# 目录

**第一部分 圣杯战争**

**第一章 圣杯战争的基础**

**第二章 经典的圣杯战争**

**第三章 特异点与异闻带的圣杯战争**

**第二部分 特色系统**

**第四章 宝具**

**第五章 令咒**

**第六章 信息**

# 圣杯战争

圣杯战争时fate世界观下的一个独特的设定。在最原始的设定中，圣杯战争是由圣杯召唤7个职阶的从者互相残杀，最终获得万能许愿机——圣杯的魔术仪式。

随着时间的发展，圣杯战争也不再局限于单纯的七骑。这其中包括Fate/Extra系列中的，有着128个参赛组合，以淘汰赛形式存在的月之圣杯战争；拥有7个黑组组合、7个红组组合以及一个裁定者职阶的圣杯大战；由于魔神柱等外部因素，历史因圣杯而变为特异点的圣杯探索等。

圣杯战争的形式多种多样，不必纠结于具体的形式。本部分将讲述一些常见形式的圣杯战争，便于玩家快速进行游戏。

# 第一章 圣杯战争的基础

## 一、圣杯与圣杯战争

圣杯是型月世界观中重要的魔法道具，每60年出现一次，通过被称为圣杯魔法的世界级魔法引发的现象。获得圣杯者可以向圣杯许下任何愿望。无论是多么不合理的愿望，圣杯均会按照相应的规则予以实现。

圣杯战争则是由“万能的许愿机”——圣杯若引发的一场，需要参赛者赌上自己的觉悟、愿望与性命的死亡竞赛。在正常情况下，圣杯会选中七名有资质的魔术师。这七名魔术师作为御主从圣杯得到三枚令咒，并借由搜集来的圣遗物召唤英灵作为从者(若没有圣遗物，也可能会出现随机召唤的情况)。七组参赛方须互相战斗，直到仅剩下两名从者存活时，圣杯才会出现，并赋予最后的胜利者许下愿望的权利。

虽然在圣杯战争中，只要从者死亡就算出局，但是由于御主的强度远不及从者，因此攻击御主的收益远远超过与从者战斗的收益。参加圣杯战争的御主，在没有赢得圣杯的情况下，也很难在圣杯战争中存活。

## 二、圣杯战争的核心规则

### 2.1 核心规则

圣杯会在圣杯战争开始前的不定时间选择成为御主的适格者。无论该适格者是否了解圣杯战争，其都会获得三枚令咒及圣杯战争御主的身份，并召唤自己的从者。若御主准备了特定的圣遗物，那么可以通过圣遗物召唤对应的英灵作为从者(如果该英灵响应召唤的话)。若御主没有准备圣遗物，那圣杯会根据相性为该御主分配英灵作为从者。

一个标准的圣杯战争拥有七名从者：Saber, Lancer, Archer, Rider, Caster, Assassin, Berserker. 七名从者均拥有自己的特点，并无绝对的强弱之分。每个御主都会和其中一个从者签订契约，并在圣杯战争期间一同战斗。

当御主完成召唤后，从者会自动获知圣杯战争开始的时间。之后御主和从者应尽快前往圣杯战争的发生地。在圣杯战争正式开始后，各参战方须互相战斗，直到战争结束。

在场上仅剩两名从者的情况下，圣杯才会出现，此时圣杯战争进入最后阶段。获得圣杯一方的御主和从者都可以向圣杯许愿。不论是多么不合理的要求，圣杯都会按照规则予以实现。当圣杯完成愿望后，圣杯战争结束，从者会回归圣杯。

若御主失去了自己的从者，或者失去了战斗的意志，均可以前往教会寻求庇护。若御主还拥有从者，那么教会会要求御主使用令咒，命令从者返回。教会会在圣杯战争结束前为失去御主身份的人提供庇护。

圣杯战争最多持续七天，若仍未决出胜负，圣杯会将所有存活的御主与从者召唤到同一地点强行展开决战。

### 2.2 圣杯的补充规则

除了上述的核心规则以外，圣杯本身同样对于圣杯战争还有额外的规定：

1. 一场圣杯战争中，不得有达到半数的从者归属于同一势力的情况发生。
2. 当剩余的从者数不超过三个的时候，所有势力无法结盟。

若未能遵守上述规定，圣杯会额外召唤一个Ruler职阶的英灵将圣杯战争带回正轨。

### 2.3 圣堂教会与魔术协会的补充规则

圣堂教会和魔术协会并不关心圣杯战争的获胜者是谁。相比于圣杯战争参与者向圣杯许下的愿望，他们更关心连接着根源的圣杯本身。

但为了维持秩序，他们还是联合为圣杯战争立下了以下规定：

1. 不得将圣杯战争的事暴露给公众。
2. 不得将普通人卷入圣杯战争。
3. 不得将存在魔术的事告知普通人。

若未能遵守上述规定，圣堂教会和魔术协会会发布针对该御主和从者的联合通缉令。奖励为一枚令咒。

在圣杯战争的过程中，圣堂教会作为主办方与裁定方，会向参战的御主提供规则的说明、庇护出局者至战争结束等服务。而魔术协会则会为参战方提供资金支持，并负责处理公众事宜。

