# 圣杯战争

本手册将介绍圣杯战争的特色系统：宝具、令咒、信息暴露等。

**宝具**是英灵角色特有的概念武器，可以直接左右战局，但也有着巨大的消耗。如何使用宝具对于在圣杯战争中获胜非常重要。

**令咒**是圣杯为御主分发的消耗性魔术，从而弥补魔术师在圣杯战争中的弱势地位。

而在圣杯战争的过程中，隐藏自己的情报，获取他人的情报是一项重要的工作。**信息**章节会介绍如职阶、真名等信息暴露会受到的惩罚。

# 第一章 宝具

宝具是一种专属于英灵的概念武器。宝具造成的伤害不论外观如何，均属于”概念”类型的伤害，既不属于物理伤害也不属于魔术伤害。

关于如何建立宝具，请参照英灵手册中**创建英灵角色-宝具**的章节，本章节仅讲述宝具的使用方式。

## 第一节 使用宝具

宝具默认需要一个**回合**进行准备，但可以通过消耗宝具点数减少准备时间(详见**创建英灵角色-宝具**)。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。

轮到英灵行动的时候，该英灵可以宣称准备宝具，并进入**宝具准备阶段**。到宝具准备完成以前，该英灵可以正常进行移动、防御和闪避，但无法执行攻击或使用魔术。即使受到伤害，宝具的准备也不会中断，除非

1. 该英灵主动取消宝具的发动。
2. 该英灵在宝具准备时死亡。
3. 该英灵的御主死亡。
4. 该英灵被令咒命令强制停止宝具。

当宝具准备完成后，如果要解放宝具，英灵需要消耗一个主要行动，并宣称宝具的真名，以引发宝具的概念现象。此时场景中的角色均会得知宝具的真名，并可以由此猜测从者的真名。

如果从者因为某种因素不能会想起自己的真名，那么其也无法使用宝具。

**宝具检定**：PC投掷一次调整值为0的3D6，该检定的目标值PC并不知道。检定的目标值为当前使用宝具的英灵的宝具属性值，由SV进行查看并告知检定结果。

## 第二节 宝具攻击

当发动宝具时，英灵可以指定一个已确定位置的，宝具射程内的对象作为目标。该目标被称为宝具的**核心目标**。

被指定为宝具核心目标的对象会受到宝具的因果律影响，无法闪避宝具的攻击，也无法通过令咒转移。若该对象为英灵或接触过根源，则可以在被指定的瞬间得知指定自己为目标的英灵的真名。

此时，该目标可以进行一个幸运检定。若检定成功，该检定的成功度会作为受到此次宝具攻击的减伤值。该减伤称为**幸运减伤**。

对于没有被指定为宝具核心目标，但在宝具攻击范围内的对象，其需要进行一次闪避的快速对抗。闪避的对抗值为英灵的宝具属性值。此外，角色同样可以进行幸运减伤。

只有上述的检定均成功，才视为角色成功躲避了宝具的攻击。在某些情况下，角色也可以不进行闪避，直接受到宝具的伤害。

## 第三节 使用宝具偷袭

由于释放宝具时会引起剧烈的魔力扰动现象，一般情况下，角色都无法使用宝具进行偷袭。一旦角色进入宝具准备阶段，附近能察觉魔力流动的角色都会注意到，范围内的角色立刻进入战斗轮。(以正在进行宝具准备的角色开始)。

但如果满足以下所有条件，使用宝具进行偷袭是允许的：

1. 实体化的英灵角色处于隐蔽状态，即处于魔力收敛状态，并且感知方被动知觉感知失败；
2. 宝具的所有攻击目标都没有处于警戒状态；
3. 宝具必须拥有气息遮蔽效果；
4. 宝具的准备时间为瞬发(可以使用令咒加速)。

此时，所有被攻击目标都要进行一次被动魔力感知(包括处于魔力收敛状态的角色)。如果此感知检定成功或者收到其他人的提醒，则被攻击目标会察觉到宝具的气息，之后按照宝具攻击的流程进行结算。若此感知检定成功，则被攻击目标直到击中前都未察觉，此时再进行一次危险感知。若危险感知成功，则可以进行幸运减伤，反之直接受到伤害。

