Fate/Frenzied Rite 英灵技能参考

所有条目仅作为参考

gm 有权在审卡阶段根据团内平均强度对模板技能做出调整

常见血统技能一览

***只要英灵的传说符合血统技能的条件，即可向 gm 申请获得，无需花费技能点数购买**
所有的血统技能均会依照等级使灵格消耗提升 5/10/15/20/25 点（EX 为 35 点）。一名英灵至多拥有 2 个血统技能。血统技能不允许玩家自行拟定效果。

名称：**神性** E-A 消耗：常驻 效果： ①使自身额外获得 1/1/2/2/3 个构筑点数，并获得一个等同于该技能能级的常驻被动增益效果。无法以此法获得原本不属于自身的职介技能或额外的礼装/阵地/使魔。 ②赋予自身【神性】属性，会受到相应的特攻效果。 *只有半神/神子/神使等具有神明血统的英灵才能够获得。
名称：**龙种** E-A 消耗：常驻 效果： ①自身的魔术抗性提高 5/10/15/20/25 点。 ②若自身陷入交战状态，则在每个自身的战斗轮开始时回复 3/6/9/12/15 点 mp。 ③使自身的暴露值提升 5/10/15/20/25 点。 ④赋予自身【龙种】和【幻想种】属性，会受到对应的特攻效果。 *只有具有屠龙/化身为龙/具有龙血统等传说的英灵才能够获得。
名称：**鬼种之魔** E-A 消耗：常驻 效果： ①自身的技能效果在结算时降低受击单位 5/10/15/20/25%点异常状态耐性和精神异常耐性。 ②自身对阵营为【人】和具有【人类种】属性的单位造成的全伤害提升 3/6/9/12/15 点。 ③赋予自身【鬼种】属性，会受到相应的特攻效果。 *只有传说中非人的鬼怪/妖物/具有妖魔血统的英灵才能获得。
名称：**星之开拓者** EX 消耗：常驻 效果： ①使自身获得额外的 5 个宝具点数用于强化宝具。 ②自身对阵营为【天】的单位造成的全伤害提升 20 点。 ③自身的其中一个宝具可以免费获得【对神性特攻】的宝具特效。 ④将自身的隐藏阵营更改为【星】 *只有灵格不高于 5，且活跃在公元年后的史实英灵可以获得。需要满足【完成了当时看来不可能完成的伟业，并成为了世界的转折点】这一条件。

常见保有技能一览

***保有技能需要消耗技能点数购买，技能等级 E-A 对应花费 1-5 个技能点数，EX 级的技能花费 7 个技能点数。以下列出一些常见的保有技能。我们也鼓励 P1 构思原创技能效果，打造属于自己独特的作战方式。**

名称：**领袖气质** E-A
消耗：常驻
效果：提高自身周围随从/使魔/创造物/同行作战单位等非英灵单位 4/8/12/16/20 点攻击检定和 3/6/9/12/15 点护甲/魔术抗性加值，这个效果对从者的加成减半（向下取整）。当同样具有领导力的单位一起行动时，只有 Rank 最高的领导力才会生效。
*领袖气质的增益效果对技能持有者自身不生效。

名称：**心眼（真）** E-A
消耗：常驻
效果：从修行、锻炼与无止境的战争厮杀中培养出的洞察力，有着在极端危机的情况下依然冷静把握形势，找出最优解决手段的能力。使自身的护甲值提升 2/4/6/8/10 点。若与敌人陷入战斗超过三回合，则对该目标的攻击检定额外上升 3/6/9/12/15 点，直至战斗结束。
仅【心眼（真） B】及以上：
当曾经与自身战斗过目标的发起包含你在内的突袭轮时，可以进行一次幸运检定，成功则偷袭无效，跳过其突袭轮。且可以立刻进行一个自己的回合，你在本回合中获得 5 点行动力。若失败则获得 3 点行动力，可以在对方的突袭轮提交一次动作指令。