### 2.3 脱离圣杯战争

如果角色在圣杯战争期间离开圣杯战争的战场，那么该角色会立刻失去圣杯战争的资格。与其建立契约的从者也会因为得不到圣杯魔力的供给而消失。

# 第二章 经典的圣杯战争

经典的圣杯战争就是指在Fate世界中最典型的圣杯战争——由七组参战，互相厮杀争夺圣杯。

## 一、角色导入

在游戏开始时，由PL扮演的御主适格者可能会在世界各地获得令咒(未进行召唤时称为预兆之痕，这里统一记作令咒)和御主身份。之后应在圣杯战争开始前进行英灵召唤，并在圣杯战争正式开始前抵达战场。

当抵达战场后，最好通知一下当地的教会。若需要运输武器，也可以向魔术协会或者圣堂教会寻求协助，并在抵达战场后从当地教会提取。

### 1.1 获得令咒的时间

一般而言，各个参战者获得令咒的时间并不一致。在Fate系列的官方作品中，既存在圣杯战争开始的数年前就获得令咒并进行了从者召唤的御主(如卫宫切嗣)，也存在直到圣杯战争开始后才召唤的御主(如卫宫士郎、雨生龙之介)。

在游戏中，为了尽可能维持玩家之间的公平，除非有特别情节，应避免在圣杯战争开始后才获得御主资格的情况。同时，为了防止玩家被长时间的准备过程降低游戏体验，应将获得令咒的时间集中在圣杯开战前一个月内。SV也可以通过投掷3D6，根据下表决定召唤的时间。

|  |  |
| --- | --- |
| 投掷结果 | 获得令咒的时间 |
| 3、4 | 开战当天 |
| 5、6 | 开战一天前 |
| 7、8、9 | 开战一周前 |
| 10、11、12 | 开战两周前 |
| 13、14 | 开战一月前 |
| 15、16 | 开战三月前 |
| 17、18 | 开战半年前 |

## 二、每日行动

圣杯战争并非心急就可取胜的。圣杯战争期间，各个历史上的英灵会齐聚战场，在此请尽情享受现代生活吧。

每天的行动共分为**八个时间段**：凌晨，清晨，上午，中午，下午，傍晚，夜晚，深夜。

在每个时间段，一组角色可以前往一个区域，每个区域都有可能存在支线剧情。如果有多人前往同一区域，则双方可能会碰面。但为了故事的推进，请SV尽可能安排碰面。

在没有剧情的情况下，PC可以进行主动扮演，若还有其他PC在场，则可以共同扮演并获得FP奖励。

此外，由于现代交通的便利性，在拥有合适交通工具的情况下，角色可以在一个时间段内前往任意区域。如果没有则只能实体化从者来移动。但是，区域之间存在远近之别，距离目标区域越近的组会越早到达。

## 三、圣杯战争的决战阶段

对于冬木市的圣杯而言，当有五个从者战败后，圣杯会显现。这时剩下的两组通过战斗来决定最终圣杯的归属。

然而，使用本规则进行游戏的玩家毕竟不是月世界中的魔术师，对于圣杯的渴望并没有那么深。因此，SV应当主动引导PC进行对战。若长时间不交战，圣杯会将存活角色传送到同一战场强制交战。

## 四、脱离圣杯战争

如果角色在圣杯战争期间离开圣杯战争的战场，那么该角色会立刻失去圣杯战争的资格。与其建立契约的从者也会因为得不到圣杯魔力的供给而消失。

# 特色系统

本部分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。

在圣杯战争中，各玩家需要保护自身的**信息**。一旦暴露就会在交战中落于不利地位。

# 第四章 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**)。每次发动宝具都需要消耗与该宝具的宝具点数相等的MP，并失去10点MP上限。若MP不足，超出的部分会以HP代替。

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

当实体化的英灵角色在进行隐蔽的时候，可以释放宝具以进行偷袭。此时，宝具的使用者应先进行一个难度为宝具数值的检定，在检定成功的情况下视为成功隐藏宝具的气息，之后按照正常偷袭的流程进行。如果检定失败，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。

使用宝具偷袭时，可以减少宝具一回合的准备时间。若为瞬发宝具，则无需进行隐藏宝具气息的检定，可以直接进入偷袭的流程。

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。

## 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，但是与其相邻的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。

第五节 真名

# 第五章 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，可以超过MP上限。
2. 令从者增加50点MP，并选择一个宝具立刻发动(无需准备时间)。

### 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。

## 第三节 可选规则：魔力残余

由于交战过程中，经常需要使用令咒获取优势。如果战斗结束且不能获取补给，那么玩家将缺少交战的动力。在此情况下，可以启用魔力残余规则。

当一名参与圣杯战争的从者被击溃退场后，现场会留存有该从者灵基的魔力残余。获胜方可以自动获取，并且无法转移所有权。

魔力残余可以提供类似于令咒的效果，但只可用于**快速充能**、**灵基修复**、**临时强化**，不能执行其他命令。如果御主死亡，其持有的魔力残余会直接消散，不能再次获取。

# 第六章 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。