

FATE/FREZIEDRITE

圣杯团规则书

规则推广群:959796370

群: 959796370

• 前言

本规则创建于 2020.2。是基于《FATE》一系列衍生作品的世界观而创作出的 TRPG 规则。欢迎搬运使用。修改发布、制作视频或作于商业用途使用时请先与规则作者惑星零落（QQ 569751327）取得联系。搬运时请务必附加此条。

感谢一直支持着作者并参与测试的网友们，也欢迎广大玩家加入我们的 FFR 规则推广群（959796370）参与我们的游戏或为本规则提出宝贵的意见！

FATE FRENZIED RITE

群: 959796370

目 录

·版本更新 3

·准备流程 4

·运行方式 4

·建卡篇 5

御主建卡规则 5

一、 确定人物属性 5
二、 衍生属性的计算 6
三、 确定技能槽位 7
四、 确定能力方向 8
五、 御主技能等级参考 9

从者建卡规则 11

一、 选定英灵 11
二、 从者的阵营 11
三、 确定灵格 11
四、 确定职介补正 12
五、 构筑点数的分配 18
六、 保有技能 21
七、 英灵宝具 21
八、 羁绊礼装 23

·日常行动 24

·战斗规则 25

一、 先攻 25
二、 突袭轮 25
三、 战斗轮 26
四、 伤害类型 29
五、 使魔/集群单位 30
六、 宝具补充说明 30
七、 宝具对抗 31
八、 属性对抗 32

九、 武器射程 32
十、 体积 33
·地图及相关资源 34
一、 地图 34
二、 大地图移动 34
三、 魔力波动 34
四、 魔力搜索 35
五、 灵脉 37
六、 教会 37
七、 NPC 38
八、 情报流出 38
九、 圣杯 39
·特殊规则 40
一、 令咒 40
二、 令咒的转让及重新缔结主从契约 41
三、 真名看破 41
四、 从者失去御主的情况 41
五、 低魔惩罚 42
六、 后日谈 42
·名人堂 43

-word 版按住 ctrl 点击目录上的标题即可跳转到指定位置-

群：959796310
FATE FRENZIED RITE

群: 959796370

• 版本更新

当前规则书版本：1.6

更新内容：更新内容以紫色标注

- 修改了魔力/幸运“+”符的效果。
- 新增了人物属性加符的应用方式。
- 上调了御主角色每日资金收入倍率。
- 修改了 Shielder 职介英灵的职介技能，新增职介技能-【己阵防御】。
- 【单独行动】、【气息遮断】技能加强。
- 增加说明超远程狙击的发动条件。
- 对战斗场地范围作出限制。
- 增加对先攻环节的补充说明。
- 新增词条-【体积】。
- 细化了魔力搜索的反馈。
- 细化了令咒【净除】效果在特殊情况下的处理办法。
- 删除御主角色的低 hp 惩罚。

FATE FRENZIED RITE

群: 959796370

• 准备流程

- gm（通常为 2-4 名，作为游戏的主持人和引导者）发布开团公告，招收 pl
- pl 招收齐全，gm 为从者组 pl 分配英灵职介
- 车卡环节
- 向 gm 交卡，由 gm 负责进行审卡[通常为 1-3 轮，包括平衡数值，修正技能描述和不健康的技能效果等]。

  为了玩家的游戏体验，请 gm 务必将角色卡的强度平衡好，避免出现过强或过弱的角色卡。
- 审卡完毕，由 gm 进行御主和从者的分组并建立群聊，公布地图和背景设定。御主开始根据英灵的圣遗物制作召唤 CG
- 正式开团，进行召唤

• 运行方式

游戏的运行方式为回合制运作。游戏中的每 6h 被划分为一个大回合，玩家可以控制自己的角色做出一系列行动，例如与搭档互动、休息、移动、战斗、制作道具等。在每个大回合开始时，pl 须向本组 gm 提交自己在这个大回合的行动。gm 在收到行动后进行汇总处理。玩家在大回合中进行的行动会得到 gm 的实时反馈。在一个大回合结束时，会由 gm 进行一次角色状态的结算，将此时 pl 的状态进行记录保存。
若有玩家在大回合中进入战斗，则此时会以小回合进行战斗的结算。小回合会以区别于游戏时间的单位时间来结算 pl 的行动。

*重点：无论在什么情况下，优先级：规则>gm 心证＞设定>pl 心证，圣杯 TRPG 本质上是一个互动游戏，为了其他玩家的游戏体验，请不要用自己的臆想扭曲结果。一切处理以请以规则书的说明为准。一切没有提前在角色卡或规则书上注明的行动，gm 组有权不予以承认。

特殊：行动优先级

当一名角色在提交了自己的行动后，若该行动占用的游戏时间不足 1h（例如该角色每小时能够移动 3 个节点，但在这个小时内仅移动了 2 个节点），也会按照 1h 的行动进行结算，但会使其接下来的一次行动提高一个优先级，gm 会优先处理并响应优先级更高的角色的行动。

例：

A 角色与 B 角色发生了一次战斗，而战斗持续时间不足 1h（但仍按照 1h 结算游戏时间），而 C 角色在这个小时结束时到达了 A 与 B 交战的节点，此时战斗已经结束，A 与 B 分别宣言向其他节点撤离。由于 A 与 B 发生的战斗未满 1 小时，因此二人宣言的【撤退】行动优先级+1，会被 gm 优先处理，所以，当 C 赶到现场时，A 与 B 应该已经撤离了本地点，C 只能看到战斗后的现场，而不会遭遇 A 和 B 两人。

群: 959796370

• 建卡篇

构建你的从者/御主角色，并参与到游戏中。御主与从者的构筑规则略有不同，请按条目分别查看。

关于能力的描述：角色技能的效果描述不宜过长，若与其他能力可以联动，则需额外注明，这个情况下允许适量增加描述。若因技能描述不当而导致结算错误或引起了特殊的规则漏洞，则由 gm 心证重新进行处理结算。因此希望 pl 在交卡后能多与 gm 进行交流，尽量避免此类情况的产生。

御主建卡规则

每位御主 pl 在建卡开始后会被分配 60 点构筑点数，用于购买自己的属性等级和技能槽位。

一、 确定人物属性

御主的基础属性分为筋力、耐久、敏捷、魔力、幸运、社会共六项，以上属性均需消耗构筑点购买以提升等级。

筋力：影响角色的攻击检定和武器伤害/射程及防御免伤效果。

敏捷：影响角色的先攻值、行动力上限、护甲以及闪避概率

耐久：影响角色 hp、行动力回复速度、护甲以及防御免伤效果

魔力：影响角色 mp、魔术检定、魔术抗性以及部分魔术伤害

幸运：影响人物的魔术抗性、所拥有的命运点数量以及重骰值

社会：影响角色拥有的房产等级、资金点数以及购买力

为以上六种属性购买等级，等级从 E-A 分别需要消耗 2/4/6/8/10 个构筑点数，至少要为每个属性分配 2 点（即必须使其达到等级 E）。为某项属性购买“+”需要 1 个构筑点数，每项属性至多拥有两个“+”。
PL 无法直接购买 EX 的属性等级，当其属性值因成长或技能效果而达到上限（70 点）时，视为其拥有了 EX 等级。

在分配好等级之后，根据等级 E-A，会为每项属性分配 10/20/30/40/50 的属性基础值。之后，御主 pl 须为每项属性投掷 1d10，将出目作为属性补正值填写在属性面板中，得出当前的属性最终值。若出目为 10，则会将原本的属性等级上升一级。

在分配基础属性点后，pl 的角色会获得一个等同于社会等级的房产，可以根据人物背景选择将其改造为一些常见的基础设施（如餐馆、服装店等）。具有魔术专长，社会专长和科技专长的 pl 也可以消耗一个等同于社会等级的技能槽位来将房产改造为魔术工房/大型设施/工厂或实验室，并根据房产等级获得 1/2/3/4/5 个阵地技能槽位。
同时，pl 会获得等同于【社会】属性值的资金点数，资金点数决定了 pl 的常规购买力。

“+”的说明：

属性加符能够为 pl 带来短暂的爆发以应对突发状况或给对手带来意想不到的威胁。**每个属性加符在每次战斗中只能发动一次。**若一名玩家为某项属性购买了两个加符，则代表着每场战斗可以使用两次

这个加值带来的爆发效果。
加符可以宣言在任意时刻使用（即便处于被控制的状态中），且不需占用行动力。

筋力：使得你本轮的下一次伤害额外造成【0.7*筋力值】的数值.

敏捷：立即使自身获得 1 点可用的行动力。

耐久：使自身临时获得等同于自身耐久值的伤害减免，持续一次攻击。

魔力：使自身临时获得可叠加的 60%异常状态耐性，在进行一次异常状态豁免后消失。

幸运：战斗轮开始时投掷 xd4（x 为“+”符个数），根据出目将此加符转化为筋力/敏捷/耐久/魔力中的其中一种（允许以此法突破 2 枚加符的数量限制）。

• 特殊的，加符也能够在角色参与的任意一次的对应属性的对抗中使用（无须提前声明），使得自身属性对抗的出目数值翻倍，无法在同一次对抗中使用复数个加符的效果。

二、 衍生属性的计算

Hp：【50+耐久值*5】 **Mp**：【50+魔力值*5】

移动力：执行一次移动动作所能移动的距离。为【0.3*该御主敏捷值】（舍弃小数点后）。

角色的行动力和行动力回复速度详见【战斗轮】词条。

护甲：【10+敏捷值*0.3+耐久值*0.2】
*失衡：代表该角色处于措手不及的状态，一名角色的失衡护甲值为原本护甲值减掉其从敏捷中获取的护甲加值。一名角色的失衡魔术抗性为原本魔术抗性值减掉其从魔力中获取的魔术抗性加值。

魔术抗性：【10+魔力值*0.3+幸运值*0.2】

攻击检定：攻击检定值为【徒手攻击伤害+武器补正伤害】，伤害中的 D 骰会直接叠加（例如 D50+D20 会合并为 D70），以下是大部分常见武器的补正值：

物理：

名称	类别	伤害补正值（御主）
徒手	徒手	xD10+3x，x 为【筋力属性值*0.1】
指虎/飞刀/飞镖/匕首/短刀/怀剑	轻型武器	D20+0.1*筋力值
单手剑/投枪/长棍/手斧/短弓/手弩	中型武器	D30+0.2*筋力值
双手剑/长柄武器/长弓/攻城锤/巨剑/猎象弓	重型武器	D50+0.3*筋力值

魔术：

名称	类别	伤害补正值（御主）
魔导书	中型武器	D10+0.5*魔力值
魔杖	重型武器	D20+0.6*魔力值

*魔术武装的伤害类型视为魔术。且以魔术武装作为武器时，角色无法执行【反击】指令。
一些角色会使用特殊的武器（如枪械）作为自身的武装，这种情况下，允许该玩家自己设定武器的数

值效果，但依旧会由 gm 进行最终的平衡调整。
*初始御主角色的武装需要消耗技能槽位购买获得（至少需要一个 D 级槽位）。

武器射程详见【战斗规则-武器射程】词条。

命运点：
命运点的个数为该角色幸运最终值*0.1（E/D/C/B/A/EX 对应 1/2/3/4/5/7 个命运点）。命运点无法用常规手段进行恢复。从开战后开始计算，每隔 24h，会为全体命运点低于自身上限的角色回复 0/1/2/3/4/5（根据角色的幸运等级决定）个命运点。

当发生了一次与自身相关的公开骰点（不包括暗骰）时，在公布结果后，自身可以宣言使用 1 个命运点以更改本次骰点结果。若如此做，则进行一次重新骰点，使用命运点的 pl 可以选择任意一个骰点结果代替原本的骰点使用。
只有第一个宣言使用命运点的角色可以继续使用命运点更改结果，其他角色无法再使用自己的命运点改变其的骰点。
当某一角色在一个骰点结果上使用了复数个命运点，其可以自行选择其中一个骰点结果作为最终结果结算。

幸运重骰：
当自身的部分对抗骰点和常规攻击/指挥单位的常规攻击骰点中的 D 骰（如 D20、D50 等）结果低于自身幸运最终值时，允许一次不消耗命运点的重新骰点，这个效果每个战斗轮只会生效一次。在自身回合外不会生效。

资金点数：
代表御主 pl 个人拥有财富的多少。资金点数可以用于购买或租赁一些常见的物品，花费以 GM 给出的购买清单为准。也能够作为使用社会类型能力的消耗。
当一名角色的【社会】属性值获得提升时，其可以立即获得等值的资金点数。此外，只要角色的资金点数不为 0，则每隔 24h，其就能够获得【社会属性值*0.3】（向下取整）的资金点数作为每日收入。

三、 确定技能槽位

当为全部的属性购买了等级后，则进入建卡的第二阶段。
此时，pl 将自己剩余构筑点数用来购买技能槽位。
槽位的等级 E-A 需要花费 1/2/3/4/5 个构筑点以购买，越高等级的槽位能带来的效果也就越强力。
通常情况下，一名角色最多能拥有 2 个 A 级槽位，4 个 B 级槽位，6 个 C 级槽位，而 D 和 E 槽位的数量则不受限制。

当一名角色在基础属性上投入的构筑点不高于 34 点时，允许其花费 9 个构筑点以购买一个 EX 级能力槽位。投入在基础属性上的构筑若高于 34 点，则御主的护甲/魔术抗性会各获得额外 5 点的基础补正。

购买额外槽位：当一名御主某等级的槽位达到了上述的数量限制时，可以继续购买同级槽位，但需为此额外支付构筑点。
A 级额外槽位：每开放一个限制外的槽位，则需额外投入 3 构筑点（8/11/14…）
B 级额外槽位：每开放一个限制外的槽位，则需额外投入 2 构筑点（6/8/10…）
购买的【社会】槽位技能等级无法超过自身的社会等级。
*严禁御主的复活、双子御主（包括复制分身）、让自身英灵化（或暂时英灵化）以及对教会做出直接干涉的或影响公平性的能力效果。但画风效果（例如以退场代替死亡）是在允许范围之内的。

群: 959796370

四、 确定能力方向

在分配了技能点数并购买了对应的槽位后，就可以开始给每个槽位确定效果了。在开始确定技能前，pl 需要构思技能的方向，并将每个技能槽位归属到各自的系别中。下面列出可选的几个系别：