名称：**心眼（伪）** E-A
消耗：常驻
效果：伪・心眼是天生的，基于第六感的危险预知以及危险回避。使自身的护甲值提升 2/4/6/8/10 点。若自身被遭受过的攻击攻击时，自身护甲/魔术抗性在本次伤害结算时再额外增加 1/2/3/4/5 点。
仅【心眼（伪） C】及以上：
当曾经与自身战斗过目标的发起包含你在内的突袭轮时，可以进行一次幸运检定，成功则突袭无效，跳过其突袭轮。且可以立刻进行一个自己的回合，你在本回合中获得 5 点行动力。若失败则获得 3 点行动力，可以在对方的突袭轮提交一次动作指令。
仅【心眼（伪） A】及以上：
使自身获得对视觉妨碍的抗性。免疫视觉干涉类异常状态带来的影响。

名称：**军略** E-A
消耗：常驻
效果：提升自身对军宝具的伤害 30/40/50/60/70 点，当指挥集群单位行动时，该单位获得 4/8/12/16/20 点的攻击检定加值与 2/4/6/8/10 点护甲/魔术抗性加值。

名称：**无穷的武炼** E-A
消耗：常驻
效果：获得 2/4/6/8/10 点额外的属性补正值分配到敏捷/筋力/耐久中的最低的一项属性值上，自身的攻击检定上升 3/6/9/12/15 点，你的攻击检定不会被低于这个技能 Rank 的能力下降。

名称：**千里眼** E-A
消耗：常驻
效果：可以获得临近 1/1/2/2/3 节点范围大小的物理视野。允许在大楼顶端之类的视野开阔地点发动超距打击，视为发起一次常规射击，并根据等级额外造成 10/20/30/40/50 点伤害，

该次攻击视为一个突袭轮。以此法进行的突袭射击有 24/24/18/18/12h 的冷却时间。

名称：**气息感知** E-A
消耗：10/15/20/25/30mp 每 6h
效果：在能力生效期间内，无效自身常规感知范围内同等级及以下的【气息遮断】效果。受到同等级及以下的探查类技能监视时，能够得知使用者的所在节点位置。如果对方持有【气息遮断】或类似能力则进行一次魔力对抗，你在本次对抗中获得 5/10/15/20/25 点对抗加值。

名称：**战斗续行** E-A
消耗：常驻（触发 CD 96/72/48/36/18 h）
效果：当受到致命攻击导致血量归 0 乃至降低至负数时，赋予自相当于自身最大 HP10/20/30/40/50%数值的虚假生命值。虚假生命值存在时，使自身的行动力回复速度下降 2/2/1/1/0 点。自身的攻击检定和护甲/魔术抗性下降 25/20/15/10/5 点。
每个自身回合结束时，扣除等同于最大生命值的 10%的虚假生命值，当虚假生命值扣至 0 或更低时，该角色正式死亡。
当已经脱离战斗后，需要在 1h 内将自身真实生命值恢复至 0 以上，否则也会导致死亡。
*战斗续行的效果无法叠加。在已经进入战斗续行的状态下无法再次发动。

名称：**避失之加护** C-A
消耗：常驻
效果：自身在受到低于这个技能 Rank 的远程弹道类技能伤害（包括常规攻击，一些宝具效果或带有特殊效果的攻击除外）时，护甲和魔术抗性在伤害结算过程中暂时提升 30/40/50 点。
当自身在一轮中受到多次远程弹道攻击的影响时，从第二次起的每次攻击会使得该能力带来的护甲/魔术抗性提升降低 10 点。在自身下个战斗轮结束时重置。

名称：**怪力** E-A
消耗：无，一个特殊动作
效果：消耗一个特殊动作蓄力，使你于本回合中的下一次攻击检定上升 10/20/30/40/50 点，这次攻击若成功造成了伤害，则再扣除受击目标 0/1/1/2/2 点行动力。在使用了该技能后，直至你的下个战斗轮开始前视为失衡，这个能力无法反复叠加。

