根据该宝具所消耗的宝具点数和建卡点数，角色需要从当前魔力值、魔力值上限、当前生命值以及御主的当前魔力值合计支付等量的数值。当前魔力值、魔力值上限、当前生命值与御主当前魔力值的比例由玩家自由分配，但御主提供的部分应由操作御主的玩家分配。若无法提供足够的数值，则视为宝具发动失败。宝具的最低消耗为0。

发动宝具消耗的魔力值上限会在一次圣杯战争结束后返还，或者一次性获得了大量魔力(如吸取地脉魔力、补魔、获得圣杯等)即可抵消消耗的魔力上限。当然，也可以在魔力充沛的地区长时间休整以恢复，详见核心规则**探索：休整与恢复**。

此外，阵地类宝具(不含固有结界)的使用次数为1次，但若阵地遭到破坏可以花费时间重新布置(尽管并没有足够的时间重新布置大型阵地)。

在购买宝具效果的时候，某些效果会有购买次数上限。玩家只需保证对应效果的购买次数不超过上限即可。对于复合类宝具可能会出现宝具效果重复的情况，此时

### 第三节 宝具的基础效果

每一个宝具都应当有一个基础效果，以此决定宝具的构建方向。宝具的最大捕获根据宝具核心而定。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 宝具种类 | 消耗点数 | 基础效果 | 备注 |
| 攻击类宝具 | 15 | 准备一回合，对于距离不超过15的敌人造成35点伤害。 |  |
| 防御类宝具 | 10 | 准备一回合，对于距离不超过15的右方角色构建一个可以抵御一次35点伤害的护盾(如果受到的伤害超过35点则正常计算超过35点的伤害)，持续三回合。 |  |
| 回复类宝具 | 5 | 准备一回合，为距离不超过15的右方角色回复18点生命值。 |  |
| 阵地类宝具 | 25 | 根据场景的大小，至少准备一个时间段。友方角色在阵地内视为处于灵脉中。存在敌方角色时，每回合可以对敌方角色造成一次2D6点伤害。阵地的基础生命值为50。 |  |
| 召唤类宝具 | 10 | 准备一回合，召唤具有12HP/0MP的使魔，每回合可以在自己攻击命中 时，对受到伤害的角色之一额外造成2D6点伤害，持续五回合。在角色受到攻击时，也可以使用使魔代为承受伤害。该使魔无法回复自身HP与MP。 |  |
| 强化类宝具 | 5 | 准备一回合，为距离不超过15的右方角色附加强化，持续五回合。强化的效果需要额外购买。 |  |
| 固有结界类宝具 | 20 | 准备一回合，将自己和一个距离不超过15的角色送入自身的固有结界中。每回合可以对自身固有结界中的一个角色造成7点伤害，持续五回合。 |  |
| 被动类宝具 | 10 | 满足使用条件时即可发动。在一场战斗中只能使用一次被动效果，但使用时不会消耗。 |  |
| 复合类宝具 | 5+? | 可以选择多种**不同的**宝具种类同时构建。需要消耗对应种类的点数。(如一个同时防御和回复的宝具需要消耗10+10+5=25点) |  |
| 非战斗宝具 | 0 | 此类宝具无法在战斗中使用，并且无基础效果。 |  |
| 概念类宝具 | - | 无基础效果。 | 由SV决定消耗的点数 |
| 其他宝具 | - | 无基础效果。 | 由SV决定消耗的点数 |

每类宝具都有自己的构建体系，但也有通用的强化方式可以选择。其中，攻击类宝具、防御类宝具、回复类宝具、阵地类宝具、召唤类宝具、强化类宝具、固有结界类宝具统称为**常规宝具**。概念类宝具和其他宝具的购买规则由SV根据实际情况决定。

### 第四节 通用效果

常规宝具只能购买对应类别的宝具效果和通用效果。通用效果主要包括降低MP消耗、调整准备时间等和一些战术特性，对于提升宝具重要效果的属性应查阅对应的章节。

对于复合类宝具，通用效果的购买上限是共用的。比如一个复合了防御类宝具和回复类宝具的复合宝具，其缓慢咏唱的购买上限仍然是两次。

#### 缓慢咏唱

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 缓慢咏唱 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 无 | | **备注** | 阵地类以外的常规宝具可购买 | | |
| 效果说明 | 增加一回合宝具准备时间。 | | | | | |