魔术：
型月世界中最常见的能力，魔术师能够通过消耗魔力行使各种令人惊叹的魔术技艺。操控火焰、驾驭使魔、降下诅咒、点石成金……各种各样的魔术派系让魔术师可以获得无数千奇百怪的能力，并且还能够使用魔术师特有的魔术礼装和魔术工房。

【魔术】方向的槽位效果：
- 魔术（包含但不限于通用魔术、炼金术、死灵魔术、通灵术、卡巴拉、咒术、巫毒、修验道、道术）
- 使魔（或使魔的制造技术）
- 魔术礼装（或魔术礼装的制作技术）
- 魔术工房或结界的制造技术

起源：
起源能力者通常会有着不同于常人的特殊体质或能力。他们可能拥有者强大的魔眼，如两仪式和浅上藤乃。也可能存在着特殊的起源能力，如卫宫士郎。和魔术师不同，起源能力者更偏向于利用自己独特的能力进行战斗或辅助工作。

【起源】方向的槽位效果：
- 特殊起源能力（剑、进食、切断等，合理即可）
- 人外血统（如死徒）
- 魔眼
- 结界的制造技术

技艺：
锤炼躯体，磨炼技艺。使用武器甚至仅凭借双拳就能在战斗中占尽上风。强大的武者能够瞬间摧毁羸弱的正常人的躯体，甚至在辅助能力的加持下能够暂时与英灵打的有来有回。同样的，武者也能够在战斗中援护自己的契约从者，减轻不擅长战斗的英灵正面战中的压力。

【技艺】方向的槽位效果：
- 武术/格斗技/武器的使用技术（如剑技）
- 特殊武器（限冷兵器）
- 非战斗向的，不涉及复杂计算的技术（如驾驶技术、厨艺等）

科技：
利用人类的智慧研发出的科技，让科技型御主能够达成不同方向的目的。你可以驾驭着机甲，和从者一同作战，也可以利用工厂大量生产出武器军备，亦或是研发出特殊的科技道具或药剂……科技型的御主涉及的领域非常全面，但现代科技对神秘造成的影响非常有限，也同样限制了其发挥。

【科技】方向的槽位效果：
- 军备/现代武器/科技载具（或其制造技术）
- 现代或近未来幻想科技造物（如机甲、智能作战机器、基因药剂等）或其制造技术
- 一些涉及复杂计算或程序的技术（如调配药剂、骇客技术等）
- ……（合理即可）

群: 959796370

社会：
利用世俗地位获得一系列便利和特权的能力。你可以通过特殊渠道购买枪支军火，甚至雇佣专业杀手或魔术师作为自己的保镖。若你身居高位，还可以对其他玩家设置悬赏或逮捕令，甚至肆意收购他人的房产。但同样的，过高的信誉等级带来特权的同时也存在缺陷，高信誉等级的玩家更容易暴露自己的信息和位置，掌握好这柄双刃剑，才是制胜的关键。

【社会】方向的槽位效果：
- 提升/降低情报流出等级（详见【情报流出】词条）
- 雇佣私军/保镖/杀手等
- 常规武器和道具的购买渠道
- ……（合理即可）

五、 御主技能等级参考

魔术
E：与其说是魔术倒不如更接近所谓的“把戏”。如部分入门级通用魔术（如投影、强化、暗示）。能够携带几乎对战斗没有帮助的魔术道具，如储物戒指，能够变化外观的衣服。

D：具有一定应用性的实用魔术。如驱使动物使魔，并不算坚固的魔术护盾，治疗轻伤的治愈魔术，一些伤害并不算很高的魔术飞弹等。能携带一些具有简单效果的魔术礼装，如黑键。

C：专业性比较强的魔术，通常已经有了成熟的体系（炼金术、咒术、死灵魔术、占星魔术等）。能制作出炮灰级别的作战使魔，射出具有一定威力的魔术飞弹，制作简单的魔术道具。

能携带一些较为实用的魔术礼装，如能够储存魔力的饰品，能够增加魔术威力的魔杖。

B：具有相当大威力的魔术，如制作协助战斗的强力使魔，治愈断肢或重伤的能力，能够轰炸一大片区域的魔弹。能携带具有不俗威力的魔术礼装，如能够自行积累魔力的项链，被动触发防御机制的魔力护盾。

A：某个魔术流派中的巅峰，能够对英灵产生一定的威胁。能制作具有高度智能，可以暂时能与英灵抗衡的强大使魔。媲美低级宝具的魔术轰炸。能携带左右战斗胜负的魔术礼装，甚至能在一定时间内暂时扭曲现世法则，如逆光剑、月灵髓液。

异能
E：你有一些区别于正常人的不凡之处，如能够用念力移动轻型物体，给物体略微升温/降温。在夜里也能看的很清楚等等……但总而言之，还是属于正常人的范畴。

D：起源能力逐渐显露出来。如可以以极快速度进行移动，操纵不大的火焰，或是能够快速修复一些小伤口。或许觉醒了并不太强的魔眼，抑或已经暴露了一些非人的特征。

C：已经能够熟练地操控自己的异能并加以应用的程度。如可以进行短距离的瞬间移动，直接生成火焰，操控电力发起攻击。或许你拥有着黄金级别的魔眼，抑或有着明显的人外特征。

B：对异能的应用已经炉火纯青。如可以降下大范围的落雷，将敌人瞬间冻结成冰雕，在一定程度上操控重力等。或许你拥有着宝石级别的魔眼，抑或已经超脱了人类的范畴转化成了其他类型的生命体。

A：能够如臂指使随心所欲地应用异能，甚至在一定程度上扭转或改变世界的法则。你能够如同卫宫士郎般张开固有结界，或是能够轻易破除打向自己的魔术。或许你拥有着最高级别的虹级魔眼。亦或是已经完全成为了凌驾于人类之上的高层次生命。

技艺
E：稍加锻炼过的躯体，你拥有一些简单的格斗技巧，但并不能称之为招式。或许有一两个别人没有的小特长（如做菜很好吃）。

D：经过系统锻炼打磨出的坚韧肉体，你熟练掌握着一些格斗技巧和一些入门级别的武技/格斗技。或许你有着一把比一般刀剑更锋利的武器，你的特长在一般人中已经相当出众。

C：长年累月的战斗和训练形成的强大肉体，已经是能够媲美猛兽的水平。你的武术/格斗技已经能够形成固定的招式套路。甚至能够以杀气震慑敌人。或许你有着一把受诅咒的妖刀或接受过神明祝福的箭矢，你的特长已经是趋近人类能达到的巅峰的水平。

B：几乎已经超越了人类极限的恐怖肉体，寻常的武器几乎无法对你造成伤害。你对武学已经有了自己独特的理解，甚至能够创造属于自己的独特招式。或许你的武器是封印着妖物的太刀或是绝对无法避开的利箭。你的特长水平已经是人类所能到达的顶峰。

A：肉体有着媲美恐龙或者装甲车钢板的防御力。将武学完全融会贯通，成为一代宗师。已经达到了可以开宗立派的程度。甚至能够实现龟派气功或者天马流星拳这种人类几乎无法掌握的技术。你的武器拥有着媲美低级英灵常驻宝具的强度，你的特长水平超越了人类的巅峰，达到了能够以之入道的等级。

<u>科技</u>

E：能够制造或使用一些符合当前时代背景的，构造较为简单且具有一定专业性的科技道具（如现代背景下的常规枪支、枪械配件和制造台，）。

D：能够制造或使用一些符合当前时代背景的，构造较为精密且具有相当专业性的科技道具，包括一些并不常见的科技造物（如现代背景下的装甲车、地雷、特殊弹头等）。

C：能够制造或使用一些符合当前时代背景，科技水平较为先进的，甚至部分顶尖的科技道具，包括一些罕见的科技造物（如现代背景下调动卫星，强力的骇客技术，基因药剂的开发等）。

B：能够制造或使用一些略微突破当前时代的尖端科技造物或道具（如现代背景下的钢铁侠战衣，绿魔滑板，高斯步枪等）。

A：能够制造或使用一些远超当前时代的科技造物或道具（如现代背景下的终结者、高达、假面骑士腰带/装甲、光剑等）。

*科技造物/道具对英灵等高魔力作战单位或魔术/异能等超自然力量形成的护盾仅能造成部分伤害，由 gm 在审卡阶段进行强度平衡。

<u>社会</u>

E：你有几条特殊的渠道，能够购入一些违禁的常规武器或特效药。也可以雇佣几个混混带给竞争对手一些小麻烦。

D：你能够通过特殊渠道买到一些常规的重火力武器或其他违禁品。能够雇佣训练有素的保镖或一小支私人部队保护自己的安全，也能够雇佣几个小有名气的侦探为自己打探情报。在引起骚动时，还可以花点小钱息事宁人。

C：现在你能够去雇佣专业的杀手去暗杀你的敌人。亦或是雇佣全副武装的部队为自己所用。通过人脉关系网，你可以在全地图发布新闻消息，或是将你的对手暴露在大众视野中甚至送进局子。

B：现在你能雇佣一流的武者或是几个熟练的魔术师为自己所用。凭借庞大的资产收购楼盘，购买地皮。向自己身后的组织申请各种各样的便利条件或是援助。你甚至可以买部分通国家机关为自己服务。

A：你能雇佣强大的武者或是魔术使扫除你的敌人。能够操控舆论走向，将自己隐藏在幕后或是把对手暴露在全世界眼前。通过花费资产，你能够得到来自各个组织的强力援助，让自己立于不败之地。

群: 959796370

从者建卡规则

一、 选定英灵

首先，选定你的英灵，ta 是否有成为英灵的资格？
你的英灵原型需要满足以下几个条件：
①传说：具有一定的知名度，这通常也与英灵的强度直接相关。
②触媒：存在与此人同一时代的相关物品，或见证了此人存在的证明。
③愿望：此人是否存在需要托付给圣杯才能实现的愿望。
④职介：需要拥有足以适应至少一种职介的能力。
⑤死亡：此人是否已经死亡，大部分英灵需要满足这个条件，某些存在也可以以生者的身份成为英灵，但需要在建卡前事先与 gm 进行沟通来决定。
*一般来说，正常的圣杯战争中不开放 ACG 相关角色、幻灵融合、双子、未来从者、概念性从者（如瘟疫）、器灵（如朗基努斯枪）以及任何几乎无法猜测真名的从者。若要使用类似的英灵请务必先征得 gm 的同意。

二、 从者的阵营

本规则根据从者的行为准则，使用阵营九宫格确定从者的阵营。此外，每个从者还需要确定自己的隐藏阵营，即【天】【地】【人】【星】【兽】五种中的一种。
天：降格的神灵，神子，传说的具现化。多为出现在神话中的人物，通常具有【神性】。
地：世间传颂的英雄，多为出现在各个传说中的人物。一些妖精和魔兽也在此列。
人：公元后为人类做出贡献的英雄，生而不凡者。通常为历史上实际存在的人物。
星：人类的希望，通常作为人类战胜困难的象征，比较特殊。
兽：人类的天敌，毁灭人理的大灾害，一般不开放此阵营。

三、 确定灵格

英灵是生前取得伟大的功绩，到死后仍是信仰对象，由人们的理想所编织而成的存在。
一般而言，在传说中具备越高级别地位或者受到越多崇拜的英灵具备的灵格也越高。
本规则下将灵格分为如下几个等级：

0	孤魂野鬼
1	个人的英雄、大传说的小角色（龙牙兵）
2	小范围的传说（都市怪谈）
3	大规模的灵异现象（午夜凶铃）
4	被祭祀的大精怪（城隍爷 聊斋里的大妖怪）、无名的传说配角（哈桑）
5	人类历史上的伟人和大英雄、被传唱者
6	在历史或神化历史（史诗神话传说）上独一无二的王或无双的英雄
7	神话体系基础中极其有名的半神或神子、史诗传说中的主角英雄、被传唱的圣人
8	一般意义上神话体系中的神灵或者类似的强大存在
9	一般意义上神话体系中的最高阶神、一个神系的最高概念之一、现实实体对应的理想体、图腾、象征
10	神学体系中的神、抽象概念、道、不动之动、无限、卡巴拉的王冠

通常情况下，在一般的圣杯战争中，仅开放灵格等级 2-7 作为可选择范围。
在确定了英灵的灵格后，pl 会获得 5+2*灵格等级的构筑点数，由于构筑英灵的各种能力（灵格 2-7

对应 9/11/13/15/17/19 的构筑点数）。

群: 959796370

灵格的高低是衡量英灵强度的重要因素。灵格越高，意味着该名英灵具有着越优秀的面板和越强大的宝具。但是，高灵格也同样存在着弊端。每隔 6h（即每个大回合开始时），御主需要为维持主从契约而支付自己的魔力，这个行动不会占用其行动时间，支付魔力的量为【其从者的灵格等级*5】（灵格 2-7 对应 10/15/20/25/30/35）。

在御主无法支付这个魔力消耗时，会使英灵的全属性永久性地下降 1 个 Rank，当这个效果触发了第三次时，英灵会因得不到御主的魔力供给而直接退场，且御主失去自己的全部剩余令咒（这意味着不再具有参与圣杯战争的资格）。

另外，每当英灵使用自身的宝具时，会抽取御主的部分魔力作为宝具发动的代价。御主需在英灵的宝具咏唱期间再次支付等同于【该英灵灵格点数*5 （灵格 2-7 对应 10/15/20/25/30/35）+英灵宝具魔力消耗的 10%】的 mp，mp 不足时英灵的宝具会释放失败，但不会因此进入宝具冷却。

除此之外，作为提升了强度的代价，越高的灵格，所受到的限制也就越多，请参照下表：

灵格	限制
2	英灵无法拥有非人血统（包括神性、鬼、幻想种等），单项属性等级无法超过 B
3	英灵无法拥有非人血统（包括神性、鬼、幻想种等），单项属性等级无法超过 A
4	英灵的血统（例如鬼种）无法超过 Rank C，无法拥有神性
5	英灵的血统无法超过 Rank A，允许拥有低等神性（Rank C 及以下）
6	允许英灵具有一般神性（Rank B 及以下），需要拥有至少 1 个弱点
7	允许英灵具有较高神性（Rank A 及以下），需要拥有至少 2 个弱点

血统技能：
神性/龙种/鬼种/星之开拓者等统称为血统技能。血统技能与弱点统一归放到职介技能栏，不会占用保有技能的技能点数。任何的血统技能都会使得御主的灵格消耗上升 5/10/15/20/25 点（EX 至少为 35 点）。同时，会根据对应的血统受到不同的特攻效果。
*满足条件的英灵（详见从者技能参考）可以无视灵格等级的限制获得【星之开拓者】技能。