名称：**皇帝特权** C-A
消耗：15/20/25MP 以切换/使用，一个特殊动作
效果：
你能够以比该技能等级低一级的程度随意使用技能列表中的至多 2/3/4 种指定技能（需提前选定列出）。非战斗状态下也可以进行切换使用。以【皇帝特权】发动的不同技能效果可以叠加，每个技能独立计算冷却时间。
技能列表：领袖气质/心眼（真）/心眼（伪）/军略/千里眼/气息感知/战斗续行/避矢之加护/怪力/魔力放出/高速咏唱/外科手术/直感/勇猛/破坏工作/艺术审美/魅惑的红颜/吸血
*该技能只能被具有皇帝/统治者特质的从者获得。

名称：**魔力放出** E-A
消耗：10/15/20/25/30 MP/轮，一个特殊动作以开启
效果：将武器或自身的肉体带上魔力，并借由瞬间放出使发挥的效果增大，就如同将魔从喷射器喷射出去而加速一般。在开启后自身的行动力回复速度暂时提升 1/1/2/2/3 点（允许以此效果暂时突破行动力回复上限，至多为 11），移动力上升 20/40/60/80/100%，攻击检定提升 5/10/15/20/25 点。
角色需在每个自身的战斗轮开始时支付一次 mp 消耗，若未支付消耗则立即使该技能带来的全部加值消失，并进入 2/3/4/5/6 个战斗轮的冷却时间。

一些魔力放出技能还会根据从者的魔力属性附加额外的效果（如雷、炎、光等），由 PL 自行拟定。

名称：**黄金律** E-A
消耗：常驻
效果：并非指身体的黄金比，而是指其人生注定腰缠万贯的能力。使御主的初始资产点数提升 10/20/30/40/50 点，若御主具有阵地（魔术工房/公共设施/工厂等），则还会使得阵地的等级上升一个 Rank，至多为你持有的【黄金律】的等级。

名称：**信仰的加护** E-A
消耗：10/20/30/40/50mp，一个特殊动作
效果：只有曾为一个宗教观牺牲的人会拥有的技能。虽然说是加护，但是并没有来自最高存在的恩惠。有的只是从信心而生的，自己精神与肉体的绝对性而已。太高的话将会造成人格异变。
①使自身获得 20/30/40/50/60%的精神异常耐性。你在受到来自具有异教信仰的敌方单位的攻击时，在伤害结算中获得 3/6/9/12/15 点不可叠加的全伤害减免。
②主动使用，回复自身 1D20+10/2D20+20/3D20+30/4D20+40/5D20+50 的 hp，并清除一个不高于该技能等级的异常状态。这个能力即使处于被控制的效果影响中（如恐惧、魅惑等）也能发动。
该技能有两个战斗轮的冷却时间。

名称：**神速** E-A
消耗：常驻
效果：电光火石般的行军速度，随着战斗的持续，持续提升敏捷。每个自身的战斗轮开始时，使自身的撤退/追击成功率上升 1/2/3/4/5 点（上限为 10/10/20/20/30 点）。持续至本次战斗结束。每个战斗轮一次，当你进行一次【移动】动作时，可以支付 x 点 mp（x 为自身移动力），使本次的移动距离额外提升【2x】m。

名称：**反骨之相** E-A
消耗：常驻
效果：
①该技能不会被御主观测到，在御主查看从者能力时会被替换为同级别的【领导力】或任意 PL 拟自行定的技能。
②略微/小幅/中幅/大幅/巨幅提升对令咒的抗性，当杀掉自己的御主后，立刻提升自己全属性值各 5/6/7/8/9/10 点，并获得本技能 Rank+1 级别的【单独行动】技能。属性提升的效果仅能发动一次，无法反复叠加。