#### 快速咏唱

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 快速咏唱 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 无 | | **备注** | 阵地类以外的常规宝具可购买 | | |
| 效果说明 | 减少一回合宝具准备时间。 | | | | | |

#### 高效回路

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 高效回路 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 10 |
| 购买条件 | 无 | | **备注** | 被动类宝具不可购买 | | |
| 效果说明 | 降低1点宝具消耗。 | | | | | |

#### 冗余回路

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 冗余回路 | 消耗点数 | -2 | | 购买上限 | 10 |
| 购买条件 | 无 | | **备注** | 被动类宝具不可购买 | | |
| 效果说明 | 增加1点宝具消耗。 | | | | | |

#### 临别礼物

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 临别礼物 | 消耗点数 | -20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 无 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 宝具的效果只有在角色死亡时才可发动。 | | | | | |

#### 立即脱战

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 立即脱战 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 处于固有结界中无法使用。 | | |
| 效果说明 | 在当前行动轮结束后立即脱离战斗。 | | | | | |

#### 气息遮蔽

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 气息遮蔽 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 有此效果才可进行偷袭 | | |
| 效果说明 | 使用宝具不会引起剧烈的魔力波动。其他角色需要进行魔力感知才能获知宝具的发动。 | | | | | |

### 第五节 攻击类宝具

攻击类宝具的基础效果为：准备一回合，对距离不超过15的角色造成一次35点的伤害。

#### 5.1 伤害提升

#### 固伤提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固伤提升 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 提升1点固定伤害。 | | | | | |

#### 固伤降低

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固伤降低 | 消耗点数 | -3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 降低1点固定伤害。 | | | | | |

#### 攻击特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 攻击特化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 提升1D6点伤害。 | | | | | |

#### 护甲穿透

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 护甲穿透 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 无视除幸运减伤和对穿透防御外的所有减伤效果(包括防御类宝具)。 | | | | | |

#### 5.2 射程变换

攻击类宝具只能拥有一个射程。默认射程为近战(攻击距离为15)。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 接触指必须接触到对方身体。 | | |
| 效果说明 | 宝具必须接触才能释放。完成准备的宝具需要如普通攻击一样进行攻击检定，命中后跳过伤害检定，而是发动宝具效果。若未命中则会持续处于准备完成的状态。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置释放宝具。最大射程为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置释放宝具。最大射程为60km。 | | | | | |

#### 5.3 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

#### 必定命中

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 必定命中 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 宝具攻击范围内的角色无法躲避宝具的攻击。(如库丘林的gae bolg) | | | | | |

#### 多次攻击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 多次攻击 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 宝具攻击范围内的角色若成功躲避宝具的第一次攻击，则需要额外躲避第二次才可视为躲避成功。 | | | | | |

#### 多段攻击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 多段攻击 | 消耗点数 | 0 | | 购买上限 | 3 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 命中后先投掷总伤害，再按照比例向上取整计算最终伤害。 | | |
| 效果说明 | 将宝具的攻击分拆为多次进行攻击，并按照攻击命中的次数计算总伤害比例。  如一个两段攻击的宝具命中一次，投掷伤害的结果为15点，那么最终伤害为8点。 | | | | | |

### 第六节 防御类宝具

防御类宝具的基础效果为：准备一回合，对于距离不超过15的右方角色构建一个可以抵御一次35点伤害的护盾(如果受到的伤害超过35点则正常计算超过35点的伤害)，持续五回合。

如果受到宝具效果的对象有多人，那么所有人共用该护盾。若多个人同时受到攻击，那么护盾可以同时抵挡所有伤害(如有三个人同时受到4点伤害，则视为护盾抵挡了12点伤害)。但若伤害的总和超过35点，则由宝具的使用者分配超过的伤害值。

#### 6.1 防御强化

#### 防御总量强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御总量强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加1点防御值 | | | | | |

#### 防御总量降低

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御总量降低 | 消耗点数 | -3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 降低1点防御值 | | | | | |

#### 防御特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御总量降低 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 降低1D6点防御值 | | | | | |

#### 群体防御

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 群体防御 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 将防御的方式更改为所有角色各构建一个独立的护盾。 | | | | | |

#### 防御次数增加

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御次数增加 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加宝具的防御次数一次。 | | | | | |