弱点：
高灵格英灵一般具有的软肋，因人而异（例如阿喀琉斯的脚踵、库丘林的誓约等）。通常来说，触犯了弱点造成的后果对于该英灵来说是致命的。
弱点的效果由 pl 在建卡时自行拟定，由 gm 进行强度平衡。
若你的英灵并未在传说或史实中拥有明确提到的弱点，或弱点的达成条件过于苛刻，则会由 gm 商议后为该角色编写弱点。通常来说包含如下几种，gm 也可根据英灵的强度自行拟定新的弱点效果。
①被真名看破后，其他目标在与你交战时获得 x 点全对抗加值
②被真名看破后，封印你的某一个宝具
③被真名看破后，自身与御主的魔力传输速率降低

英灵玩家在建卡时可以给自己的角色增加额外的弱点，每一个额外的弱点可以使自身获得 2 个技能点数或 1 个宝具点数以强化自身的技能/宝具效果。至多以此法获得 2 次技能或宝具点数的奖励。

四、 确定职介补正

在英灵确定了自身灵格后，根据开始时抽取到的职介，获得职介带来的构筑点数补正，并获得对应的职介技能。
下面是各职介对应的补正点数与职介技能：

职介名	构筑点数补正	职介技能
Saber（剑士）	8	对魔力、骑乘
Archer（弓兵）	7	对魔力、单独行动
Lancer（枪兵）	7	对魔力、武装额外补正
Caster（魔术师）	5	阵地作成、道具制作
Rider（骑兵）	6	骑乘、骑乘额外补正
Assassin（暗杀者）	5	气息遮断
Berserker（狂战士）	7	狂化
Ruler（裁定者）	8	对魔力/单独行动任一、真名看破、神明裁决
Avenger（复仇者）	8	复仇者、忘却补正、自我回复（魔力）
Shielder（盾兵）	6	己阵防御、对魔力/骑乘二选一
Foreigner（降临者）	6	领域外的生命

群：959796370

额外职介（选开）：
gm 可以选开此条规则，对英灵玩家开放常规七骑以外的额外职介。但一定要慎重考虑，额外职介的强度不好把控，很容易引起争议。因此只推荐在 PVE 背景下开放。

职介技能的等级：

一般的，职阶技能的等级与英灵的背景相关。

E：史实传说中从未提及的能力

D：史实传说中提及过，但没有详细说明的能力

C：史实传说中提及过，并且有过粗略说明的能力

B：史实传说中被多次提及，或有着较详细相关事迹的能力

A：史实传说中作为英灵极其擅长的部分，有相关的事迹被大肆宣扬过的能力

Ex：作为历史传说的核心部分，因此而升华了该人物生平的能力

职介技能的等级由 gm 组商议决定，当然，英灵的背景可能多少会面对一些魔改的地方。如果你的魔改背景能够打动 gm，或许也能得到一些小增强也说不定哦（笑）。

职介技能一览：

对魔力：
A：无视 Rank B 及以下的魔术效果影响（包括其带来的伤害），自身的基础魔术抗性提升 25 点。能显著抵抗令咒的效果（至多延迟 12h 后生效），获得 25%的异常状态耐性。

B：无视 Rank C 及以下的魔术效果影响（包括其带来的伤害），自身的基础魔术抗性提升 20 点。能一定程度上抵抗令咒的效果（至多延迟 6h 后生效），获得 20%的异常状态耐性。

C：无视 Rank D 及以下的魔术效果影响（包括其带来的伤害），自身的基础魔术抗性提升 15 点。获得 15%的异常状态耐性。

D：自身的基础魔术抗性提升 10 点，获得 10%的异常状态耐性。

E：自身的基础魔术抗性提升 5 点，获得 5%的异常状态耐性。

群: 959796370

关于异常状态豁免的结算：
异常状态生效前，具有【对魔力】或类似能力的单位进行一次对魔力的豁免骰点。若成功则免疫该异常状态。精神异常状态和即死能力的结算同样受到【对魔力】的影响。

骑乘：
A：使从者具有驾驶任意可骑乘载具（不限制搭载人数）的能力。非战斗状态下，驾驶交通工具行动时，移动力提升 1 级（至多为 7）。

B：使从者具有驾驶专业性较强的科技载具或幻想种（最大搭载人数不大于 10）的能力。非战斗状态下，驾驶交通工具行动时，移动力提升 1 级（至多为 6）。

C：使从者具有驾驶船只/飞行器等较复杂载具（最大搭载人数不大于 6）的能力。非战斗状态下，驾驶交通工具行动时，移动力提升 1 级（至多为 5）。

D：使从者具有驾驶汽车等常规载具（最大搭载人数不大于 4）的能力。非战斗状态下，驾驶交通工具行动时，移动力提升 1 级（至多为 4）。

E：使从者具有驾驶自行车/摩托等简易载具（最大搭载人数不大于 2）的能力。非战斗状态下，驾驶交通工具行动时，移动力提升 1 级（至多为 3）。

*不具有【骑乘】技能的从者无法驾驶载具，但仍然可被搭载
*若载具类型符合【骑乘】技能的等级，则以载具本身的最大限乘人数作为搭载标准。

***特殊：**
若从者为 Rider 职介，则可以选择下列一种效果，作为【骑乘】能力的额外补正。
① 获得一个相当于【骑乘】等级的坐骑，坐骑视为一个独立的作战单位。能够执行简单的动作指令。Rank B 及以上的坐骑允许进行【援护】行动，Rank A 及以上的坐骑允许拥有一定的进攻能力。
②若英灵持有与其坐骑相关的宝具，则依照【骑乘】的等级，使得该宝具的消耗降低 10%/20%/30%/40%/50%，若为伤害类型的宝具，则再依照【骑乘】的等级，获得 10/20/35/45/60 的额外伤害加值。

单独行动：
A：从者在失去御主后可维持 36h 现界，御主能够无视传输距离为自身补充魔力。

B：从者在失去御主后可维持 24h 现界，御主能够无视传输距离为自身补充魔力。

C：从者在失去御主后可维持 18h 现界，御主能够无视传输距离为自身补充魔力。

D：从者在失去御主后可维持 12h 现界，御主能够无视传输距离为自身补充魔力。

E：从者在失去御主后可维持 6h 现界，御主能够无视传输距离为自身补充魔力。

在【单独行动】的持续时间内，从者的行动不会受到失去御主带来的减益惩罚。但依然无法通过任何手段回复 hp/mp。

道具制作：
A：可以制作至多两件 D 级宝具或一件 C 级宝具水准的道具。

B：可以制作至多两件 E 级宝具或一件 D 级宝具水准的道具。

C：可以制作至多两件相当于 Rank B 级别的魔术礼装。

D：可以制作至多三件相当于 Rank C 级别的魔术礼装。

E：可以制作至多三件相当于 Rank D 级别的魔术礼装。

使用道具制作的能力需要在卡面上注明制作所花费的材料和时间，以及完成后的道具效果。
道具制作带来的槽位无法被拆分或合并

阵地作成：

A：搭建最高规格阵地-神殿的能力。神殿具有 800 点固有 hp，30 点基础护甲值和至多 5 种阵地魔术。搭建时间应不低于 12h。

B：搭建大型工房的能力。大型工房具有 600 点固定 hp，25 点基础护甲值和至多 4 种阵地魔术。搭建时间应不低于 12h。

C：搭建正常水平魔术工房的能力。魔术工房具有 400 点固定 hp，10 点基础护甲值和至多 3 种阵地魔术。搭建时间应不低于 6h。

D：搭建小型魔术工房的能力。小型魔术工房具有 200 点固定 hp 和至多 2 种阵地魔术。搭建时间应不低于 6h。

E：搭建简易魔术阵地的能力。魔术阵地具有 100 点固定 hp 和 1 种阵地魔术。搭建时间应不低于 1h。

通常来说，阵地魔术的强度等同于阵地等级低一级的常规魔术（最低为 Rank E），只能在阵地中生效，且阵地魔术槽位无法被拆分或合并。

常规阵地并不会自带阻挡通行效果，在没有写明阻挡功能时，阵地可以被任意单位进入或通过。为阵地附加阻挡通行的效果（或设置门板）需要消耗对应的阵地魔术槽位。

其他单位可以在战斗轮中宣言对阵地进行常规攻击以破坏阵地。若在非战斗状态，且阵地所在节点中无可交战单位的情况下宣言攻击阵地，则会在游戏时间的每个小时结束时对阵地造成 100 点固定伤害。若阵地具有阻挡功能，则会优先对设置好的阻碍物造成伤害。

搭建中的阵地不具备任何效果，AC 视为 0.会持续地向周边节点暴露魔力波动。若在搭建过程中被其他单位的行动打断（如强制搭建者进入战斗），则依照搭建时长按对应比例赋予阵地 hp 值。未完成的阵地能够被原建造者继续搭建直至完成。若阵地在未搭建完成的状态下被破坏，则需要再次支付建造的魔力并重新进行搭建。

hp 不为满值的阵地和其他建筑都能够被搭建者进行修复以回复 hp。每小时修复的消耗与搭建时相同。修复阵地视为一个【制作】行动。

例：一名英灵尝试修复自己搭建好的一个大型工房（600hp，搭建时间为 12h，总计 mp 消耗为 120 点），那么每个小时他就可以修复这个工房 600/12=50hp，并因此消耗自身 120/12=10mp。

气息遮断：

A：使自身在其他单位的魔力搜索检定中暴露值值下降 50 点，你在自身发动的突袭轮中额外获得 4 点可用的行动力。在技能生效期间，不会被同一节点内的其他魔力单位感知到自身的魔力波动。战斗中会暂时失去此能力的效果。

B：使自身在其他单位的魔力搜索检定中暴露值值下降 40 点，你在自身发动的突袭轮中额外获得 3 点可用的行动力。在技能生效期间，不会被同一节点内的其他魔力单位感知到自身的魔力波动。战斗中会暂时失去此能力的效果。

C：使自身在其他单位的魔力搜索检定中暴露值值下降 30 点，你在自身发动的突袭轮中额外获得 2 点可用的行动力。在技能生效期间，不会被同一节点内的其他魔力单位感知到自身的魔力波动。战斗中会暂时失去此能力的效果。

D：使自身在其他单位的魔力搜索检定中暴露值值下降 20 点，你在自身发动的突袭轮中额外获得 1

点可用的行动力。在技能生效期间，不会被同一节点内的其他魔力单位感知到自身的魔力波动。战斗中会暂时失去此能力的效果。

E：使自身在其他单位的魔力搜索检定中暴露值值下降 10 点，在技能生效期间，不会被同一节点内的其他魔力单位感知到自身的魔力波动。战斗中会暂时失去此能力的效果。

只有到达了 Rank A 或更高等级的【气息遮断】才能隐去自身的物理视野
也就是说，在人烟稀少或完全无人的地区，是可以通过物理视野辨认出消去了气息的 Assassin 的。
拥有【千里眼】的角色也可以通过自身所认知的外貌辨认出 Assassin

对于御主或其他低魔力单位来说，【气息遮断】是非常难以模仿的能力，类似【气息遮断】的能力至少会占用一个 B 级的能力槽。

狂化：

A：几乎完全失去了理智，只能依靠本能行动，只能用令咒使其恢复短暂的清醒。有着难以控制的狂暴性。获得 30%的精神异常耐性。力量/敏捷/耐久全部上升 1 个 Rank（10 点）。当原本的属性已经为 A 或更高时，只能从狂化中获得 5 点的属性收益。

B：可以接收简单的命令，但依旧无法与其正常沟通，有着极强的狂暴性。获得 25%的精神异常耐性。力量/敏捷/耐久中两项上升 1 个 Rank（10 点），另一项的属性值上升 5 点。当原本的属性已经为 A 或更高时，只能从狂化中获得 5 点的属性收益。

C：可以接收不复杂的命令，但难以与其正常沟通，保留着部分狂暴性。获得 20%的精神异常耐性。力量/敏捷/耐久中的一项上升 1 个 Rank（10 点），另两项的属性值上升 5 点。当原本的属性已经为 A 或更高时，只能从狂化中获得 5 点的属性收益。

D：能与其进行简单交流，具有一定的狂暴性。获得 15%的精神异常耐性。力量/敏捷/耐久三项属性值均上升 5 点。

E：能与其进行正常交流，只残留了少量狂暴性。获得 10%的精神异常耐性。力量/敏捷/耐久中的两项属性值上升 5 点。

Berserker 职介的从者，需要进行合适的角色扮演。（最好详细标注出狂暴的触发条件和症状），当 gm 一致认为该名 pl 扮演力过低时，有权利取消其【狂化】带来的属性补正。由于【狂化】的争议过大，因此这个技能的 Rank 在 pl 交卡之后由 gm 组视情况和背景描述进行商定后给出。标准化 Berserker 英灵的审查条件，该名角色需要在自身的传说/历史中有过疯狂或类似疯狂的经历。否则 gm 组有权利勒令该名英灵玩家重新做卡

狂化的契约维持：御主每个大回合开始时须支付自身最大 mp 的 5%（至少 5mp）维持狂化契约，当 mp 不足以支付契约消耗时，Berserker 强制进入【狂化】状态。视狂化的情况给予行动惩罚。需要一划令咒或强力的精神干涉类技能（须不低于该角色的【狂化】等级）以安抚其情绪使其平静下来。

真名看破（仅 Ruler 职介可用）：

A：无效化同级别及以下的【气息遮断】效果。在召唤环节完成后可立即获得全部英灵的真名、职介、外貌、属性等级、全部弱点、全部宝具信息。

B：无效化同级别及以下的【气息遮断】效果。在召唤环节完成后可立即获得全部英灵的真名、职介、外貌。当自身目击其他英灵时，获得其属性等级、全部弱点、全部宝具信息。

C：无效化同级别及以下的【气息遮断】效果。当自身目击其他英灵时。获得其真名、职介、属性等级、全部弱点、全部宝具信息、

D：无效化同级别及以下的【气息遮断】效果。当自身目击其他英灵时。获得其真名、职介、属性等级、任意一个弱点，以及等级最高的宝具信息。

E：无效化同级别的【气息遮断】效果。当自身目击其他英灵时，进行一次【幸运】检定，若成功，则获得其真名、职介、属性等级、任意一个弱点，以及等级最高的宝具信息。这个效果有 6h 的冷却时间。

