# 目录

**简介**

**第一部分 创建角色**

1. **创建角色速查**
2. **角色的属性**
3. **创建角色**

**第二部分 进行游戏**

1. **检定**
2. **探索**

**第六章 对抗**

**第七章 专注**

**第三部分 战斗**

**第八章 战斗系统**

**第九章 行动**

**第十章 武器与装备**

**第四部分 特殊系统**

**第十一章 魔术与魔法**

**第十二章 状态**

# 简介

## 一、圣杯战争

圣杯战争是TYPE-MOON出品的《Fate/stay night》和《Fate/Zero》等Fate系列作品中出现的概念。围绕着能实现持有者心愿的“圣杯”的争夺战，就是广义上的圣杯战争。

在圣杯战争中，七名从者与其御主一同，为了获得向圣杯许愿的机会而互相战斗。

在目前(2020年3月)，已出品的，可以直接进行圣杯战争角色扮演的规则包括型月世界的官方规则《千夜月姬》(已出品2.0版本，采用2D6规则)与同人社团出品的《Fate/Table Night》(采用忍神系统)。除此以外，还有一些泛用的规则如无限流规则、Fate规则(并非月世界的Fate)。一些非官方团体也设计了圣杯战争规则，如《圣杯演绎规则》、《胜率圣杯规则》等。

然而

1. 千夜月姬规则主要是用来演绎月世界的剧本，因此包含复杂的情感检定系统。由于是主要是以PVE为主的规则，其对于以秘密团为主的圣杯战争而言较难进行。
2. 《Fate/Table Night》规则采用了忍神的系统，以幕为单位进行扮演.相较于如何战胜对方，角色间更多考虑的是对方的秘密任务。
3. 无限恐怖规则拥有很高的自由度，足以进行圣杯战争。但圣杯战争本身有很多特殊规则(比如英灵六维)，使用无限恐怖规则很难面面俱到。另外，无限恐怖规则的众多部分较为冗余，多数规则对于圣杯战争而言并不会用的到。
4. Fate规则更偏冒险，难以进行复杂的PVP对抗。
5. 非官方团体设计的规则均存在各自的问题：过于注重对抗而忽视扮演、规则太粗糙不能处理绝大多数问题。

因此，笔者才撰写了本规则。本规则以GURPS系统为基础，做出了圣杯战争的特化。

## 二、月世界

月世界是由TYPE-MOON作为同人社团与作为商业公司期间出品的众多作品所共用的世界观。这个世界观是现实世界的平行世界。世界上存在与科学理论完全分离的另一套体系——魔术。魔术是另一套独立于科学的规则，在神代得到了充分的发展，但在人类历史上由于魔女狩猎等活动，时至今日已经从普通人的视线中完全抹除。但世界上仍然存在着负责魔术发展的魔术协会，其总部位于英国伦敦。此外，由于吸血鬼仍然存在，世界上还有另外一个以消灭吸血鬼为目的的势力圣堂教会。

在型月世界观中，魔术和魔法是两个不同的概念。魔术是独立于科学的另一套体系，与其他世界观的魔法概念类似。但型月世界的魔法则是可以违反法则的现象，相当于其他世界观中最高级别的法术，或者传奇法术。隐藏在人们视线中的魔术师们以使用魔法为目标，想要接触根源。

## 三、GURPS

GURPS的全称是泛用无界角色扮演系统，为STEVE JACKSON所著的一个无背景角色扮演规则。该规则中涵盖了冒险的方方面面，而这些内容无关于冒险的背景、人物的特性等。其特点是采用3枚六面骰进行检定。

GURPS和RuneQuest出品BRP规则(Basic Role Play，以两枚十面骰进行D100检定，以COC为代表)、威世智出品的D20规则(以一枚二十面骰进行检定，以DND为代表)合称三大基础角色扮演规则。

## 四、本规则

本规则最初是为圣杯战争特别做出的规则，但也可以将此规则用于其他的跑团。若如此做，则只需要建立魔术师角色卡，并不用填写圣杯战争相关的信息。请注意，由于本规则的设计初衷是用于进行圣杯战争的跑团，因此角色的成长规则较为简单。如果希望进行长期成长的剧本，建议使用其他规则。

### 4.1 本规则的设计理念

由于TRPG本身就是对于游戏中世界的模拟，而这一模拟永远无法达到最贴合的状态，因此每个规则都有其基本的设计理念。设计理念决定了规则的目标，即在何处尽可能细化，又在何处尽可能简化。如DND希望玩家能在西式幻想的世界观下进行长期的成长并享受战斗与扮演的过程，因此角色拥有极强的构筑策略与成长性，但简化了交涉部分；COC希望玩家能身临其境感受洛夫克拉夫特式的恐惧，因此将角色设计的非常弱小，基本无法与神话生物进行抗衡。其他的圣杯团规则也都有其自身的设计理念，有些规则希望玩家能享受更加公平的对抗，有些规则希望玩家能在一局游戏中进行策略性地互动。

本规则的设计理念如下：

1. 尽可能贴合小说/漫画/动画/视觉小说的型月风格的设计初衷(即不考虑手游、动作游戏、街机等的战斗环节)，并尽可能保证上述作品的重要场景可以使用本规则还原.
2. 进行以PVE为主的剧本时，玩家可以快速建立魔术师角色并进入游戏。而进行以PVP为主的剧本时，应当保证规则具备足够的策略深度与平衡性。如果玩家要扮演从者角色，那么也应当有足够细致的设计方案，保证从者角色的构筑实现玩家的想法并不会失去平衡。
3. 玩家的体验应当是扮演为主。在游戏过程中，玩家的游戏体验(战斗环节与非战斗环节)应当非常流畅，可以轻松进行角色扮演，而非处处受到限制或因为随机性而被打断。角色在游戏的过程中不应因事前进行的设定而遇到明显的克制关系。
4. 在游戏中的策略应当是辅助地位，即玩家应当主要是在非战斗状态下分析策略，在战斗中应该降低心智开销，通过见招拆招实现激烈且流畅的战斗体验。
5. 尽管规则无法尽善尽美，避免主持人因为规则不完善而临时编撰规则仍然是重要的目标之一。