#### 稳固防御

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 稳固防御 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 取消宝具的防御次数限制。只有防御值归零或者防御时间结束时宝具效果才会消失。 | | | | | |

#### 防御时间延长

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御时间延长 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一回合防御的持续时间 | | | | | |

#### 防御时间缩短

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御时间缩短 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 减少一回合防御的持续时间 | | | | | |

#### 对穿透防御

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 对穿透防御 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 可以防御带有【护甲贯穿】的攻击类宝具。 | | | | | |

#### 6.2 射程变换

防御类宝具只能拥有一个射程。默认射程为近战(攻击距离为15)。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 宝具可以对其他人发动 | | **备注** | 接触指必须接触到对方身体。 | | |
| 效果说明 | 宝具必须接触才能释放。完成宝具准备阶段后，从者必须接触其他人的身体才可进行防御，不能主动进行攻击。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置释放宝具。最大射程为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置释放宝具。最大射程为60km。 | | | | | |

#### 6.3 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

#### 概念免疫

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 概念免疫 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 处于防御宝具发动状态中的角色不会受到任何概念的影响。 | | | | | |

#### 防御反击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 防御反击 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 当处于防御宝具发动状态的角色受到攻击时，其可以立刻进行一次普通攻击。(除非处于宝具准备状态或者魔术吟唱状态) | | | | | |

### 第七节 回复类宝具

回复类宝具的基础效果为：准备一回合，为距离不超过15的右方角色回复18点生命值。如果回复的对象有多人，那么应由宝具的使用者分配回复的生命值。

#### 7.1 回复强化

#### 固定回复提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固定回复提升 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 回复总量增加1点。 | | | | | |

#### 固定回复降低

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固定回复降低 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 回复总量降低1点。 | | | | | |

#### 回复特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 回复特化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 回复总量增加1D6点。 | | | | | |

#### 群体回复

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 群体回复 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 将回复的方式更改为所有角色同时进行一次回复。 | | | | | |

#### 缓慢回复

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 缓慢回复 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 3 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 回复时先投掷回复总量再决定每回合回复量。 | | |
| 效果说明 | 将回复总量分摊到多个回合中。每购买一次就会增加一个回合，使用者应保证每一回合的回复量均不超过最后一回合。 | | | | | |

#### 异常状态解除

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 异常状态解除 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 也可以选择不解除或只解除部分异常状态。 | | |
| 效果说明 | 解除目标身上的所有异常状态。 | | | | | |

#### 7.2 射程变换

回复类宝具只能拥有一个射程。默认射程为近战(攻击距离为15)。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 接触指必须接触到对方身体。 | | |
| 效果说明 | 宝具必须接触才能释放。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置释放宝具。最大射程为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置释放宝具。最大射程为60km。 | | | | | |

#### 7.3 魔力回复

#### 魔力回复

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 魔力回复 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 回复HP的同时额外回复1点MP。回复对象为多人时，由使用者分配回复量。 | | | | | |

#### 魔力回复特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 魔力回复特化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 回复HP的同时额外回复1D6点MP。回复对象为多人时，由使用者分配回复量。 | | | | | |

#### 魔力涌泉

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 魔力涌泉 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色回复HP的同时回复等量MP。 | | | | | |

#### 7.4 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

### 第八节 阵地类宝具

阵地类宝具的基础效果为：根据场景的大小，至少准备一个时间段。友方角色在阵地内视为处于灵脉中。存在敌方角色时，每回合可以对敌方角色发动一次攻击，若命中则造成2D6点概念伤害。阵地的基础耐久值为50。如果是只有一个目标的对人宝具，那么其每回合只能在为友方角色提供支援和攻击敌方之中二选一。阵地的行动顺序始终为每回合最先行动。

在建立阵地时，角色需要为阵地指定默认的攻击手段(使用物理/魔术进行攻击)。阵地的基础范围为10x10。在阵地掌控者可以直接操作时，阵地的攻击方式可以与操纵者一致，即可以选择使用物理、魔术攻击，并选择具体的攻击方式，但最终的伤害均视为概念伤害(包含伤害加深)，也可以由阵地进行自动攻击，即采用阵地默认的攻击手段。如果阵地无人掌控，那么攻击时视为采用默认的攻击手段。使用默认攻击手段进行攻击时，视为攻击简单自动成功且成功度为0，被攻击方需要根据攻击手段进行防御，防御成功则不会受到伤害。