神明裁决（仅 Ruler 职介可用）：

A：拥有对每名英灵行使至多 2 划令咒的权利。你的令咒必定会生效。受影响英灵的御主可以同样使用一划令咒以抵消你的令咒影响。

B：拥有对每名英灵行使至多 2 划令咒的权利。受影响的英灵可以进行一次成功率为 20%的骰点，若成功则该枚令咒失效。其御主可以同样使用一划令咒以抵消你的令咒影响。

C：拥有对每名英灵行使至多 2 划令咒的权利。受影响的英灵可以进行一次成功率为 40%的骰点，若成功则该枚令咒失效。其御主可以同样使用一划令咒以抵消你的令咒影响。

D：拥有对每名英灵行使至多 2 划令咒的权利。受影响的英灵可以进行一次成功率为 60%的骰点，若成功则该枚令咒失效。其御主可以同样使用一划令咒以抵消你的令咒影响。

E：拥有对每名英灵行使至多 2 划令咒的权利。受影响的英灵可以进行一次成功率为 80%的骰点，若成功则该枚令咒失效。其御主可以同样使用一划令咒以抵消你的令咒影响。

复仇者（仅 Avenger 职介可用）：

A：使自身的异常状态耐性降低 10%。自身的攻击检定提升 25 点。这个效果在对英灵背景中的复仇目标发起攻击时翻倍。

B：使自身的异常状态耐性降低 15%。自身的攻击检定提升 20 点。这个效果在对英灵背景中的复仇目标发起攻击时翻倍。

C：使自身的异常状态耐性降低 20%。自身的攻击检定提升 15 点。这个效果在对英灵背景中的复仇目标发起攻击时翻倍。

D：使自身的异常状态耐性降低 25%。自身的攻击检定提升 10 点。这个效果在对英灵背景中的复仇目标发起攻击时翻倍。

E：使自身的异常状态耐性降低 30%。自身的攻击检定提升 5 点。这个效果在对英灵背景中的复仇目标发起攻击时翻倍。

忘却补正（仅 Avenger 职介可用）：

A：自身的阵营不会因任何情况发生改变。能巨幅抵抗令咒的效果（至多延迟 24h 后生效）。

B：自身的阵营不会因任何情况发生改变。能大幅抵抗令咒的效果（至多延迟 18h 后生效）。

C：自身的阵营不会因任何情况发生改变。能显著抵抗令咒的效果（至多延迟 12h 后生效）。

D：自身的阵营不会因任何情况发生改变。能一定程度上抵抗令咒的效果（至多延迟 6h 后生效）

E：自身的阵营不会因任何情况发生改变。

自我回复（魔力）（仅 Avenger 职介可用）：

根据技能等级（E-A），使得自身的灵格消耗降低 5/10/15/20/25 点。

领域外的生命（仅 Foreigner 职介可用）：

A：使自身的异常状态耐性提升 30%。对具有「地球本土神性」的英灵造成的全伤害提升 30 点。若自身持有【神性】，则使得【神性】的消耗降低 25 点。

B：使自身的异常状态耐性提升 25%。对具有「地球本土神性」的英灵造成的全伤害提升 25 点。若自身持有【神性】，则使得【神性】的消耗降低 20 点。

C：使自身的异常状态耐性提升 20%。对具有「地球本土神性」的英灵造成的全伤害提升 20 点。若自身持有【神性】，则使得【神性】的消耗降低 15 点。

D：使自身的异常状态耐性提升 15%。对具有「地球本土神性」的英灵造成的全伤害提升 15 点。若自身持有【神性】，则使得【神性】的消耗降低 10 点。

E：使自身的异常状态耐性提升 10%。对具有「地球本土神性」的英灵造成的全伤害提升 10 点。若自身持有【神性】，则使得【神性】的消耗降低 5 点。

己阵防御（仅 Shielder 职介可用）：

A：自身在进行援护时不会导致失衡，自身释放或受到的护盾/伤害减免能力效果不会被低于该技能等级的效果影响降低。你选择一项规格不高于对城的防御型宝具，使其获得两个额外的宝具特效。

B：自身在进行援护时不会导致失衡，自身释放或受到的护盾/伤害减免能力效果不会被低于该技能等级的效果影响降低。你选择一项规格不高于对城的防御型宝具，使其获得一个额外的宝具特效。

C：自身在进行援护时不会导致失衡，自身释放或受到的护盾/伤害减免能力效果不会被低于该技能等级的效果影响降低。你选择一项规格不高于对城的防御型宝具，使其获得一个额外的宝具特效。

D：自身在进行援护时不会导致失衡，自身释放或受到的护盾/伤害减免能力效果不会被低于该技能等级的效果影响降低。

E：自身在进行援护时不会导致失衡，自身释放或受到的护盾/伤害减免能力效果不会被低于该技能等级的效果影响降低。

五、 构筑点数的分配

构筑点数的总和为：
英灵灵格带来的点数（9-19 点）+ 职介补正点数（5-8 点）+ 本土加成点数（1-3 点）

本土加成：
本土加成需满足以下条件
是该从者生前所活跃的地点（1）
该从者生前在此区域有一定的影响力（1-2）
由 gm 组根据该英灵的背景描述以及史实/传说参考，商议决定出其的本土加成点数。

基础属性构筑：
英灵的属性分为筋力、敏捷、耐久、魔力、幸运、宝具，共六项，pl 在建卡时需要用对应的构筑点购买这六项属性的等级，Rank E/D/C/B/A/EX 分别对应花费 1/2/3/4/5/7 个构筑点。为一项属性购买一个“+”须花费 1 个构筑点数。每项属性至多存在两个“+”。

以下列出六项基础属性所影响的衍生属性：

筋力：影响角色的攻击检定和武器伤害/射程及防御免伤效果。

敏捷：影响角色的先攻值、行动力上限、护甲以及闪避概率

耐久：影响角色 hp、行动力回复速度、护甲及防御免伤效果

魔力：影响角色 mp、魔术检定、魔术抗性以及部分魔术伤害

幸运：影响人物的魔术抗性、所拥有的命运点数量以及重骰值

宝具：影响角色拥有的宝具规格、等级和数量
在分配好基础属性之后，玩家需为每项属性投掷一个 1d10 的骰子，作为属性补正值加在原本的基础

值上，将骰点出目作为属性补正值填写在属性面板中，得出当前的属性最终值。若出目为 10 且属性等级在 EX 以下，则会将原本的属性等级上升一级。
若 pl 直接为某项属性购买了 EX 的属性等级，则该项属性不会再获得属性补正值带来的成长。无论什么情况下，角色单项属性的属性值都无法突破 EX 上限（70 点）。

“+”的说明：

属性加符能够为 pl 带来短暂的爆发以应对突发状况或给对手带来意想不到的威胁。**每个属性加符在每次战斗中只能发动一次。**若一名玩家为某项属性购买了两个加符，则代表着每场战斗可以使用两次这个加值带来的爆发效果。
加符可以宣言在任意时刻使用（即便处于被控制的状态中），且不需占用行动力。

筋力：使得你本轮的下一次伤害额外提升【0.7*筋力值】的数值。

敏捷：立即使自身获得 1 点可用的行动力。

耐久：使自身临时获得等同于自身耐久值的伤害减免，持续一次攻击。

魔力：使自身临时获得可叠加的 60%异常状态耐性，在进行一次异常状态豁免后消失。

幸运：战斗轮开始时投掷 xd4（x 为“+”符个数），根据出目将此加符转化为筋力/敏捷/耐久/魔力中的其中一种（允许以此法突破 2 枚加符的数量限制）。

宝具：仅能在宝具对抗中使用，使得宝具最终伤害提升 20%或获得 1 个额外的宝具对抗点数。不能以此法使得宝具伤害或宝具点数超过原本的上限值。

• 特殊的，加符也能够在角色参与的任意一次的对应属性的对抗中使用（无须提前声明），使得自身属性对抗的出目数值翻倍，无法在同一次对抗中使用复数个加符的效果。

衍生属性的计算：

Hp：【200 + 6*耐久值】　**Mp**：【100 + 4*英灵魔力值】

移动力：英灵执行一次移动动作所能移动的距离。为【0.3*该英灵敏捷值】（舍弃小数点后）。

角色的行动力和行动力回复速度详见【战斗轮】词条。

攻击检定：攻击检定值为【徒手攻击伤害+武器补正伤害】，伤害中的 D 骰会直接叠加（例如 D50+D20 会合并为 D70），以下是大部分常见武器的补正值：

物理：

名称	类别	伤害补正值（从者）
徒手	徒手	D50+0.3*筋力值
指虎/飞刀/飞镖/匕首/短刀/怀剑	轻型武器	D30+0.1*筋力值
单手剑/投枪/长棍/手斧/短弓/手弩	中型武器	D50+0.2*筋力值
双手剑/长柄武器/长弓/攻城锤/巨剑/猎象弓	重型武器	D70+0.3*筋力值

群: 959796370

魔术：

名称	类别	伤害补正值（从者）
魔导书	中型武器	D10+0.6*魔力值
魔杖	重型武器	D20+0.8*魔力值

*魔术武装的伤害类型视为魔术。且以魔术武装作为武器时，角色无法执行【反击】指令。
一些角色会使用特殊的武器（如枪械）作为自身的武装，这种情况下，允许该玩家自己设定武器的数值效果，但依旧会由 gm 进行最终的平衡调整。

武器射程详见【战斗规则-武器射程】词条。

幸运重骰：
当自身的部分对抗骰点和常规攻击/指挥单位的常规攻击骰点中的 D 骰（如 D20、D50 等）结果低于自身幸运最终值时，允许一次不消耗命运点的重新骰点，这个效果每个战斗轮只会生效一次。在自身回合外不会生效。

护甲：
英灵的基础护甲值为 20 点，并可以从敏捷值中获得 0.3 倍率的加值，从耐久值中获得 0.2 倍率的加值。（加值均舍弃小数点后）
*失衡：
代表该角色处于措手不及的状态，一名角色的失衡护甲值为原本护甲值减掉其从敏捷中获取的护甲加值。一名角色的失衡魔术抗性为原本魔术抗性值减掉其从魔力中获取的魔术抗性加值。

魔术抗性：
英灵的基础魔术抗性为 20 点，并可以从魔术值中获得 0.3 倍率的加值，从幸运值中获得 0.2 倍率的加值。（加值均舍弃小数点后）

命运点：
命运点的个数为该角色幸运最终值*0.1（E/D/C/B/A/EX 对应 1/2/3/4/5/7 个命运点）。命运点无法用常规手段进行恢复。从开战后开始计算，每隔 24h，会为全体命运点低于自身上限的角色回复 0/1/2/3/4/5（根据角色的幸运等级决定）个命运点。

当发生了一次与自身相关的公开骰点（不包括暗骰）时，在公布结果后，自身可以宣言使用 1 个命运点以更改本次骰点结果。若如此做，则进行一次重新骰点，使用命运点的 pl 可以选择任意一个骰点结果代替原本的骰点使用。
只有第一个宣言使用命运点的角色可以继续使用命运点更改结果，其他角色无法再使用自己的命运点改变其的骰点。
当某一角色在一个骰点结果上使用了复数个命运点，其可以自行选择其中一个骰点结果作为最终结果结算。

英灵武装：

每个英灵在建卡时都可以免费获得一个符合自己职介的武装（通常为武器），并可以如同购买保有技能般消耗技能点数（详见【保有技能】）为该武器附加一个武装效果槽位（E1/D2/C3/B5/A5/EX7），若武装并非武器类（如盾牌/铠甲），则视为拥有一个初始的 D 级效果槽位，PL 可以花费差值技能点数升级该槽位（如将初始的 D 槽位升级至 A 需要 5-2=3 技能点）。

群: 959796370

例：
干将・莫邪
类别：单手武器
特殊效果：在对具有【鬼魂】【恶灵】属性的敌方单位发起攻击时，攻击检定额外提升 10 点（D）。
说明：中国传承的名剑。此基于阴阳术而来的阴与阳、雌雄一对的剑，黑色是阳剑干将，白色是阴剑莫邪，是卫宫最喜欢投影的接近战用武具。

若该武器为英灵的宝具，且该英灵的宝具中有与武器相关的效果描述，则允许为对应的武器购买第二个特殊效果（如迪卢木多的蔷薇双枪）。一柄武器上最多附带两个特殊效果槽位。

若你的英灵持有复数把武器，则每把武器需要额外消耗 1 个构筑点数以购买，上限为 3 个。英灵也可以通过上述方法购买防具或其他部位的武装，只要合理即可。但除武器外的其他武装无法重复购买相同种类。

***特殊：**
Lancer 职介的英灵在获得免费武装的同时会直接赠送一个的武装效果槽位，槽位等级为其【对魔力】等级-2，至少为 E（例如 B 级对魔力会获得一个 D 级武装效果槽位）。且可以花费差值技能点数升级该槽位。

英灵玩家在建卡时也可以放弃赠送的武装，若如此做，则可以将自身的一个保有技能提升一个等级，至多为 A。

六、 保有技能

保有技能根据英灵生前的传说，其掌握着怎样的技艺而决定。保有技能和该从者的背景有着直接的联系。
一般来说，一名英灵至多拥有 4 个保有技能。与构筑点数类似，英灵会根据自身的灵格等级获得对应的技能点数，这些技能点数用于购买保有技能的技能等级。

技能点数= 8 + 英灵的灵格等级
若该英灵具有本土加成，则可以再额外获得 2 点技能点数。

技能点数可用于购买英灵的技能等级
购买技能等级 E/D/C/B/A/EX 分别需要 1/2/3/4/5/7 个技能点数。

如【头痛宿疾】或【病弱】之类的负面保有技能可以不消耗技能点数即可购买，若玩家希望在其中加入一些正面效果，则仅需要消耗购买原本等级正面保有技能消耗点数的一半（向下取整）即可。gm 在平衡此类技能时需注意须使得正向的收益低于该技能带来的负面效果。

为了能更具体的描述英灵的能力，技能等级可以任意附上“+”号或“-”号，但强度水平不会发生变动（例如 D 级的领导力与 D+级别的领导力能达到的效果是相同的）。

七、 英灵宝具

宝具是从者神秘性的体现，是由从者的生平升华而成的杀手锏。宝具拥有着现代魔术师无法比拟的强大力量，一但使用就会发挥出如传说那般的效果。

群: 959796370

宝具的数量：

每名从者至多可以拥有 3 个宝具。

宝具的等级：

从者所持有的宝具等级至多能超过从者本身的宝具等级一级（例如宝具等级为 B 的从者至高只能拥有 A 级宝具），在这种情况下，该宝具需要写明至少一种巨大且明确的代价或副作用。