使用宝具偷袭时，英灵仍旧可以指定宝具的核心目标，此时不管其是否察觉到宝具的气息，均无法闪避。

此外，若拥有射程足够远的宝具的从者，在被攻击目标的不同区域(同时在其感知范围外)发动了宝具，那么此直接按照宝具攻击的流程进行结算。

## 第四节 援护宝具攻击

被指定为宝具的核心目标的角色不能闪避宝具的攻击，但是与其距离在15以内的其他角色都可以在宝具发动的瞬间进行援护。在这种情况下，被指定为宝具核心目标的角色称为**被援护角色**，进行援护的角色称为**援护角色**。

援护角色会直接代替被援护角色成为新的宝具核心目标，并且不再有幸运减伤。

被援护角色在援护角色受到攻击的回合可以正常行动。若回合结束时仍然没有移动，那么依然会受到宝具的攻击，但此时可以进行闪避。

# 第二章 令咒

## 第一节 令咒系统

令咒是圣杯赋予圣杯战争的参与者(即御主)的特殊的一次性魔术，拥有预设的术式，且每划令咒都保有大量的一次性魔力。令咒是联系御主与英灵的契约，英灵根据令咒确定魔力的供给者，也是作为普通魔术师用来制衡刻在人类史的英灵不得不依赖的手段。

每个御主在圣杯战争开始时均有三划令咒。在圣杯战争进行中，也可能获得新的令咒。一旦失去所有令咒，御主就会失去继续参与圣杯战争的资格。此时，从者若不具有单独行动的特性，就会在半小时内回归圣杯。

若御主角色同意，令咒可以转移给其他御主角色或圣堂教会的监督者。但是御主无法在未获对方御主或监察者同意的情况下，从对方抢夺或者偷盗令咒。（但可以用其他手段强迫对方主动转移给你）

## 第二节 令咒的用法

令咒是御主用于制衡能力值远超自己的从者的工具，因此其具有相当多的用法。但是，考虑到游戏的平衡性，本规则建议按照如下的方式使用令咒。如果PC想要以未列出的方式使用令咒，则应首先与SV讨论，并且SV拥有该用法的解释权。

### 2.1 强制指令

御主可以无视从者的想法，要求从者执行自己的一条指令。该指令的长度必须控制在一句话以内，并且如何理解由从者决定。但若指定的范围过大或时间跨度过长，则对从者的约束力会下降。

SV可以判断从者的行动是否符合指令的内容。如果SV判定不符合，PC可以向SV解释行动的逻辑。除非PC可以说服SV，否则SV可以拒绝该行动。

若该指令没有设定时间期限，那么持续时间自动视为永久。除非御主死亡、更换御主或主动解除之外，只能通过向圣杯许愿解除。

### 2.2 代替行动

在某些情况下，御主可能会认为从者不会按照自己的意志行动(比如命令从者自杀)。御主可以消耗一枚令咒，获得与自己签订契约的从者15秒的完整操纵权，包括使用宝具攻击圣杯、让从者自杀等。

### 2.3 伪臣之书

御主可以消耗一条令咒并指定一名其他角色，该角色成为从者的临时御主。此时，圣杯会为临时御主生成一本伪臣之书（书模样的魔术道具），临时御主可以通过该道具向从者下令。

伪臣之书一旦受到攻击就会被破坏，因此临时御主必须保护好该道具。

### 2.4 快速充能

令咒本身具有大量的魔力，因此御主可以将令咒当作一个一次性魔力源使用，其效果为以下两种之一：

1. 令从者增加100点MP。
2. 令从者增加50点MP，并缩短一项宝具一回合的准备时间(仅限一次)。
3. 缩短一项宝具两回合的准备时间(仅限一次)。

### 2.5 灵基修复

立刻回复从者6点HP或者2D6点HP。该指令可在从者受到致命攻击后发动，但一场战斗只能以此方式使用令咒一次。

在非战斗阶段也可以使用令咒进行回复。若如此做，该时间段无法进行其他行动，并且HP与MP均回复至最大值。

### 2.6 传送

消耗一枚令咒，将从者立刻传送至：

1. 御主的身边。该行动不受任何行为干扰，即使是从者或御主位于固有结界中也可传送。该方式没有传送距离的限制。
2. 本组的据点。御主必须事先声明据点的位置并在据点内布置过定位术式。据点的数量没有限制，但必须位于同一城市，并且该据点御主和从者应都去过。
3. 任意一个区域之外的地点。御主可以用该方式使从者快速穿越一个区域，最大距离为1km。