阵地类宝具的使用次数为1次，但若阵地遭到破坏可以花费时间重新布置(尽管并没有足够的时间重新布置大型阵地)。

#### 8.1 阵地强化

#### 阵地耐久强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地耐久强化 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 阵地耐久值增加10点。 | | | | | |

#### 阵地固伤提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地固伤提升 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 阵地攻击力增加1点 | | | | | |

#### 阵地伤害强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地伤害强化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 阵地攻击力增加1D6 | | | | | |

#### 阵地范围强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地范围强化 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 规模大致分为房间、宅邸、校园、小镇、城市等级别。 | | |
| 效果说明 | 阵地的规模扩大十倍左右。阵地的初始规模大概在10x10的级别。 | | | | | |

#### 阵地回复强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地回复强化 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 友方角色在阵地内的休整的一个时间段视为其他区域的两个时间段。(如果阵地建立在灵脉上则相当于三个时间段)。 | | | | | |

#### 阵地属性强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 阵地属性强化 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 友方角色在阵地内的所有检定+1。 | | | | | |

#### 8.2 联系距离变换

阵地的持有者可以在一定距离下与阵地保持联系。基础距离为15，距离有且只能有一个。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色必须在阵地内才能和阵地联系。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大距离变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大距离变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置联系阵地。最大距离为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置联系阵地。最大距离为60km。 | | | | | |

#### 8.3 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

### 第九节 召唤类宝具

召唤类宝具的基础效果：准备一回合，召唤具有12HP/0MP的使魔，每回合可以在自己攻击命中 时，对受到伤害的角色之一额外造成2D6点伤害(视为两次攻击)，持续五回合。在角色受到攻击时，也可以使用使魔代为承受伤害。如果使魔死亡，可以重新发动宝具，如果使魔没有死亡，而是超过了持续时间，则只需要重新消耗资源即可重新召唤(并且HP回复至上限)。

召唤的当前回合不算入时间，从下一回合开始可以行动。如果是在战斗之前召唤，那么开战的第一回合也可以行动，持续时间从第一回合开始计算。在非战斗状态下，使魔的魔力消耗速度很低，没有持续时间的限制，但每个时间段都会消耗御主的1点MP。

如果在战斗结束后，使魔仍然在场，那么当前回合数保留至当前时间段结束(如果后续仍然有战斗的话)，之后如果角色不重新召唤，那么使魔也将自动离去。

宝具的使用者可以直接操纵召唤出的使魔，并以此达成特定的操作。在一个回合中，使用者只能直接操纵一个使魔单位。操纵使魔不占用角色的行动，与角色的行动同时进行。此外，普通的使魔无法执行需要检定的行动。

召唤的使魔种类必须在建立角色卡的同时决定，并且一旦确定就无法更改。由对军宝具等拥有群体攻击能力级别的宝具召唤出的使魔同样具有群体攻击能力。

即使不使用召唤类宝具，也可以通过魔术制造出简单的使魔。通过魔术制造出的使魔没有战斗能力，受到攻击就会立即消失。由魔术制造的使魔和由召唤类宝具召唤的使魔共用操作数量。

#### 9.1 使魔强化

#### 使魔生命强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 使魔生命强化 | 消耗点数 | 6 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 未购买上级使魔或分身。 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 使魔的生命值提升6点。 | | | | | |

#### 使魔伤害提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 使魔伤害提升 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 使魔造成的伤害提升1点。 | | | | | |

#### 使魔攻击强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 使魔攻击强化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 使魔造成的伤害提升1D6点。 | | | | | |

#### 上级使魔

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 上级使魔 | 消耗点数 | 18 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 需要提前建立对应的角色卡 | | |
| 效果说明 | 召唤的使魔变更为魔术师级别。在非战斗状态下每个时间段会消耗2点MP。 | | | | | |

#### 分身

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 分身 | 消耗点数 | 24 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 需要提前建立对应的角色卡。此类角色卡不存在宝具属性，但可以购买固有技能。 | | |
| 效果说明 | 召唤的使魔变更为英灵级别。在非战斗状态下每个时间段会消耗3点MP。 | | | | | |