宝具的购点：

每名从者会获得 1+ 3*自身宝具等级的宝具点数，（宝具 Rank E/D/C/B/A/EX 对应宝具点数 4/7/10/13/16/22）
若英灵持有本土加成，则再额外获得 1 点宝具点数。
下面列出购买各规格宝具所需的宝具点数消耗：

等级\范围	对人	对军	对城	对国	对界
E 级	1				
D 级	2	4			
C 级	3	5	7		
B 级	4	6	8	10	
A 级	5	7	9	11	13
Ex 级	7	9	11	13	15

通常来说，宝具的标准效果为【伤害+1~2 个基本特效】，玩家在建卡时也可以放弃宝具的伤害，为其额外增加一个特效。也可以通过额外投入宝具点数为宝具增加特效，为宝具添加一条额外特效须消耗 1 个宝具点数，再添加第二条特效须消耗 2 个宝具点数。**但无论如何**，一个宝具的效果不会超过四个。

宝具间隔：

宝具的冷却时间。宝具需要英灵汇聚大规模的魔力才能进行释放，而在释放了一次宝具后，一般需要一段时间才能再次汇聚出同等规模的魔力。

宝具的冷却时长与该宝具的等级和规格相关，通常来说，等级和规格越高的宝具，对应的冷却时间就越长。以【回合】作为冷却单位的宝具在一场战斗结束后会直接刷新冷却时间，进入可以再次解放的状态。

下面列出购买各规格宝具的冷却时长：

等级	对人	对军	对城	对国	对界
E 级	1 回合				
D 级	2 回合	10 回合			
C 级	3 回合	1h	6h		
B 级	4 回合	6h	12h	48h	
A 级	5 回合	12h	24h	96h	168h
Ex 级	1h	24h	72h	144h	360h

群: 959796370

八、 羁绊礼装

英灵和御主羁绊的证明，羁绊礼装需要通过主从之间的深入交流和互相理解，进而最终获得。所谓的羁绊礼装可以是某件道具或武器，也可能是一种状态 Buff，甚至可以是强化已有宝具的效果，由英灵玩家在建卡时自行拟定。由 gm 进行强度调整，一般的，羁绊礼装的强度等同于一件英灵武装，或一个 Rank B 左右的常驻技能带来的强度。

每个英灵在召唤初期和御主的羁绊值为 0，通过 rp 对话、主从间共同战斗、补魔或一些特殊事件均可以增加羁绊值，当一名英灵与契约御主的羁绊值达到 100 时，则可以获得自己的羁绊礼装。
若英灵的阵营与御主相同，则在英灵召唤完成时立即获得 10 点羁绊值。

下面列出一些获得羁绊值的方式以及奖励羁绊的数值（具体数值由 gm 视 rp 的质量和情况给出，可能高于或低于预期值，因此，适当的 rp 会加分不少，而生硬且强行的 rp 可能会使获得的羁绊值大大减少）：
对话交流（交流须满足一定的文本量）：1-10 羁绊值

体液补魔行为：20-50 羁绊值（第二次及以后仅获得一半的羁绊值）

主从间共同战斗：10-30 羁绊值（远程指挥战斗或观望仅获得一半的羁绊值）

日常剧情（如一起逛街看电影等）：5-20 羁绊值

特殊事件：由 gm 视 rp 水平和文本量自行拟定奖励的羁绊值

当契约的御主死亡时，英灵的羁绊值归 0。失去御主的英灵在与新的御主契约时，同样会使现有的羁绊值归零，需重新进行累计。若为已经获得了羁绊礼装的情况，则获得的羁绊礼装会消失，在羁绊值达到满值时可以再次获得。

群: 959796370

• 日常行动

移动：进行一次大地图移动，详见【大地图移动】条目。

待机：若一名角色在一个大回合内没有进行战斗或道具制作等一系列复杂的行动。那么则视为其完成了一轮的待机。若该角色为御主，那么一个完整的待机行动会在该大回合结束时根据其魔力等级，为其回复【mp 最大值的 10%+ 10/30/50/70/100/150 点】mp。英灵单位不会从待机行动中获得回复。

休息：御主角色可以用一个完整的大回合宣言进行一次休息。一次完整的休息可以回复该玩家最大 hp 的 30%和最大 mp 的 60%，如果休息持续时间不足一个大回合，这个效果会按比例减少对应的数值。战斗或一些突发事件会打断休息，该玩家也可以主动宣言结束休息而获得部分的回复量。每 24h 只能从休息中获得一次回复效果。一般来说，【休息】行动只能在房产/阵地内进行，PL 也可以根据资金表的花费选择住旅店或其他 GM 允许的方式进行休息。
一名御主每天至少要进行 6h 的【休息】才能保证自己的正常活动，若未满 6h，则会使自身的行动力上限和回复速度减半，直至其进行了一次完整的 6h 休息之后。
英灵单位不会从休息行动中获得回复，也无须进行休息。

治疗：魔术师御主可以用一个大回合的时间治疗与自身处于同一区域的契约从者，御主宣言消耗的魔力值，并以 1:2 的比例转化为从者的 hp 值（例如消耗 50mp 可以使从者回复 100hp）。如果治疗持续时间不足一个大回合，这个效果会按比例减少对应的数值。
若御主本身具有治疗手段，则非战斗状态下每隔 1h 允许使用一次治疗能力。

制作：包括制作阵地、道具、召唤使魔、准备加工材料等一系列行动。进行制作需要在卡上注明可以制作的物品种类和消耗，若想要制作未曾写明的物品，则须与 gm 协商决定，此时 gm 有权不予承认。

补魔：御主能将自身魔力提供给英灵从而补充其消耗。魔力的传输只能是御主对从者的单方向传输。从者无法为其御主直接提供魔力（阵地/道具/特殊能力带来的回复效果不在此列）。若御主在魔力传输过程中因低魔惩罚陷入昏厥，则自动中断传输。魔力的传输每个大回合只能进行一次。
御主可以通过向从者提供血液为其回复 mp，以自身 hp 代替 mp 消耗，但传输量无法超过自身 mp 最大值的 50%，且无法以此方法导致自身 hp 归零。
若在战斗中进行魔力传输，进行传输的单位需要占用 1 个特殊动作，且单次的魔力传输量不能超过御主当前魔力量的 50%。战斗中可以反复执行这个动作。在战斗中传输了魔力的大回合，无法再次进行非战斗状态下的魔力传输。
仅从者与御主位于同一大格时，魔力的传输才会生效（令咒或道具的回复不包含在内）。

魂食（仅限从者）：从者具有的一种特殊的回复魔力的手段。通过吞食生物的灵魂来摄取魔力。通过魂食获得的魔力可以提前支付自身下个大回合的灵格消耗。在【魂食】期间，自身无法进行其他行动，若主动提前结束或被打断魂食则不会回复魔力。
当从者处于郊区/野外自然地形时，可以选择吞食野生动物的灵魂回复魔力，在 6h 内回复自身最大 mp 的 20%。
当从者处于市区或人流较多的地区时，可以选择吞食平民的灵魂回复魔力，在 6h 内回复自身最大 mp 的 50%。
当吞食一名魔术师（通常为其他御主或特殊的 NPC）的灵魂时，回复【该单位当前剩余 mp +该角色最大 hp 之和】的 mp，消化需要消耗 2h。
需要注意的是，进行大规模或频繁的对人类魂食行为会持续引发【情报流出】的效果，引起警方或教会的重视。因此如果不想被通缉应尽量减少或避免类似的行为。

群: 959796370

• 战斗规则

战斗流程如下：

1）由 gm 判定是否构成突袭，视情况在战斗开始前插入一个突袭轮
2）双方投掷先攻，由 gm 列出战斗次序并描述角色所处环境和位置，给出双方初始距离。
3）由战斗次序第一位的角色执行动作指令。在其行动结束后，根据战斗次序由下一位角色执行动作指令，以此类推
4）当全部参战人员执行动作指令之后，这一战斗轮结束。新的战斗轮开始。重复上一步骤直至战斗结束。

*所有战斗相关的骰点统一采用舍弃小数点后的取值方式。
*战斗场地大小为参战单位中最高移动力数值*10，交战中的单位无法以除【撤退】外的任何手段离开该区域，当 gm 判定战斗无法继续推进时，有权缩小或直接修改战斗场地的边界。

一、 先攻

在正式进行战斗前，所有的参战人员均需要在各自的组内进行一次【先攻】的骰点，公式为【该角色当前敏捷值+1d*1/2 幸运值】（若该单位无幸运数值则只计算敏捷作为结果）。作为自身的先攻值。Gm 根据所有人的先攻值制作战斗次序表。战斗次序一般来说不会进行变动。

例：英灵 A 的敏捷为 45（B+），幸运为 12（E），那么其先攻值应为【45+1d6】=46~51

*若两名角色的先攻值相同，那么由敏捷数值较高的角色先行动。
*若某单位的先攻值在战斗中发生了改变，或有新的单位加入战斗，则须从下一个回合开始时由 gm 重新排列战斗次序。

在有参战玩家宣言使用命运点更改先攻数值后，gm 重新计算先攻顺序并放出。

二、 突袭轮

当一方并未被另一方由任何手段感知到时，则可以在正式战斗前插入一个突袭轮。突袭方在突袭轮中拥有 4 点行动力（具有【气息遮断】能力的从者会根据其技能等级额外获得行动力）。突袭轮产生的行动力不会被继承至战斗轮。但每剩余 1 点行动力，则会使突袭者在计算先攻时获得 10 点加值补正。在突袭轮中，除发起突袭者以外的其他角色无法提交动作指令（行动力为 0），且均视为失衡状态，但仍可以使用【令咒】来进行援护或其他操作。突袭轮为战斗开始前插入的轮次，所有【在战斗开始时】或【处于战斗中】发动的能力均不适用（如“心眼”等写明了针对突袭轮的效果可以正常生效）。在突袭轮中，突袭者无法执行【撤退】动作。

*若在非战斗状态下进行突袭，则在突袭结算完毕后正式进入战斗轮。若在战斗状态下进行突袭，则在突袭结算完毕后继续进行战斗轮。
在突袭轮允许从者解放宝具，如此做会消耗掉突袭轮并立刻进入战斗轮。视为发起突袭者进行了一回合的宝具吟唱，同样的，突袭者使用需要咏唱的大魔术或需要蓄力的终结技等也会使突袭轮立刻结束。在偷袭轮前使用道具/释放技能视为在偷袭轮中使用并结算，之后正常进入战斗轮。（一些特殊声明的技能或道具可以无视这个规则。需要与 gm 商议后决定）

群: 959796370

超远程狙击的判定：
通常情况下，一名角色的感知范围仅限于所处大格内。若在超远距离进行狙击偷袭，则被偷袭者须由GM 进行一次【幸运】属性的暗骰，若成功，则会收到来自 gm 的一些提示，例如“在一瞬间你感受有什么东西正威胁着你的安全”。此时，被偷袭者会在这个突袭轮中获得 3 点行动力，允许其提交动作指令。若失败，则被偷袭者不会收到提示，正常进入突袭轮且无法对攻击进行响应。

***超远程狙击的发动条件：**
只有在与被狙击单位不处于同一节点，且视野良好无遮挡的前提下才能够发起超远程狙击。在被狙击单位处于下列区域中时，无法对其宣言超远程狙击。

- 处于阵地/工房/神殿/结界/固有结界等由玩家建造的设施中时
- 处于医院/教会等由 gm 明确标注具有特定功能性的地图设施中时
- 处于复杂地形节点中时（详见【大地图移动】词条）

超远程释放宝具的判定（撤退）：
当一名单位使用跨节点的宝具攻击其他节点的目标时，若攻击发起者能够在宝具吟唱期间获得受击方的实时位置反馈（如魔力搜索、持续的物理观测、千里眼观测、侦察型使魔等），则受击方无法进行【撤退】。反之，未被实时观测的受击单位则获得一次【撤退】机会（详见战斗轮：撤退），若成功则可以移动到相邻节点。若移动后仍在宝具捕捉范围内，则无法再次进行【撤退】。
*宝具的响应视为突袭轮（无法触发【心眼】或类似技能跳过，但突袭轮中提升属性等能力依旧会生效。）
*携带撤退规则（详见【战斗轮-撤退】）在此条件下不适用。

超远程释放宝具的判定（对抗）：
当一名单位使用跨节点的宝具攻击其他节点的目标时，若满足宝具的对抗条件，受击方可以宣言解放自身的宝具与该宝具进行一次宝具对抗（详见宝具对抗规则）。
若受击方试图使用宝具对抗，但不满足宝具对抗的范围要求（受击方宝具范围小于突袭方宝具范围），此时在 GM 允许的情况下依旧可以进行宝具对抗，但受击方对抗成功后不会对突袭方造成伤害（宝具附加的效果也不会生效）。
*宝具的响应视为突袭轮（无法触发【心眼】或类似技能跳过，但突袭轮中提升属性等能力依旧会生效）。

三、 战斗轮

行动力：

每名角色初始拥有 5/2（英灵/御主）点行动力上限。每额外 10 点敏捷会再增加 1 点行动力上限（敏捷 E-A 对应 1/2/3/4/5 点行动力）。无论如何，一名角色的行动力上限不会超过 10 点。

在一场战斗开始时，所有处于战斗轮中的单位都会将行动力补充至上限。
在轮到当前角色行动时（即该名角色的战斗轮开始时），其会回复 3/1（英灵/御主）点行动力。每额外 10 点耐久会再额外回复 1 点行动力（耐久 E-A 对应 1/2/3/4/5 点行动力）。无论如何，一名角色的行动力回复速度不会超过 8 点

*战斗开始后的第一个战斗回合，所有单位均不能以上述方法回复行动力。行动力回复的效果从第二回合起开始生效。

角色在战斗轮中进行的所有动作均会消耗行动力来进行，当剩余行动力无法支付行动消耗时，该行动默认失效。
一些控制效果可以暂时性地削减行动力或行动力的回复速度。

消耗行动力可以进行的指令见下：

1. 进行一次特殊行动（2 点行动力）：
包括使用能力、翻越障碍、攀爬、使用某些道具、捡起/投掷某物、骑乘/下马、起飞/降落/滞空、装填弹药等。Pl 也可以在跟 GM 商议后使用其允许的一些其他动作。