名称：**高速咏唱/高速神言** E-A
消耗：5/10/15/20/25mp，一个特殊动作以开启
效果：使用咒文或连接魔术回路就够发动魔术的能力。瞬间契约，能以一工程的时间启动大魔术。辅佐魔术咏唱的技能。通常，魔术的规模越变得大就越需要冗长的咏唱，但通过此技能，能够大幅度缩短咏唱。于使用直接攻击魔术时十分有效。
使用一个特殊动作以开启该技能，在技能生效期间，自身使用魔术/魔术攻击时消耗的 mp 上升 15/12/10/8/5 点，但消耗的行动力降低 1 点（行动力消耗至少为 1 点）。自身使用宝具时，可以以降低 20%最终伤害为代价，将宝具的吟唱时间缩短 1 个战斗轮。且在打出宝具后为自身保留 1/1/2/2/3 点行动力，以此法解放一次宝具后会立即使该技能效果终止并进入冷却。
角色需在每个自身的战斗轮开始时支付一次 mp 消耗，若未支付消耗则使该技能带来的效果消失，并进入三个战斗轮的冷却时间。

名称：**狂信** B-EX
消耗：常驻
效果：
①使自身免疫同级别及以下的精神异常状态影响。当你以此技能无效了一次精神异常影响后，下个自身战斗轮开始时额外回复 1/2/3 点行动力。大幅降低（至多延迟 12h）/巨幅降低（至多延迟 24h）/免疫令咒对于自身的影响。你的阵营不会因任何效果而改变。
②你对非相同信仰的单位造成的全伤害提升 10/15/30 点，其对你造成的伤害同样提升 10/15/30 点。
*只有狂热地信仰某宗教的英灵才能够获得。

名称：**外科手术** E-A
消耗：无
效果：立即回复自身或附近一名生物单位 2D20+20/2D40+40/2D60+60/2D80+80/2D100+100 点 hp，若在战斗轮中使用则需要消耗一个特殊动作。这个能力有 6h 的冷却时间。

名称：**重整旗鼓** C-A
消耗：无
效果：立即清除自身身上全部 D/C/B 级及以下的不良状态效果，回复自身 20%/30%/40%*已损失的 HP 数值（至多为 400 点），并立即获得 1/2/3 点行动力。这个效果不需消耗行动力也可以发动，且可以在自身回合外使用。这个能力有 3h 的冷却时间，只能在战斗中发动。

名称：**自我暗示** E-EX
消耗：常驻
效果：
①免疫同等级及以下的精神异常状态影响。
②当你即将受到伤害时，可以选择立即消耗自身 5/10/15/20/25/35mp，使自身在本次伤害结算中获得 10/20/30/40/50/70 点临时伤害减免。若自身在本次伤害结算中未受到伤害，则再额外回复等同于溢出伤害减免值的 hp。若你依旧受到伤害，则回复自身等同于溢出伤害的 mp 数值（至多为该技能的消耗），这个效果在每个自身行动轮外至多能发动 1/1/1/2/2/3 次。
仅【自我暗示 B】及以上：
你可以通过数分钟的持续暗示，从肉体层面改变自身的性别及部分外貌特征。

名称：**情报抹消** E-A
消耗：常驻
效果：使得自身引起的【情报流出】等级下降 0/1/2/2/3 级。战斗轮中解放宝具时对方御主不会获得额外的真名猜测机会。当自身被真名看破后，显示属性面板时隐藏至多 1/2/3/4/5 条属性等级。

名称：**直感** C-A
消耗：常驻
效果：
①当自身处于其他单位发起的突袭轮时进行一次成功率为 40/60/80%的检定，若成功则跳过对方突袭轮。且计算先攻时自身的战斗次序向前提升一位。
②当你即将受到一次伤害时，可以宣言进行一次【幸运】检定，若成功，则你可以选择
・在对本次攻击宣言【闪避】时，闪避成功率提升 30/40/50%，闪避失败时自身不会进入失衡状态。
・在对本次攻击宣言【反击】时，攻击检定额外上升 15/25/40 点。
若以此法进行的【幸运】检定失败，则直至你的下个战斗轮开始时无法再次使用该技能。