#### 9.2 使魔操纵能力增强

#### 使魔数量增加

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 使魔数量增加 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个使魔单位。 | | | | | |

#### 低级使魔群

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 低级使魔群 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 未购买上级使魔或分身。 | | **备注** | 一群低阶使魔视为一个使魔单位。 | | |
| 效果说明 | 召唤永无止境的低级使魔。使魔的总体战斗能力不变，但每回合可以固定对目标角色造成伤害，在非战斗状态下每个时间段会消耗3点MP。 | | | | | |

#### 9.3 联系距离变换

使魔的召唤者可以在一定距离下与使魔保持联系。如果超过了联系距离，召唤者将无法直接操作使魔，但可以执行预先设计的指令。基础距离为15，联系距离有且只能有一个。

普通的使魔不额外构建单位，因此不计算射程，只要对方在召唤者的攻击距离内就可发动效果。高级使魔(包括上级使魔与分身)额外构建单位，独立计算射程。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色必须接触才能为使魔下达直接命令。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大距离变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大距离变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置联系使魔。最大距离为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置联系使魔。最大距离为60km。 | | | | | |

#### 9.4 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个使魔的目标数量。 | | | | | |

### 第十节 强化类宝具

强化类宝具的基础效果为：准备一回合，为距离不超过15的右方角色附加强化，强化持续五回合。强化的具体效果需要额外购买。

强化类宝具可以在战斗开始前发动。若如此做，则视为强化类宝具在开始战斗时已经使用了两个回合。

#### 10.1 持续属性强化

#### 持续攻击特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续攻击特化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 物理、魔术与宝具攻击均适用。增加的伤害视为概念伤害。(视为同一次攻击) | | |
| 效果说明 | 每回合造成的伤害提升1D6。 | | | | | |

#### 持续固伤强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续固伤强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 物理、魔术与宝具攻击均适用。增加的伤害视为概念伤害。(视为同一次攻击) | | |
| 效果说明 | 每回合造成的伤害提升1点。 | | | | | |

#### 持续命中强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续命中强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 近战、远程、魔术与宝具攻击均适用。 | | |
| 效果说明 | 每回合的攻击检定+1 | | | | | |

#### 持续防御强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续防御强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 招架、闪避与干涉均适用。 | | |
| 效果说明 | 每回合的防御检定+1 | | | | | |

#### 持续感知强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续感知强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 主动、被动的知觉、魔力感知均适用。 | | |
| 效果说明 | 每回合的感知检定+2 | | | | | |

#### 持续隐蔽强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续隐蔽强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 主动、被动的知觉、魔力感知均适用。 | | |
| 效果说明 | 每回合的隐蔽检定+2 | | | | | |

#### 10.2 首次属性强化

#### 首次攻击强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次攻击强化 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 物理、魔术与宝具攻击均适用。增加的伤害视为宝具伤害。 | | |
| 效果说明 | 下一次造成的伤害提升2D6。 | | | | | |

#### 首次固伤提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次固伤强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 物理、魔术与宝具攻击均适用。增加的伤害视为宝具伤害。 | | |
| 效果说明 | 下一次造成的伤害提升2点。 | | | | | |

#### 首次命中强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次命中强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 近战、远程、魔术与宝具攻击均适用。 | | |
| 效果说明 | 下一次的攻击检定+2 | | | | | |

#### 首次防御强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次防御强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 招架、闪避与干涉均适用。 | | |
| 效果说明 | 下一次的防御检定+2 | | | | | |

#### 首次感知强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次感知强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 主动、被动的知觉、魔力感知均适用。 | | |
| 效果说明 | 下一次的感知检定+4 | | | | | |

#### 首次隐蔽强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 首次隐蔽强化 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 5 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 主动、被动的知觉、魔力感知均适用。 | | |
| 效果说明 | 下一次的隐蔽检定+4 | | | | | |

#### 10.3 射程变换

强化类宝具只能拥有一个射程。默认射程为近战(攻击距离为15)。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 宝具必须接触才能释放。在使用宝具的行动轮中，角色必须先执行主要行动(即释放宝具)才可执行次要行动(如移动角色)。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置释放宝具。最大射程为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | Berserker职阶无法购买 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置释放宝具。最大射程为60km。 | | | | | |