2. 移动（1 点行动力）：
使角色进行相当于自身 1 倍移动力距离的移动。在一个战斗轮中至多能进行 2 次。
每个战斗轮限一次，你也可以通过在一个回合内连续提交 4 个【移动】指令，则视为进行了一轮【冲刺】，可以移动至多相当于 6 倍移动力的距离。进行【冲刺】的战斗轮无法进行常规移动。
*在进行了一次远程攻击后，无法使用【冲刺】指令，若已经使用了【冲刺】指令，则本轮无法使用远程攻击。

3.攻击：
重型武器的攻击（5 点行动力）
中型武器的攻击（4 点行动力）
轻型武器的攻击（3 点行动力）
徒手的攻击（2 点行动力）

4.切换/拿出武器（1 点行动力）

5. **使用/释放宝具：**
（宝具的蓄力会占用一个完整的行动轮但并不需消耗行动力，打出宝具会占用另一个完整的行动轮并消耗掉当前剩余的全部行动力，且至少为 3 点）：
解放英灵最为强大的能力——宝具。这通常需要较长的吟唱（瞬发型宝具除外）。通常来说，一名英灵的宝具从解放到完成需要至少 2 个战斗轮的时间。在宝具吟唱过程中，该角色会获得 50%的伤害减免（来自其它单位的宝具/终结技/大魔术/神代魔术/异常状态等造成的伤害不在此列）
*在宝具吟唱期间，自身无法使用其他的行动指令。若使用了其他行动指令（如援护友方单位）则视为宝具解放中断，不返还宝具的消耗，但该宝具不不会因此进入冷却。若角色在吟唱宝具过程中受到了一次等同于宝具等级或更高等级的异常状态（如拖拽、眩晕、恐惧等）或硬性控制效果的影响，则同样会打断正在吟唱中的宝具，且不返还消耗，该宝具进入冷却。若控制效果等级低于宝具等级，则每种成功的控制效果会使正在吟唱中的宝具的最终伤害下降 10%。

6. 撤退（3 点行动力）：
每个自身战斗轮限一次，进行一次撤退动作，成功率为【15%+0.5*自身敏捷+0.5*自身幸运±地形或其他因素影响】，若成功则自身脱离战斗，传送至相邻的节点区域。每个宣言【追击】的单位会使得撤退成功率下降【10+0.3*该角色敏捷】%。若在宣言【撤退】行动后没有其他角色对你宣言【追击】，则本次撤退默认成功，无须进行成功率的骰点。
当一名玩家宣言撤退时，可以选择至多两个与自身不超过一倍移动力距离且体积不为大型/超大型的单位共同撤退。若如此做，则你本次的撤退成功率下降等同于【80-被携带单位撤退成功率】的数值。
*当撤退失败时，发起撤退者与其他玩家的距离不发生变化。

7. 指挥（至少 1 点行动力）：
当你周边存在着至少一只可控制的使魔/召唤物时，使用此指令以命令其中一只进行一次行动或使用一次其具有的能力。同一只使魔在一回合内至多能执行 3 次行动指令。

某些使魔所具有的特殊能力可能需要占用额外的行动力才能发动。
无法命令使魔/召唤物进行没有在卡面上标注的其他能力。
某些具有援护或其他特殊机能的使魔可以允许你在回合外使用【指挥】的指令。

8. 防御（至少 1 点行动力）：
当自身在回合外成为攻击目标时才能使用的指令。消耗 1 点行动力，你在本次伤害结算时获得【0.2*（自身筋力+耐久）】的护甲提升效果以及【0.2*（自身魔力+幸运）】的魔术抗性提升效果。在此基础上每额外投入 1 点行动力，就能再额外获得【0.3*自身筋力】的护甲提升和【0.3*自身幸运】的魔术抗性提升。【防御】带来的防御提升效果无法对异常状态/体力流失等特殊伤害生效。
在单次【防御】上投入的行动力在没有特殊说明的情况下无法超过 4 点。

9. 闪避（2 点行动力）：
当自身在回合外成为攻击目标时才能使用的指令。在消耗对应的行动力之后，你进行一次【敏捷】检定，若成功，则直接跳过伤害结算步骤。若失败，则你在本次伤害结算中视为失衡。
对于一些特殊攻击或大范围攻击，则由 gm 视情况给予闪避方对抗罚值，若 gm 认定某些攻击无法闪避（例如大范围光炮宝具），则本次闪避动作视为一个消耗了 2 点行动力的【防御】指令。
*连续闪避惩罚：在一名其他角色的战斗轮内，若你连续对其的攻击使用闪避指令，则会在第二次闪避开始获得【100-自身敏捷值】的敏捷罚值。

10. 反击（消耗与武器类型对应的行动力，例如重型武器消耗 5 点，徒手消耗 2 点）：
当自身在回合外成为攻击目标时才能使用的指令。若攻击发起者在你的攻击范围内，则在消耗对应的行动力后，你与攻击发起者各投掷一次攻击检定进行对抗。胜出者对失败者造成对抗差值的无视护甲和魔术抗性的伤害。之后扣除对抗失败方 x 点行动力，x 为双方攻击消耗的行动力差值。
*连续反击惩罚：在一名其他角色的战斗轮内，若你连续对其的攻击使用反击指令，则会在第二次反击开始使自身投掷的的攻击检定最终值降低 20%。

11. 援护（2 点行动力）：
当自身附近（与你所处位置不超过你的 1 倍移动力距离）的其他单位成为攻击目标时才能使用的动作，你移动至其身前，并将该次攻击的目标转为自身。援护状态下自身无法使用【闪避】、【反击】或【防御】的指令，且在本次伤害结算中视为失衡。

*【援护】指令也可以对伤害类宝具生效。但需要消耗双倍（4 点）的行动力，当满足援护条件时，按照如下条例进行伤害结算：
①当援护单体（多为对人）宝具时：自身成为该对人宝具的目标，在本次伤害结算中视为失衡。
②当援护大范围宝具，且规格为对城及以下时：自身为援护目标承受【50+1d4*10】%的宝具伤害（同时自身也需承担该次宝具的伤害），在本次伤害结算中视为失衡。若此宝具有额外的附加效果，则你与被援护目标均会受到附加效果的影响。
③当援护大范围宝具，且规格为对城以上时：自身为援护目标承受【30+1d3*10】%的宝具伤害（同时自身也需承担该次宝具的伤害），在本次伤害结算中视为失衡。若此宝具有额外的附加效果，则你与被援护目标均会受到附加效果的影响。
*角色只能援护体积不大于自身的单位（超大型=阵地/建筑物＞大型＞常规）。

12. 追击（1 点行动力）：
只有在其他角色声明【撤退】指令时才能使用的反应动作，降低其撤退成功率【10+0.3*自身敏捷】%，一个战斗轮中对同一角色无法反复宣言追击。

13. 掩护（1 点行动力）：
只有在其他角色声明【撤退】指令时才能使用的反应动作，提升其撤退成功率【10+0.3*自身幸运】%，一个战斗轮中对同一角色无法反复宣言掩护。

*发起【掩护】的角色自身不会随着被掩护的单位一同撤退。

群: 959796370

14. 锁定（无需行动力）：
在你的战斗轮开始时，宣言进行魔力锁定的对象（至多 2 个），你须为每个被锁定的对象每支付 10mp。在宣言锁定后，你跳过自身当前的战斗轮（这视为一轮吟唱，但不会享受吟唱过程带来的减伤效果）。在下个你的战斗轮开始时完成锁定（这同样不会消耗行动力），为上轮宣言的目标附加 5h 的精确魔力追踪效果。

15. 纠缠（2 点行动力）：
消耗 2 点行动力，你以【敏捷】属性与肉搏范围内的一名角色进行一次对抗，对方可自由选择【筋力】或【敏捷】任意一项作为对抗属性。若你胜出，则你与其进入纠缠状态。纠缠状态下，对方无法宣言【移动】【援护】【闪避】【追击】指令，无法选择纠缠发起者以外的单位作为单体攻击的目标，【撤退】指令获得 1 个惩罚骰。
发起纠缠的单位同样无法进行【移动】、【援护】、【闪避】、【追击】、【撤退】，且同样无法选择其他单位作为单体攻击的目标。强行使用上述指令会立即使双方脱离纠缠状态。
每个你的战斗轮开始时，你失去 1 点行动力回复速度（降低行动力回复的效果无限累加），且需要支付 2 行动力维持【纠缠】状态。当自身无法支付行动力时，双方脱离【纠缠】状态，并使得你的行动力回复速度转为正常值。
*当【纠缠】效果结束时，进入 2 个战斗轮的冷却时间。期间无法再次提交【纠缠】指令。
*【纠缠】不视为异常状态，无法进行豁免。
*若对方在进行吟唱或类似的状态下与你进入了纠缠状态，则正在吟唱中的宝具/终结技不会因纠缠效果而强行更改目标。

16. 摆脱纠缠（1 点行动力）：
当你处于其他人发起的【纠缠】状态中时才能使用。消耗 1 点行动力，与其进行一次【敏捷】或【筋力】对抗（由你选择）。若你胜出，则解除双方的【纠缠】状态。这个指令每个自身战斗轮仅能提交一次。

脱战回复：

英灵单位具有强大的魔力能够自行修复损伤，会导致其受到的部分伤害在脱离战斗后逐渐自我回复，在脱离战斗后，英灵会以每小时一次的速度回复自身已损失的 hp，持续 5h。每小时回复量为【0.5*角色耐久值】。
当一名英灵的 hp 低于其 hp 上限的 50%时，自动回复的回复量减半，直至其将 hp 回复至 50%以上后。
当英灵的 hp 低于其 hp 上限的 20%时，此时不会进行自动回复，直至其通过其他手段将 hp 恢复至 20%以上后。
再次进入战斗/制作道具/使用某些特定能力或道具/异常状态可能会打断这个回复效果。

四、 伤害类型

当角色受到伤害时，根据伤害类型计算对应的抗性和伤害减免。只要是导致了 HP 减少的攻击，都应当存在对应的伤害类型。

伤害计算公式：
【伤害值】-【受击方护甲值/魔术抗性】-【伤害减免】（或*百分比伤害减免）=最终伤害值
若为百分比类型的伤害减免效果，则在没有特殊说明的情况下一般指对于最终伤害的减免。

*一些有着特殊说明的能力/道具可能会导致计算公式的变动。

群: 959796370

以下列举出部分常见的伤害类型：

物理伤害：以护甲值作为对应的减免进行伤害计算。伤害减免和护盾适用。

魔术伤害：以魔术抗性作为对应的减免进行伤害计算。伤害减免和护盾适用。

宝具伤害：宝具伤害仅作为额外附加的伤害类型存在。宝具须写明原本对应的物理/魔术伤害。以与伤害类型对应的护甲/魔术抗性进行伤害计算。但伤害减免对宝具伤害不适用。
*特殊的，【对魔力】或类似技能仍能对造成魔术伤害的宝具适用。

科技伤害：科技伤害仅作为额外附加的伤害类型存在。科技、社会技能槽位须写明原本对应的物理/魔术伤害，以与伤害类型对应的护甲/魔术抗性进行伤害计算。伤害减免与护盾均适用。
科技伤害会根据原本的科技/社会技能槽位的等级，对魔术单位（通常为英灵/使魔/结界/魔术护盾）造成的最终伤害降低一定比例。

技能等级	造成的最终伤害百分比
E	20%
D	30%
C	40%
B	50%
A	60%
EX	80%

例：御主 A 开枪射击英灵 B，A 的武器为 Rank B 的高斯步枪，对 A 造成 50 点魔术/科技伤害。但因为科技伤害的特性，造成的最终伤害降低为原本的 50%，因此 B 实际仅受到了 25 点魔术伤害。

异常状态伤害：如烧伤、流血等，无法以任何形式减免，护盾不适用。

体力流失：无法以任何形式减免，护盾不适用。

五、 使魔/集群单位

使魔是魔术师所使役的存在。能代替主人进行一些简单的行动。使魔会继承主人的一部分力量，但通常情况下，其力量不会超过召唤者，也不具备和人交流的智慧。为简化 gm 的计算量，每个角色至多能同时驱使至多 3 只使魔或附属单位。
一些具有战斗功能的使魔也能够参与到战斗轮中，通常情况下，使魔不参与先攻序列，行动次序默认在主人的战斗轮之后。

某些英灵或许拥有召唤军队作战的能力。也可能会出现像是军队一样进行集团作战的单位。此时可以将这些目标视为一个集群单位来进行统一的行动处理。
同样的，在没有特殊声明的情况下，集群的战斗次序默认在指挥者的战斗轮之后。
一般来说，常规的集群单位不具备对攻击的反应能力。无法执行诸如【援护】或【闪避】之类的行动指令。

六、 宝具补充说明

宝具在开始吟唱时选择捕捉范围内的目标发动，若宝具仍处于吟唱期间，但捕捉范围内没有宝具可指定的目标时，宝具的解放失败，不返还启动 mp 消耗，但该宝具不进入冷却。若在解放宝具时选定目标消失，则仍视为解放了宝具，如常进入宝具冷却。

结界/固有结界类宝具的固有 hp 降至 0 时，会立刻失去对应的效果并使宝具进入冷却。

在他人的固有结界中宣言撤退前需先与其进行一次魔力对抗，若你胜出才能进行撤退宣言。

阵地/结界/固有结界会受到高规格英灵宝具带来的额外伤害：

对军宝具如常造成伤害

对城宝具对阵地/结界/固有结界造成的伤害*2

对国宝具对阵地/结界/固有结界造成的伤害*4，

对界宝具对阵地/结界/固有结界造成的伤害*8。

对军宝具需要瞄准阵地、结界、固有结界实体才能对其造成伤害，若在阵地或结界外解放宝具则必须优先击破阵地或结界才能对内部的单位造成伤害。对城，对国，对界只要在结界或固有结界内施展，就可以对其造成伤害。

七、 宝具对抗

对抗的条件：

①双方均在宝具吟唱过程中，或其中一方正在进行宝具吟唱/解放，另一方仍具有足够的可用于释放宝具的行动力
②双方均在彼此的宝具影响范围内
③双方均为伤害类宝具或均为结界宝具
当满足上述三点时，进入宝具对抗环节，否则按照正常的战斗次序依次结算。
某些特殊情况下，也可能会发生宝具对抗，由 gm 视情况商议决定。

当一名英灵开始吟唱宝具后，本轮中仍未进行过行动且行动并未受限的英灵可以宣言释放宝具并与其进行宝具对抗。当对抗发起方因宝具对抗而缩短了自身的宝具吟唱时间时，每缩短 1 轮的吟唱时间，则降低 20%的宝具最终伤害（结界宝具则会失去 1 个对抗点数）。之后，双方投掷各自宝具的伤害骰，出目较高的一方视为对抗胜利。