名称：**勇猛** C-A
消耗：常驻
效果：使自身获得 15/20/25%的精神异常耐性，提升 5/10/15 点攻击检定加值。若自身连续攻击同一目标，则从第二个战斗轮开始，自身对其造成的全伤害提升 5 点，这个效果可以叠加至多 3/4/5 次，在转换攻击目标后消失。

名称：**天性的肉体** E-A
消耗：常驻
效果：提升自身 5/10/15/20/25%的异常状态耐性。获得额外 3/6/9/12/15 点魔术抗性加值。在自身的战斗轮开始时，若 hp 不为满值，则再回复自身 3/6/9/12/15 点 hp。

名称：**破坏工作** E-A
消耗：1/1/2/2/3h，mp 消耗见下
效果：
①自身可以消耗 1/1/2/2/3h 的时间和 10/20/30/40/50mp（所消耗的时间和 mp 基于阵地等级决定，无法破坏高于该技能等级的阵地），直接破坏不高于 E/D/C/B/A 等级的阵地或结界单位。在使用这个效果时，其他单位不会察觉到你正在进行的破坏行动。
②自身可以消耗 3/3/2/2/1h 时间，在当前节点进行布置一个 E/D/C/B/A 等级的陷阱。其他单位在经过布置的节点建造不高于陷阱等级的使魔/阵地/作战单位在建造完成时会被直接破坏，且对建造者额外造成 20/40/60/80/100 点 mp 损失。布置好的节点至多同时存在 3/3/4/4/5 个。无法布置高于该技能等级的陷阱。

名称：**艺术审美** E-A
消耗：常驻
效果：10/15/20/25/30 MP/轮
消耗一个特殊动作，使同节点内一名指定单位的攻击检定降低 5/10/15/20/25 点，行动力回复速度降低 0/1/1/2/2 点，若其具有艺术类相关的宝具，还会使得宝具威力降低 10/20/30/40/50%。
角色需在每个自身的战斗轮开始时支付一次 mp 消耗，且需要每轮使用一个特殊动作以维持技能效果。若未支付消耗则立即使该技能带来的全部加值消失，并进入 2/3/4/5/6 个战斗轮的冷却时间。
仅【艺术审美 B】及以上：
若在战斗中对方从者解放了宝具，且该宝具为艺术类相关（如书本、剧目等），则你会获得来自 GM 的一些真名线索提示，详细程度视技能等级而定。
*只有生前从事过艺术创作的英灵才能够获得。

名称：**投影魔术** E-A
消耗：30mp，一个特殊动作
效果：立即制作一把提前设定好的模板武器，可以自行拟定武器的外观。至多能设置 1/2/2/3/3 把模板武器。投影新的武器会使得上一个武器被立即替换。
仅【投影魔术 C】及以上：你的模板武器均可以附带一个基本特效，相当于该技能 Rank-1 的等级。
仅【投影魔术 A】及以上：当你使用投影武器命中一名单位时，可以无需行动力宣言发动“幻想崩坏”，以破坏当前武器为代价。对该武器攻击范围内的一名敌方单位造成等同于 2*该武器伤害补正值的魔术伤害，若该次攻击能够触发武器特效，则还会再触发一次特效。

名称：**屠龙/龙杀** C-A
消耗：常驻
效果：在与具有【龙种】属性的敌人进行战斗时，自身对其造成的全伤害提高 30/40/50 点，

其对自身造成的全伤害降低 30/40/50 点。在与具有【幻想种】属性的敌人进行战斗时，获得上述数值一半的对应加值。
*只有具有屠龙传说的英灵才能够获得。

名称：**守护骑士** D-A
消耗：20/30/40/50mp，一个特殊动作
效果：指定一个处于战斗轮中的友方单位以发动。立即使其或你自身获得 20/40/60/80 点魔术护盾（该护盾无法反复叠加）。直至你的下个战斗轮开始前，对其发起的前 1/1/2/3 次【援护】行动无须消耗行动力，且不会导致自身失衡。