传送时，传送的目标点附近的魔术师及从者均能感觉到传送的发生，因此无法使用该方式偷袭。如果传送后立刻发生交战，则被传送的角色第一回合无法行动，只能防御(可以援护)。

### 2.7 临时强化

消耗一枚令咒，令从者的下一次任意检定自动成功(但不是重大成功)。如果检定为对抗检定，则视为对抗成功。这一用法不能用于伤害骰。

# 第三章 信息

在圣杯战争中，信息是制胜的关键。如果能够掌握对手的信息，那么在对战时就会处于有利的地位。

在本规则中，玩家需要注意三类信息的暴露：职阶、属性、真名。这三类信息一旦暴露，就会出现不同程度的不利影响。

## 第一节 职阶暴露

从者的职阶决定了其属性值的系数及其职阶技能，并且一旦同时得知了从者的职阶和真名，所有的信息都会暴露。

在进行圣杯战争游戏时，一组可以在见到另一组后，对对方的职阶进行一次猜测。无论猜测是否正确，在下一次见面前都不能重新进行猜测，除非有充足的理由可以确定职阶。

如果猜测正确，SV应展示下列信息：

1. 对方从者的职阶。
2. 对方从者的职阶技能名称(不包含评级、详情)。

如果对方从者的真名已知，正确猜测职阶后，SV应展示下列信息：

1. 对方角色卡的人物简介/链接。
2. 对方从者的职阶技能全部信息(包含评级、详情)。
3. 对方从者的所有宝具信息(包含评级、详情)。

## 第二节 属性暴露

如果从者的属性暴露，那么其各项衍生属性都可以通过计算得出。由于英灵的属性会受到御主的影响，因此即使真名暴露，也不会展示各项属性。

在进行圣杯战争游戏时，一组可以在见到另一组从者进行检定时，获知对方从者进行检定的相应属性的**评级(不包含半级)**。也可以通过成功的主动知觉探知和主动魔力探知分别获取单项属性的**评级**。(知觉探知可以获取耐久、力量、敏捷，魔力探知可以获取回路、魔力、宝具)。对于幸运、技巧、社会三项属性，无法通过观察或猜测获知真实结果。

如果从者的职阶同时暴露，那么相应的HP与MP上限都可以通过计算得出，非常危险，需要留意。

## 第三节 真名暴露

真名即为英灵角色的真实姓名。由于英灵都是历史上较为有名的人物，因此一旦真名暴露，英灵自身的信息也会暴露，因此建议在游玩过程中尽量避免真名暴露。

然而，使用宝具就必须解放真名。因此请将宝具作为决胜手段，以最大程度避免真名暴露带来的负面影响。

在进行圣杯战争游戏时，一组可以在见到另一组后，对对方的真名进行一次猜测。无论猜测是否正确，在下一次见面前都不能重新进行猜测，除非有充足的理由可以确定真名。

如果猜测正确，SV应展示下列信息：

1. 对方从者的完整真名。
2. 对方从者的固有技能全部信息(包含评级、详情)。
3. 对方从者的弱点信息。

此外，角色还可以通过宝具检定，或者受到宝具直接攻击获知对方从者的真名。在这种情况下，SV还应展示已知宝具的全部信息。

如果对方从者的职阶已知，获知真名后，SV应展示下列信息：

1. 对方角色卡的人物简介/链接。
2. 对方从者的职阶技能全部信息(包含评级、详情)。
3. 对方从者的所有宝具信息(包含评级、详情)。

## 第四节 弱点暴露

作为历史上存在的人物，英灵一般都会由于其传说而存在某些弱点。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。

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。