对抗结束时，对抗胜利方对失败方造成二人宝具伤害差值的伤害，失败方对胜利方不造成伤害。
宝具对抗结算完毕后，当前角色的战斗轮结束，由战斗次序顺位的下一个角色继续行动。

大范围伤害型宝具进行对抗时，对抗双方会在身后获得一小块区域的宝具掩护范围，其中的单位会受到掩护，胜利方掩护区域内的单位不受到伤害，失败方掩护区域内的单位受到本次失败方受到伤害的 50%的数值。

结界宝具的对抗：

若双方均为结界类宝具，则需比较二人的宝具规格和等级。宝具等级每一级会获得 1 个对抗点数（宝具等级 E-EX 对应 1/2/3/4/5/7 点），每一级规格会获得 2 个对抗点数（宝具规格对军/对城/对国/对界对应 2/4/6/8 点）。

在计算双方的对抗点数后，对抗点数更高的一方视为对抗胜利。若二人的点数相同，则以双方的【宝具】属性值进行一次对抗，骰点出目较大的一方获得对抗胜利。

对抗的胜利方正常展开结界，失败方的结界宝具展开失败，且进入宝具冷却。
*特殊类型的宝具（多为防御类）可能会存在特殊的对抗方式，请在卡上详细注明。

群: 959796370

复数个宝具的对抗：

宝具混战：
当同时进入对抗的宝具数量大于等于 3 个时，启用混战规则。
混战规则下，所有参与对抗的宝具威力不会因吟唱缩减而降低。

联合对抗：当多名英灵的宝具没有互相锁定，且具有一个共同的对抗目标时，可以宣言进行联合对抗，此情况下，将参与联合对抗的宝具伤害按对应规格的比例累积（对人 50%，对军 60%，对城 70%，对国 80%，对界 100%），视为一个宝具参与宝具对抗，若对抗成功，则正常为伤害目标附加所有联合对抗宝具的额外效果。

在确定了全部的对抗阵营后，如正常的宝具对抗规则般依次结算。

八、 属性对抗

一些特殊的能力或宝具效果可能会注明“与对方进行关于某属性对抗”的前提。在注明类似字段的技能发动时，双方以该技能注明的属性进行一次暗骰，数值为 1Dx（x 为自身的该属性值）。由 gm 分别记录双方的骰点结果，数值较大的一方视为在这次对抗中获得胜利。

例：
A 与 B 即将发起一次【敏捷】对抗。双方在各自的组内进行一次骰点。A 的敏捷值为 45，roll 1D45，出目为 32。B 的敏捷值为 40，roll 1D40，出目 25。那么在 gm 确定双方骰点结果后判定 A 获得了本次对抗的胜利。

九、 武器射程

一般而言，所有近战武器在没有特殊说明的情况下，有效攻击范围默认为 3m。

远程类型的武装具有各自对应的有效的攻击范围（射程）。角色的筋力数值会相应提升射程。
徒手：1m（不随筋力增长）
轻型武器：10m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 3m。
中型武器：25m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 5m。
重型武器：50m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 10m。
魔导书/魔杖以魔力代替原本的筋力属性获得射程成长。

*抵近劣势：若一名单位使用远程武器进行攻击/反击时，被攻击/反击的目标位置不超过其武器射程*0.1（向下取整）m，则会使得本次攻击/反击的最终出目下降一半。

例：
使用弓箭的 A 角色对 B 角色发起了一次常规攻击，弓箭射程为 80m。但此时 B 角色距离 A 仅 2m，小于射程的 0.1 倍（8m），则 A 会获得抵近劣势。若 A 原本的攻击检定最终出目为 78，那么会因为抵近劣势的效果使出目变成一半（39）。

投掷近战武器（见下）不会受到抵近劣势的影响。

*近战武器以【投掷范围】代替【射程】。自身可以宣言以投掷武器代替常规攻击造成伤害。伤害值与常规攻击相同。伤害结算后会导致武器脱手，并掉落在受击单位所在位置。
捡起武器是一个特殊动作。

徒手：无法进行投掷。

轻型武器：50m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 10m。

中型武器：25m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 5m。

重型武器：10m，每 10 点筋力值会令射程额外提升 3m。

十、 体积

依照单位的大小，能够将其体积划分为正常/大型/超大型。一般情况下，所有的御主/从者单位在没有特殊说明或能力的情况下，体积默认为正常。

大型单位：一般为身高在 10～100m 区间的单位，大型单位获得如下效果。

- 你的基础 hp 上限提高 100 点。
- 你在援护体积小于自身的单位时行动力消耗降低 1 点，【防御】指令带来的双抗提升上升 30%（向下取整），【闪避】指令增加一个惩罚骰。
- 你的行动力上限降低 1 点（若为使魔，则可行动次数-1），大地图移动力降低 1 级（至少为 1）。
- 你造成的情报流出效果上升 1 级。
- 在承受大范围伤害时，你在援护体积小于自身的单位时，能够选择为其承受全额伤害。
- 你在受到的大范围伤害时，伤害结算中受到的最终伤害提升 30%。

超大型单位：一般为身高在 100m 以上的单位，超大型单位获得如下效果。

- 你的基础 hp 上限提高 200 点。
- 你援护体积小于自身的单位时不消耗行动力，【防御】指令带来的双抗提升上升 50%（向下取整），无法进行【闪避】指令。
- 你的行动力上限降低 2 点（若为使魔，则可行动次数-2），大地图移动力降低 2 级（至少为 1）。
- 你造成的情报流出效果上升 2 级，且你只要存在，就会持续造成至少 3 级的情报流出。
- 在承受大范围伤害时，你在援护体积小于自身的单位时，能够选择为其承受全额伤害。
- 你在受到的大范围伤害时，伤害结算中受到的最终伤害提升 60%。

群: 959796370

群: 959796370

• 地图及相关资源

一、 地图

通常的，地图采用数十个节点坐标，以及将其连接的路线组成，构成一张地图的主要元素有：

①地形（山地、城镇、森林、水域等）
②建筑/设施（居民区、教会、商店街等）
③灵脉：通常为 3-5 个，详见【灵脉】词条。
④NPC：分布于地图各处，详见【NPC】词条。

二、 大地图移动

地图由复数个节点和相连的路线组成。角色可以通过路线在节点之间的移动。以下列出常用的交通手段及对应的移动速度等级：

移动力等级	移动速度	常见方式
1	12h/格	爬行
2	6h/格	人类步行
3	3h/格	自行车/电动车
4	2h/格	摩托车/灵体化
5	1h/格	轿车
6	1h/2 格	地铁
7	1h/3 格	飞行器

*通常来说，载具（以及其驾驶方法）需要花费御主的槽位进行购买，无法用低级槽位获得更高等级对应的移动速度。若资金表中出现可购买的载具，则御主角色在购买后能够正常使用（视为掌握了其驾驶的方法）。

在闹市/山地/森林等一系列复杂地形，移动力下降 50%，即前往该节点时会消耗双倍时间（向上取整）。灵体化单位、飞行单位或具有特殊移动方式的单位可以无视这个效果的影响
在一次移动行动未被完成的时候，该角色视为处于起点的节点位置内（即不会出现【处于节点间路线上】的情况）。

三、 魔力波动

魔力波动是玩家之间寻找彼此的重要线索。当一个魔术单位消耗了魔力时，会泄露出魔力波动向外扩散，并可以被其他魔术单位感知到。若该区域存在其他魔力单位，则可以通过感知魔力波动从而确定源头。一些强大的魔术单位（例如英灵）本身的存在就会释放出其为强大的魔力波动。以下例举一些常见的魔力波动源头及范围大小：

英灵召唤：在召唤英灵开启圣杯战争时，召唤会根据英灵具有的灵格等级，产生不同范围的魔力波动。

灵格 2：不产生魔力波动

灵格 3-4：当前节点范围大小的魔力波动

灵格 5：1 节点范围大小的魔力波动

灵格 6：2 节点范围大小的魔力波动

灵格 7：全地图范围的魔力波动，且会根据英灵的性质暴露其部分属性（如神圣、混沌、王者之气等）

使用魔术/异能/魔术礼装/含有魔力的道具：会在当前所处的节点产生魔力波动。需要进行准备或咏唱的魔术会产生至少 1 节点，至多全图范围的魔力波动（视等级和强度决定）。

阵地/工房：阵地和工房在搭建过程中会产生当前节点~2 节点不等的魔力波动（视工房/阵地的等级而定）.搭建完成的工房会在当前所处节点持续产生魔力波动。某些特殊的阵地魔术可以有效地掩盖工房或阵地产生的魔力波动。

使魔/随从单位：侦查类使魔只能被魔力搜索的效果感知到魔力波动。但这类使魔可以被一些具有预警效果的阵地/工房/道具感知到。战斗类使魔会产生较大的魔力波动。通常情况下，等级越高的战斗单位会产生越大范围的魔力波动，由 gm 视其强度在审卡阶段拟定。

从者/御主：从者本身拥有的庞大魔力使得他们很容易被其他魔力单位感知到。不具有【气息遮断】能力的从者会在自身当前所处节点持续产生魔力波动。御主角色在常态下不会产生魔力波动，但仍可以被魔力搜索暴露自身的位置。

战斗：战斗会产生巨大的魔力波动。从者之间的战斗会产生至少 1 节点范围大小的魔力波动。
当战场中介入了 3 名从者后，每额外的一名从者介入则会使战斗的魔力波动范围继续向外扩张一个节点。

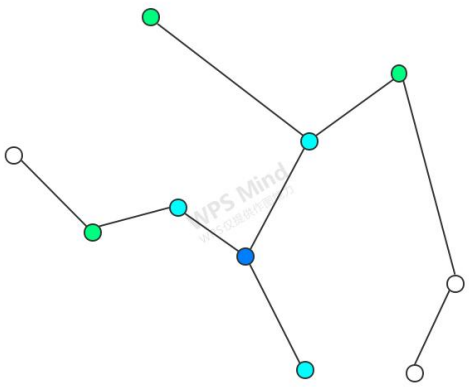
解放宝具：通常来讲，规格和等级越高的宝具，产生的魔力波动范围就越大。
对人宝具会在当前节点产生的魔力波动，对军宝具会产生 1 节点范围大小的魔力波动，对城宝具会产生 2 节点范围大小的魔力波动，对国及以上规格的宝具会产生全地图范围的魔力波动。
*某些常驻型宝具不会产生魔力波动。

节点范围标注

蓝色节点：当前节点范围大小

青色节点：1 节点范围大小

绿色节点：2 节点范围大小



四、 魔力搜索

特定的魔力单位使用自身魔力在大范围内检索并追踪其他魔力波动的方式。是圣杯战争中最重要的搜索手段。只有高魔力御主和从者具备魔力搜索的能力。
宣言魔力搜索的角色会立即消耗自身 10mp，搜索以自身为中心 1 节点范围内的全部魔力波动（包括英灵、高魔力御主、使魔、结界、阵地及灵脉等）。每额外支付 20mp，可以将魔力搜索的范围向外扩大一个节点，至多扩张至 3 节点范围大小。
魔力搜索具有冷却时间，根据搜索发起者的魔力等级而决定。魔力等级 E/D 的搜索具有 6h 的冷却时间。魔力等级 C/B 的搜索具有 3h 的冷却时间，而魔力等级 A 及 A 以上的搜索仅具有 2h 的冷却时间。

在支付了搜索消耗的魔力后，搜索发起者进行一次 1d100 的骰点，若搜搜范围内存在其他的高魔力单位，则 gm 会以本次骰点值与被搜索目标的暴露值进行一次比较，数值较低的一方视为对抗成功。若范围内存在复数个高魔力单位，则需要以该次骰点值分别与其暴露值进行对抗。

角色的初始暴露值：
英灵为【10x+20】，御主为【5x+10】（x 依照角色的魔力等级 E-A，对应 1-5 点，Ex 为 7 点）。也就是说，一名角色的魔力等级越高，被发现的几率就越大。
接着，由 gm 根据下列的条件计算补正值，得出一个最终暴露值。若魔力搜索范围内存在复数个魔力单位，则会每一个魔力单位分别计算出各自的最终暴露值。

补正值的获取：
①若被搜索角色的灵格等级在 6 级以上时，则根据灵格等级 6/7 使角色的暴露值上升 10/20 点。若被搜索角色的灵格等级在 3 级以下时，则根据灵格等级 2/3 使角色的暴露值下降 10/20 点。
②若被搜索的角色持有【气息遮断】或类似能力，则根据其持有的技能等级 E-A 使得暴露值下降 10/20/30/40/50 点。
③若被搜索者为使魔或阵地单位，则必定会被魔力搜索暴露自身的位置。若是具有掩盖魔力波的能力的使魔或阵地，则以其初始暴露值与魔力搜索的骰点结果进行比较。

确定最终值：
当补正值确定后，将其加在初始暴露值上，再计算上英灵的特殊技能或特殊因素带来的影响（如果存在的话），得出的就是最终暴露值。
其他被搜索角色的最终暴露值将不会通报给搜索发起者，gm 只需告知其搜索的检定结果（成功/失败）即可。

成功的场合：

搜索成功时，为被搜索者附加一个 5h 的精确魔力追踪效果。在精确追踪生效期间，搜索发起者就可以通过魔力波动随时精准定位其所在的位置（即使其通过能力或道具掩盖了魔力波动）。被精确魔力追踪的单位不会收到被追踪的提示。

失败的场合：

搜索失败时，会为搜索者暴露一次被搜索者当前所在的节点位置（若被搜索者持有【气息遮断】或类似的能力，则不会暴露自身所在节点的位置），且被搜索者此时会获得来自 gm 的提示（有一道魔力扫过了你当前的位置）。若被搜索者为阵地或结界的情况下搜索失败，则同样不会暴露自身所在节点的位置。
*特殊：
若被搜索者为极高魔力单位（通常为宝具，如赛米拉米斯的空中花园，拉二的暗夜太阳船，蓝胡子的大海魔等），则无需进行魔力搜索对抗，也会自动暴露其所在节点的位置。