名称：**魅惑的红颜/红颜美少年** C-A
消耗：常驻
效果：
①小幅/中幅/大幅提升中立 NPC 单位和无魔力单位对自身的好感度。
②当一名角色直视自身时，赋予其等同于技能等级的【魅惑】状态（视为一个精神异常效果）。被魅惑的单位对自身造成的全伤害降低 30/50/70 点，当其受到一次来自于你的攻击/异常状态影响后移除其【魅惑】状态。若一名单位与自身连续相处超过 3/6/12h 或交战 3/5/7 个战斗轮，则获得对此技能的完全抗性，若为异性，则获得抗性所需的时间/回合数翻倍。
*这个能力对不具备视力的单位或非生物单位不会生效。当两个同样具有该技能的单位处于同一节点时，只有技能等级更高的一方能够正常生效。若双方等级相同，则均无法发动效果。

名称：**回归初始** C-A
消耗：无
效果：这个能力只有在自身的战斗轮开始时才能使用，且无需消耗行动力。发动后清除自身全部非 EX 等级的增益效果和负面效果，回复自身 70/130/200hp 和全部行动力，之后跳过当前自身的战斗轮。这个能力有 18/12/6h 的冷却时间，在被控制的状态中也能够发动。

名称：**天赋的睿智** A-EX
消耗：25mp
效果：消耗一个特殊动作，进行一个成功率为 100%的骰点。每成功一次，即可从下列 1-5 的增益中选择一项获得，并且降低 10%成功率后能够再次进行骰点。增益持续 2 个战斗轮，且无法叠加，每次战斗至多发动 2/3 次。
1. 攻击检定提升 15 点
2. 获得 10 点全伤害减免
3. 获得【战斗续行 C】（具有触发 CD）
4. 仅限宝具对抗时才能发动，获得 1 个额外的宝具点，或提升 20%的最终伤害
5. 获得 2 个临时的命运点（临时命运点不可应用于该技能后续的骰点中）

仅【天赋的睿智 EX】
当以此法获得了全部 5 项增益后，攻击检定和伤害减免额外提升 10 点，【战斗续行】等级提升至 Rank A。再额外获得 1 个临时命运点。宝具对抗时额外获得 2 宝具点或提升 40%最终伤害。全部增益效果额外延长 1 个战斗轮。

名称：**中华武术** C-EX
消耗：无
效果：
①提升自身的攻击检定 4/6/8/10 点，当使用徒手攻击时再额外提升 5 点。
②获得新的反应行动指令【拆招】（消耗 2 点行动力）：当自身受到一次常规攻击时，你可以选择以自身【筋力+敏捷】与对方进行一次对抗，若你成功，则使得该次攻击失效。且直至对方的下个战斗轮开始，相同的攻击方式均无法对你造成伤害。若你失败，则如常受到伤

害（不会导致失衡），且直至你的下个战斗轮开始无法再次使用【拆招】。
【拆招】的行动指令每个战斗轮至多能够提交 1/2/2/3 次。无法与【闪避】【反击】【防御】等指令叠加。

名称：**二重召唤** C-A
消耗：常驻
效果：
使从者获得一个 Rank E/D/C 的非本职介的职介技能。再根据该技能等级使得自身的灵格消耗上升 10/15/20 点。

名称：**吸血** E-A
消耗：无，一个特殊动作
效果：
使你本回合的下一次常规攻击变为吸血，若该次攻击成功对对方造成了伤害，则在伤害结算后回复自身等同于该次伤害量 50%的 hp（回复上限 20/40/60/80/100 点）或该数值一半的 mp。