#### 10.4 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

#### 强化解除

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 强化解除 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** | 如果有多个角色同时获得强化效果，那么强化效果同样会解除。 | | |
| 效果说明 | 当强化类宝具处于发动状态的时候，角色可以主动解除，并立即结束当前回合(若处于敌方回合，则敌方回合立即结束)。 | | | | | |

#### 持续时间延长

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续时间延长 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一回合强化的持续时间 | | | | | |

#### 持续时间缩短

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 持续时间缩短 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 减少一回合强化的持续时间 | | | | | |

### 第十一节 固有结界类宝具

固有结界的基础效果：准备一回合，将自己和一个距离不超过15的角色送入自身的固有结界中。每回合可以对自身固有结界中的一个角色造成7点伤害(无须检定)，持续五回合。

固有结界不同于阵地。固有结界与英灵绑定，只能在英灵所在区域内发动。当发动固有结界时，英灵可以将指定的目标和自己同时送入结界中，外界无法干涉结界内部(甚至可以用来防御攻击)。只有结界时间结束、自己死亡、主动解除或者受到对界宝具的攻击可以结束固有结界状态。

#### 11.1 伤害提升

#### 固伤提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固伤提升 | 消耗点数 | 6 | | 购买上限 | 6 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 每回合造成的伤害提升1点。 | | | | | |

#### 固伤降低

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 固伤降低 | 消耗点数 | -6 | | 购买上限 | 6 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 每回合造成的伤害降低1点。 | | | | | |

#### 攻击特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 攻击特化 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 每回合造成的伤害提升1D6点。 | | | | | |

#### 11.2 固有结界强化

#### 时间延长

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 时间延长 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 延长一回合固有结界的时间 | | | | | |

#### 时间缩短

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 时间缩短 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 当缩短一回合固有结界的时间。 | | | | | |

#### 属性强化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 属性强化 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 3 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 在固有结界内，自身的所有检定+1 | | | | | |

#### 概念否定

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 概念否定 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 玩家可以指定一个概念，并决定该概念在固有结界内无效。 | | | | | |

#### 11.3 射程变换

固有结界类宝具只能拥有一个射程。默认射程为近战(攻击距离为15)。在固有结界结束的时候，可以选择以进入点为中心，射程内的任意位置回归。

#### 接触

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 接触 | 消耗点数 | -5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 宝具必须接触才能释放。在使用宝具的行动轮中，角色必须先执行主要行动(即释放宝具)才可执行次要行动(如移动角色)。 | | | | | |

#### 投掷

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 投掷 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为40。 | | | | | |

#### 远程

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 远程 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 最大射程变更为120。 | | | | | |

#### 狙击

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 狙击 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前区域的任意位置释放宝具。最大射程为3000。 | | | | | |

#### 城际

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 城际 | 消耗点数 | 20 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 角色可以在当前战场的任意位置释放宝具。最大射程为60km。 | | | | | |

#### 11.4 其他效果

#### 增加目标

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 增加目标 | 消耗点数 | 2 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 对人宝具 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 增加一个宝具的目标数量。需要注意的时宝具核心目标仍然只有一个。 | | | | | |

### 第十二节 被动类宝具

被动类宝具只要满足使用条件即可发动。在一场战斗中只能使用一次被动效果，但使用时没有消耗。被动宝具必须接触才能发动效果，并且只能对持有者发动效果。

被动类宝具不受宝具种类影响(即对人宝具与对城宝具不会对效果产生影响)，但在购买时需要保证在该宝具上已经消耗的宝具点数达到一定阈值。

#### 反伤

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 反伤 | 消耗点数 | 3 | | 购买上限 | 12 |
| 购买条件 | 已消耗5点宝具点数。 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 受到伤害时对造成伤害的敌人造成1点伤害。 | | | | | |

#### 反伤特化

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 反伤 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 2 |
| 购买条件 | 已消耗5点宝具点数。 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 受到伤害时对造成伤害的敌人造成1D6点伤害。 | | | | | |

#### 异常状态免疫

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 异常状态免疫 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 已消耗5点宝具点数。 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 免疫一次异常状态。 | | | | | |

#### 死亡回避

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 死亡回避 | 消耗点数 | 15 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 已消耗20点宝具点数。 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 当受到的伤害超过生命值的时候，将生命值保留至1点。 | | | | | |