获取反馈：

当一名玩家宣言进行魔力搜索并骰点结束后，gm 应给予其被搜索到的魔力波动位置和数量的反馈。参考如下：

- **英灵波动**：从者单位
- **高魔力波动**：御主单位、使魔
- **阵地波动**：固有结界、阵地/工房/神殿、灵脉

除上述单位外，若出现无法进行分类的特殊情况，一般情况下统一按照高魔力波动进行处理。

群: 959796370

五、 灵脉

由于地脉汇聚，使得某一处地理位置充盈着高浓度的魔力从而形成灵脉。魔术单位在灵脉范围内能够得到庞大的魔力补充，并可以更容易地行使魔术。

一些特殊的结界或阵地可能会遮盖住灵脉的波动，导致即使进入或进行了魔力搜索也无法探知的情况出现。通常情况下，一张地图内会存在着 3-5 条灵脉，灵脉能为英灵和御主提供巨大的增益。

灵脉通常具有 300-500 的 mp，在每个大回合开始时回复 100mp。魔力单位可以利用灵脉中的 mp 池获得一系列增益。当灵脉的 mp 被提取至 0 时，灵脉会进入枯竭状态，不再回复 mp。构建在灵脉上的阵地 hp 上限变为原值，并且灵脉不能再被任何单位所使用。

当一名魔力单位位于灵脉位置时，其获得如下增益：

1. 当御主在灵脉上行使魔术时，其魔术消耗降低 50%，D 级及以下的魔术消耗魔力降至 0.降低部分的消耗由灵脉本身的 mp 承担。

2. 当从者位于灵脉上时，其 hp 每个大回合结束时额外回复 hp 最大值的 10%，若其在灵脉上未待机满 6h，则按比例降低回复量。回复的 hp 量由灵脉本身的 mp 以 1:1 比例承担。

3. 当御主位于灵脉上时，其可以消耗 3h 提取灵脉的魔力供给自身，回复自身的 mp。单次提取的 mp 不能超过自身 mp 最大值的 60%。若期间被打断则不回复 mp。回复的 mp 量由灵脉本身的 mp 承担。

4. 御主在灵脉上使用魔力治愈规则为从者治疗时，回复量额外提升 50%。额外回复的 hp 量由灵脉本身的 mp 以 1:1 比例承担。

5. 在灵脉上构筑的阵地固有 hp 翻倍，并且会使灵脉专有化，其他角色在未经阵地所有者允许的情况下无法继续使用灵脉。但灵脉的每回合 mp 回复降低至 80/70/60/50/40/30（对应阵地等级 E-EX）

*圣杯会显现在地图上当前剩余 mp 最高的一条灵脉上，并使得该灵脉的 mp 归 0 且不再自然回复。若多条灵脉的 mp 值相同，则会随机选择其中一条。

六、 教会

教会的职能为监管和协助圣杯战争的正常进行，通常情况下不会直接干预圣杯战争的流程，也不会对特定的参战者进行额外的协助。

教会的职能如下：

①战斗的善后，对发生战斗后被破坏的区域进行修复。

②阻止对平民的伤害和对环境的大幅破坏，防止神秘的暴露。包括但不限于发布通缉令、派遣战斗人员等。

③庇护放弃圣杯战争的御主。

④发布参与者的退场公告（可选）。

⑤已公开情报的咨询。

群: 959796370

七、 NPC

一般情况下，地图上会分布着若干 NPC 角色，由 gm 控制。他们可能会为你提供情报和物资，可能会成为你的敌人，也可能会成为可靠的后盾。一些特殊的 NPC 可能会带动剧情的发展，或是作为 gm 的化身为你提供一些帮助或阻碍。

一般来说，地图上的所有 NPC 都是可互动的。一些 NPC 可能会有自己独立的角色卡，并且由特定的其他玩家进行扮演。这类型的 NPC 一般都有着十分重要的作用。请不要轻易忽视了他们的存在。

八、 情报流出

在人群密集的场合行使魔术或发生战斗的英灵或御主可能会使得自身的情报流出，增加暴露的可能性，甚至引来警察、军队甚至来自教会的警告或通缉。

1 级：
你的外形可能异于常人，或为了达成目的使用了一些特殊的小手段。在当前节点引起了小范围的讨论。其他角色于你离开后 6h 内在此地打听情报，则可以获得你的大概外貌描述，以及离开的方向。若你仍处于这个大格内，则会暴露自身具体位置。

2 级：
你在公共场合行使了魔术或与其他人发生了小规模的摩擦，引起了一些人的关注讨论。其他角色于你离开后 6h 内在此地打听情报，则可以获得你的具体外貌描述，部分能力或武装的信息，以及离开的方向。若你仍处于这个大格内，则会暴露自身具体位置。

3 级：
你在此地与其他人进行了一次战斗，或搭建起临时的阵地或据点，引发了民众的恐慌。你的具体外貌将会被媒体报道。之后的 12h 内，若你在公共场合或人流密集的区域出现，则会被通报具体位置。

4 级：
你不顾暴露神秘，在众人面前使用了宝具或大魔术。或对某片区域造成了严重的破坏。此时政府会对你发布通缉。你的具体外貌和部分能力信息将被媒体报道。网络上流传着你的视频和个人信息，其它角色可以通过网络搜索到从而获得你的部分背景信息。在这之后的 24h 内，你的具体位置会被持续暴露。

5 级：
你的存在给整个城市造成了极大的威胁。造成了全图范围的恐慌。此时教会和政府会对你发布通缉。一般民众会被疏散出地图。你的外貌、部分能力和武装，以及部分背景信息会被公布。之后，你的具体位置将被持续暴露，且会受到来自其他阵营的攻击，在每个大回合开始时流失 80 点 hp（御主为 40 点）。通常这个效果无法被取消。

情报流出的效果在夜晚（18:00-6:00）以及非公共场合（市郊）会下降 2 级，在野外区域（如森林中）会下降 3 级。一些特殊的行动（例如魂食）也会触发情报流出的效果，由 gm 视影响决定情报流出的等级。
当一名角色触发情报流出效果后，再次进行暴露神秘的行为可能会使得原本的情报流出等级继续上升。

群: 959796370

九、 圣杯

第三法的结晶，能够实现持有者愿望的许愿机器，也是圣杯战争参战者们的争夺目标。

当英灵退场时，其灵魂会被圣杯储存起来。在储存了 5 骑英灵的灵魂（即第五位英灵退场）之后，圣杯会在地图中的其中一条灵脉上显现，并放出全图范围的魔力波动持续暴露其所在的节点。

圣杯本身不视为一个单位，无法被以任何形式移动或破坏。

若圣杯显现时，游戏内时间未满七天。圣杯于第七天结束时仍未被填满则会消失，这也宣告着圣杯没有归属，导致圣杯战争强制结束。
若圣杯显现时，游戏内时间已满七天，则圣杯会再现界 12h，若 12h 结束仍未被填满则会消失。

*无论什么情况下，能获得圣杯使用资格的仅能有一组参战者。GM 应尽量避免或禁止复数个参战组同时胜利的情况出现。

FATE FRENZIED RITE

群: 959796370

• 特殊规则

一、 令咒

在圣杯战争开始前，所有的御主会得到 3 划令咒。
令咒能够执行的功能如下，但也可以由御主决定其他特殊的使用方式。
令咒可以在任意时刻使用，具有最高的处理优先级，且不占用行动力。
若御主因 hp/mp 低下而处于昏迷状态时，无法使用令咒。

移动：
使用一枚令咒，使契约从者转移至御主本人所处的位置。当将从者转移至其御主身边时，从者可以立即对其进行援护，该援护不消耗行动力。若转移处于战斗中的从者，则会使该从者立刻退出战斗序列。
*当御主/从者受到一次致死伤害（会导致 hp 归零或掉到负值）时，GM 可以选择在伤害结算前给予仍有可用令咒的御主伤害预警提示，询问其是否使用令咒发动移动效果，避免暴死的情况出现。

命令：
使用一枚令咒，强制从者进行行动，例如强制其使用宝具或自尽。当消耗令咒命令其使用宝具时，可以使从者本次的宝具消耗降低 50%（至多降低 150 点），且自身无需支付 mp。若以此法命令契约英灵做出违背自身意志的行动，则会使其羁绊值立即下降 50 点（不会导致已经解锁的羁绊礼装消失）。

回复：
使用一枚令咒为契约从者回复 100hp 或 150mp，并使其行动力回复至其行动力上限的一半（向下取整）。

加速：
使用一枚令咒，将从者正在吟唱的宝具的蓄力时间缩短 1 个战斗轮。每次释放的宝具至多只能以此方法加速 1 个战斗轮。

强化：
使用一枚令咒，令契约从者在本次战斗中的攻击检定暂时性上升 20 点，获得 15 点护甲/魔术抗性提升，基础移动力提升 30%，直至本次战斗结束。这个效果只有御主与从者位于同一区域时才能发动，且无法反复叠加。

净除：
使用一枚令咒，清除自身从者身上即将生效或已经存在的一个异常状态（若存在复数个异常状态，则由御主在其中选择一个清除）。以此法也可以抵消一些即死能力带来的影响。
*特殊的，针对一些能够叠加累积层数的异常状态发动【净除】效果时，若异常状态等级为 EX，则固定去除当前累积层数的一半（向上取整，御主也能够宣言额外使用一枚令咒以去除全部累积层数），若异常状态等级不为 EX，则应去除当前全部的累积层数。
*该效果并不适用于全部情况。以 gm 的判定为准。

约束：
用于两组参战者之间订立魔术契约，只能在契约双方都具备自主意识的情况下发动。双方各使用一枚令咒，并立下双方均认同的契约内容以及违背惩罚（在双方均认可的情况下，死亡等会导致立即退场的后果也可以成立并生效）。契约无法被任何效果打消，且具有最高的执行力。

群: 959796370

二、 令咒的转让及重新缔结主从契约

令咒的转让：

一般是由教会提供的奖励。转让令咒是一种专业性很强的魔术，会占用御主一个魔术槽位且至少为 C。

重新缔结主从契约：

当以下条件均被满足时，允许重新缔结主从契约：

御主至少持有 1 划以上的令咒

从者失去了御主且仍然具有自我意识

双方均自愿缔结契约

重新缔结主从契约后，从者/御主的状态不会发生变化（特殊情况和 gm 进行商议后另行处理）
缔结契约需要消耗 1h 的行动时间。契约过程中从者不会因魔力损耗而消失。

无论在什么情况下，一名御主只能同时契约一名从者。

三、 真名看破

只有御主才能执行的行动。进行一次真名看破，向 gm 提交一名英灵的真名。这个行动每 24h 只能进行一次。真名看破可以在任意时机发动，且立即生效。

当你与其他英灵进行了一次战斗后（或目睹了一次英灵的战斗后），在战斗结束时额外获得一次猜测其真名的机会。

若其在战斗中解放了宝具（常驻性宝具不在此列），每解放一个宝具，则你额外获得一次猜测真名的机会。

额外获得的真名猜测机会无法保留，会在当前大回合结束时失效。

每名御主在每个大回合至多能获得三次猜测真名的机会。

若猜测正确，则自身会获得该英灵的所有能力值数据信息，以及该英灵最强宝具的真名、等级、宝具类型的情报，以供制定战略。若该英灵的灵格为 6 及以上，则会同时获得其一个弱点的具体信息。

四、 从者失去御主的情况

若一名从者失去御主，或者与御主切断了魔力契约，且该从者不具有【单独行动】的能力，则其会受到如下的惩罚：
①自身的 hp 和 mp 无法得到任何手段的回复。
②在没有其他御主与自身契约的情况下，英灵会在失去原本御主的这个大回合结束时消失（强制退场）。

未持有单独行动或类似能力的从者在失去御主后，全属性参数在进行对抗时降低一半数值。自身造成的伤害减半，受到的伤害翻倍。

五、 低魔惩罚

当一名玩家的 mp 过低时，会受到一定程度的惩罚。

①当一名御主的 mp 降低至 0 时，若其处于战斗中，则每个自身战斗轮开始时都需要进行一次【魔力】检定，失败则陷入强制昏迷状态，直至其 mp 回复至最大值的 10%以上，若在非战斗状态下则会直接陷入昏迷。

②如果一名从者的 mp 减少到 0 或更低时，则该从者会因没有魔力继续维持形体，立即消失退场，回归英灵殿。

六、 后日谈

在一场圣杯战争结束后，每个存活下来的角色都可以自行撰写后日谈内容，决定人物的未来结局走向。我们也欢迎玩家们将自己角色的后日谈分享给其他人，让更多人了解这名角色的故事。

Ta 是否实现了自己的愿望？还是抱着遗憾退出了圣杯的争夺？亦或是在圣杯战争中获得了新的羁绊？优质的后日谈内容可以使得故事更加的出彩，在 gm 允许的情况下，玩家可以使用生还的角色卡参与到新的圣杯争夺中，或是以 NPC 的形式干涉今后的圣杯战争。

群: 959796370

• 名人堂

(该排名不分先后)

白野：规则作者，无情带团人。群友们的第一迫害对象，背锅的神。负责规则书的撰写和修订工作，行走的规则书。

疯君：规则书封面及 Logo 创作、排版修订人。为规则的完善提供了许多灵感，深夜头脑风暴写规则书。为开团和迫害群友 p 了不少图（永恒的乙方）。初代吃鸡者！喜欢写不是人类的角色卡。老副 kp，功劳满满。

羽曦：规则第二作者，对规则的完善提供了巨大的贡献。善于抓住规则中不完善的点，帮助白野补上了不少规则的漏洞。重度白毛狐狸控。强度人，喜欢车花里胡哨的卡。目前战绩三鸡。带过不少团，现已隐退（FF14 真好玩）。

点点：同样作为规则撰写者为本规则的诞生提出过不少附有建设性的建议，为御主建卡和搜索规则的完善做出了巨大贡献。

东风谷：老二刺螈，最早的 pl 之一。究极强度人，卡面字数常年保持在三千往上。效果花里胡哨且极度喜欢套娃。常常用意想不到的技能 combo 打出惊人甚至离谱的效果。苟命发育流代言人，万恶之源。

东华：最早的 pl 之一，车卡朴实无华。因多次在各个杯子争夺战中送出一血而常常被迫害。人称团战祭品，目前仍无获胜记录。

竹子：老 pl 之一，喜欢车画风卡。rp 水平卓越，聊天流选手。理想搭档。

六一：为规则书完善出谋划策，发现并协助作者修正了部分规则漏洞。同时多次参与了新规则/规则补丁的测试工作，也是为数不多给白野开过团的好哥哥。

小美：善于发现规则漏洞，参与了规则补丁的修订工作。同时也是少数能够协助开团的 GM 之一。xp 是虫娘。