名称：**非常大权** C-A
消耗：常驻
效果：
①无效化同一节点内不高于该技能等级的【领袖气质】/【皇帝特权】或类似效果。
②降低自身周围的非友方随从/使魔/创造物/作战单位等非英灵单位 3/6/9/12/15 点攻击检定和 2/4/6/8/10 点护甲/魔术抗性，这个效果对从者的影响减半（向下取整）。当同样具有非常大权的单位一起行动时，只有 Rank 最高的非常大权才会生效。

名称：**谍报** E-A
消耗：常驻
效果：
①当以自身为中心 1/2/2/3/3 节点范围内发生【情报流出】时，你立即获得对应的信息。
②每当你进入战斗，且交战方存在英灵单位时，立即获得 1/1/2/2/3 次临时的真名看破机会，保留至战斗结束前。你与被真名看破的英灵交战时，对其造成的全伤害提升 2/4/6/8/10 点。
③无效化不高于此技能等级的【情报抹消】或类似效果。当你或你的御主进行真名看破并成功时，暴露被看破英灵的全部弱点。

名称：**无辜的怪物** E-EX
消耗：10/15/25/35/50/70 hp/轮
效果：
在战斗中，你可以消耗一个战斗轮进行变身（无须花费行动力，期间若提交其他指令则视为变身中断，但该技能不进入冷却），变身结束后大幅变更自身外貌，并根据此技能的等级选择获得至多 1/2/3/4/5/7 项增益效果（须在建卡时提前选定列出，一旦选择完成无法再次更改）。以该技能获得的增益视为对自身附加的同等级异常状态影响，若被驱散则会使得该技能立刻进入冷却。
角色需在每个自身的战斗轮结束时支付 10/15/25/35/50/70 点 hp，若未支付消耗则立即使该技能带来的全部加值消失，并进入 1/2/3/6/12/24h 的冷却时间。
1. 攻击检定上升技能 Rank*3 点（若技能等级在 B 及以上，则还可以选择将伤害类型变更为物理/魔术.若技能等级在 A 及以上，则还可以选择将攻击范围提升至至多 30m）
2. 护甲提升技能 Rank*2 点，获得 15%的可叠加异常状态耐性
3. 魔术抗性提升技能 Rank*2 点，获得 15%的可叠加异常状态耐性
4. 基础移动力上升技能 Rank*10%（若技能等级在 B 及以上，则还可以选择获得飞行/潜水

能力）
5. 免疫烧伤/冰冻/雷电/疾病/视觉干涉的伤害和影响（若技能等级在 B 及以上，则还免疫不高于该技能等级的精神异常影响）
6. 获得技能 Rank*10 点不可叠加的魔术护盾
7. 行动力上限和回复速度各提升 1 点（仅技能等级在 B 及以上可选）
*只有生前（或死后）因传说而扭曲了原本形象的英灵才能够获得。

名称：**宗和之心得** E-EX
消耗：常驻
效果：无论对同一个对手重复使用同样的技巧和剑技多少次，命中精准度也不会下降的特殊技能。若你装备着非重型的近战武器，其他单位对你的近战攻击宣言【闪避】时，其闪避成功率降低 10/20/30/40/50/70%，对你的近战攻击宣言【反击】时，其攻击检定降低 3/6/9/12/15/20 点，持续至本次伤害判定结束。你的近战攻击无视由不高于此技能等级的【心眼】或类似技能带来的护甲/魔术抗性提升。
仅【宗和之心得 B】及以上：
你在近战攻击处于失衡状态的敌方单位时，攻击检定提升 10/20/30 点，这个加成每个战斗轮只能生效一次。

名称：**暴风雨的航海家** C-EX
消耗：常驻
效果：使自身获得比该技能等级低一级的【领袖气质】和【军略】技能（以此法获得的技能无法与原技能互相叠加）。在驾驶船只进行节点间的移动时，无视复杂地形带来的速度降低，并使自身的大地图移动力上升一级（至多为 4/5/6/7）。
*只有生前具有“船长”这一身份的英灵才能够获得。