#### 回复效果提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 回复效果提升 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 已消耗10点宝具点数 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 受到回复时，将回复效果翻倍。 | | | | | |

### 第十三节 非战斗类宝具

顾名思义，非战斗类宝具就是只能在战斗外使用的宝具。由于宝具系统的核心作用就是将宝具作为强力战术使用，非战斗类宝具较为罕见。一般而言，通过固有技能即可达到类似的效果，将该类特性做成宝具并不划算。不过，在某些情况下仍然会有建立非战斗类宝具的时候存在。这里仅将非战斗类宝具预留出来，由SV决定具体的使用情况。

#### 自然回复提升

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 自然恢复提升 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 | 已消耗10点宝具点数 | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 在非战斗情况下休整，每休整一个时间段相当于未持有宝具状态下的两个时间段。 | | | | | |

### 第十四节 其他宝具

除了上述提出的宝具效果，还有一些难以分类的效果。如果PL希望构建其他特别的宝具效果，SV应根据已有的宝具效果规定购买点数。

#### 大量普通道具

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 大量普通道具 | 消耗点数 | 5 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 批量产出常规道具。 | | | | | |

#### 大量魔术道具

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 效果名称 | 大量魔术道具 | 消耗点数 | 10 | | 购买上限 | 1 |
| 购买条件 |  | | **备注** |  | | |
| 效果说明 | 批量生产魔术道具。 | | | | | |

### 第十五节 复合宝具

复合宝具不是具体的宝具类型，而是整合不同种类的宝具的合成。由于宝具概念的复杂性，一个宝具可能同时需要包含多种宝具类型的效果，此时就应当选择复合宝具。

在建立复合宝具的时候，PL应当将需要复合的宝具类型写在备注中。在宝具类型处消耗的点数除了对应种类的宝具消耗点数外，还需要额外消耗五点作为复合宝具的基础。即使复合的种类超过三种，复合宝具消耗的点数仍然是五点。

在建立复合宝具时，PL可以决定复合不同种类的宝具是否共同发动，并在释放宝具的时候一次性消耗MP和MP上限。如果共同发动，那么一次准备即可发动不同种类的效果。如果不一同发动，那么一次准备可以将不同的效果放在不同的回合发动。发动不同的效果都需要消耗行动，但消耗的MP会降低5点。在战斗以外发动复合宝具统一按照不同时发动计算，即消耗的MP减少5点。

不论宝具是否共同发动，在购买宝具时花费的同名技能均是通用的。(如修改射程、准备回合数等)

### 第十六节 宝具的概念指定

与技能类似，在构建宝具时，玩家也可以为角色的宝具附加概念指定，并最多指定两个概念。如果进行了概念指定，那么每指定一个概念，就需要额外消耗一次宝具点数。当该宝具作用于对应概念的目标时，宝具的效果翻倍，有两个概念满足则三倍。玩家也可以指定了目标需要同时具有多个概念，则按照最高点数消耗的特性计算宝具点数，此时只满足其中之一则无法发动。

由于宝具本身就是一个非常强力的机制，出于公平性考虑，在没有SV允许的情况下，玩家不可以为将作用于己方角色的宝具设置概念指定。比如，当玩家知道同组别有中国从者，而设计针对中国从者回复效果翻倍的回复类宝具。

与技能的概念指定类似，“自身”、“队友”等常见名词不属于此类概念。

指定概念需要消耗的宝具点数如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 概念名称 | 宝具点数 | 说明 |
| 异性/男性/女性 | 10 | 特定性别的人形目标。自身不具有性别概念的生物(如恩齐都)不在此列。 |
| 拥有神性 | 10 | 包括“神性”和“女神的神核” |
| 拥有魔性 | 10 | 包括“魔性”和各类魔物。 |
| 人形 | 15 | 人类角色和从者角色均在此列。 |
| 职阶 | 5 | 只作用于从者角色。 |
| 龙 | 5 |  |
| 猛兽 | 5 |  |
| 国籍 | 5 | 如【罗马】【不列颠】 |
| 王 | 5 |  |
| 阵营 | 5 | 可指定阵营九宫格的一行或一列，如【善】、【混沌】 |
| 超巨大 | 5 |  |
| 死灵 | 5 |  |
| 特定英灵 | 3 | 如【亚瑟】。一般不建议使用，除非SV明确说明。 |