名称：**射击** E-A
消耗：常驻
效果：
①在使用枪械类武装进行攻击时，可以无视抵近劣势带来的惩罚，你的攻击类型能够在物理/魔术间自由切换（须在攻击前声明伤害类型），攻击检定上升 3/6/9/12/15 点。
②当你使用枪械类武装进行攻击时，对方的闪避成功率降低 10/20/30/40/50%，若你与对方当前的直线距离不大于 5m 且该范围内没有其他单位，则上述数值翻倍。
仅【射击 B】及以上：
若你的枪械类武装需要花费特殊动作装填弹药，装填弹药的行动力花费降至 1 点。

名称：**自我改造** E-EX
消耗：5/10/15/20/25/35mp，一个特殊动作
效果：
①在非战斗状态下，你可以进行 1h 的【制作】行动，降低自身除【幸运】和【宝具】外的一项属性 2/4/6/8/10/任意点（优先扣除基础属性），选择另一项属性提升降低的数值。这个能力有 12h 的冷却时间。
②战斗状态下，可以消耗一个特殊动作和 5/10/15/20/25/35mp，对自身进行至多 1/2/3/4/5/7 次改造（改造条目见下，可重复选择同一条目）。
- 3 点攻击检定和 2 点护甲或魔术抗性之间互相转换
- 1 行动力上限和 1 行动力回复速度间互相转换（转换只会提升上限，不获得行动力）
- 5 点护甲/魔术抗性和 10%异常状态耐性间互相转换
- 10mp 和 20hp 之间互相转换

战斗中进行【自我改造】带来的属性改变效果会在战斗结束后消失。

名称：**缩地** E-A 消耗：10/15/20/25/30mp 效果：消耗一个特殊动作，选择一名同节点内的单位发动，直至其下个战斗轮结束前，每当其进行了一次【移动】、【冲刺】、【援护】或使用一次不高于【缩地】等级的位移效果时，你都能够立即宣言以 1 点行动力进行【移动】，并传送至其所在位置（无论是否处于你的战斗轮内），且能够消耗对应的行动力对其发起一次常规攻击。这个效果在技能持续期间至多能够生效 1/2/3/4/5 次。
名称：**魔术/卢恩魔术/咒术/道术/阴阳术** E-EX 消耗：常驻 效果：象征着生前的魔道修为，行使对应基盘的魔术的能力，如死灵魔术，医疗魔术，卢恩符文，咒术，阴阳术，契约魔术等，并非是杀手锏，而是应对各种情况的小魔术。购买者获得1/2/3/3/4/4个等级不超过D/D/D/C/C/B级别的魔术槽位,这些魔术应当出自相同的体系，且效果应足够简短，具体效果和消耗应以魔术列表的形式注明。 这些魔术槽位不能购买被动礼装等常驻能力，也不能购买阵地，仪式大魔术等需要花费大量时间完成的复杂魔术。
名称：**精灵的加护** C-A 消耗：常驻 效果：来自精灵的祝福。在危险的局面中优先地召来幸运的能力。使自身的命运点上限永久增加 0/1/2 点。每场战斗一次，当自身的 hp 第一次低于最大 hp 的 50%时（向下取整），立即获得 1/2/3 个临时命运点，并使得自身的幸运重骰值临时提升 10/20/30 点，以此法获得的提升在战斗结束后消失。

更新日期：2020/1/16
对应规则版本：1.6
修改条目：
保有技能调整：心眼、神速、直感、千里眼、吸血、魅惑的红颜/红颜美少年
新增条目：缩地、魔术、精灵的加护

FATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATEFATE
RITE FRENZIED RITE FRENZIED RITE FRENZIED RITE FRENZIED RITE FRENZIED RITE FRENZIED