基于上述理念，本规则可以做到的事包括：

* + - 1. 进行一场完整的圣杯战争。这也是本规则的初衷。
      2. 使用已有的英灵，重现已存在的fate系列作品。
      3. 进行非圣杯战争风格的型月世界冒险。
      4. 扮演人理最后的御主，探索fate/grand order风格的特异点和异闻带。

本规则不能做到(也不希望玩家关注)的事则包括：

1. 精确计算应该携带40支还是41支黑键。
2. 构建角色时选择易容术还是闪电箭。
3. 角色可以攀登围墙却不会游泳。
4. 家财万贯时要计算每月的收入与支出。
5. 在宝具设计时考虑宝具为红卡、蓝卡还是绿卡。

### 4.2 本规则中使用的缩写

**GM：**Game Master，指游戏的主持人，负责引导玩家扮演并推进游戏的人。

**PC：**Playing Character，游戏角色。指玩家所扮演的角色，主要是魔术师与英灵。

**PL：**Player，玩家。指参与游戏，并进行扮演的玩家。

**NPC：**Non-Player Character，非游戏角色。并非为玩家扮演的角色，一般情况下由主持人负责扮演。

**SV：**Supervisor，圣杯战争的监督者。在Fate/Atrous Grail中，GM称为SV。

**FP：**Focus Point，专注值。详见**第六章：专注**。

**D6：**Dice of Six sides，六面骰。在前面加上数字，如3D6，则表示同时投掷3枚六面骰。

**RP：**Role Play，指玩家进行角色扮演。

**DC：**Difficuly Class，指检定的难度等级，在本规则中使用较少。

### 4.3 本规则中使用的骰子

本规则仅需6面骰即可进行游戏。然而为了游玩时的顺利，建议最少准备3枚六面骰，若有5枚六面骰最佳。

## 四、如何使用本规则

本规则共包含五个部分：**核心规则**、**魔术师手册**、**英灵手册、圣杯战争手册**、**监督者手册**。各部分的说明如下：

**核心规则：**详细讲述本规则的核心内容，包括如何进行检定、对抗，如何调查等。建议所有希望使用此规则进行游戏的玩家都应该阅读这一部分。

**魔术师手册：**介绍魔术师角色的创建及相关规则。主持人及希望进行非圣杯战争剧本或在圣杯战争剧本中扮演御主角色的PL需要阅读此部分。

**英灵手册：**介绍英灵角色的创建及相关规则。主持人及希望在圣杯战争剧本中扮演从者角色的PL需要阅读此部分。

**圣杯战争手册：**介绍圣杯战争的特色机制，如宝具与令咒的使用等。希望进行圣杯战争剧本的玩家都需要阅读本部分。

**监督者手册：**介绍圣杯战争剧本的具体流程及非圣杯战争剧本的处理方法。在剧本中担任主持人的玩家需要阅读此部分。

# 第一部分 创建角色

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：魔术师/御主(Master)、英灵/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非圣杯战争的型月风格故事，那么请直接进行魔术师的创建。

# 第一章 创建角色速查

角色的基础属性与投掷方式可见下表。-意味着该类角色不具有此属性。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 魔术师 | 英灵 | 非玩家角色(NPC) | 平民 |
| 耐久 | 两次2D6+3取其一 | 3D6有调整 | 2D6+3 | D6+2 |
| 力量 | 两次2D6+3取其一 | 3D6有调整 | 2D6+3 | D6+2 |
| 敏捷 | 两次2D6+3取其一 | 3D6有调整 | 2D6+3 | D6+2 |
| 回路 | 两次2D6+3取其一 | 3D6有调整 | 2D6+3 | D6+2 |
| 魔力 | 两次2D6+3取其一 | 3D6有调整 | 2D6+3 | D6+2 |
| 幸运 | 3D6 | 3D6 | 3D6 | 2D6+1 |
| 技巧 | 两次3D6取其一 | 两次3D6取其一 | 3D6 | D6+2 |
| 社会 | 两次3D6取其一 | 6 | 3D6 | D6+2 |
| 宝具 | - | 2D6+6 | - | - |
| 专注 | 10 | 10 | - | - |

注：

1. 投掷的结果并非角色的最终数据，在建卡过程中会进行数据的二次调整。
2. 相关的数学期望：E(两次2D6+3取较高值) = 11.37, E(两次3D6取较高值)=12.13, E(3D6)=10.5。

# 第二章 角色的属性

## 第一节 基础属性

一个角色拥有**耐久、力量、敏捷、回路、魔力**五个战斗属性和**幸运、技巧、社会**三个非战斗属性。这八个属性决定了一个角色的方方面面，在游戏过程中会频繁的用到。除了这八大属性外，从者(Servant)还拥有专属于其自身的**宝具**属性。另外，由玩家直接操纵的角色还拥有**专注**属性。

基础属性的简要说明如下：

**耐久**：角色的身体素质。决定角色的生命值上限、移动能力及持久战能力。

**力量**：角色的力量水平。决定角色的力量系战斗能力、招架能力及物理伤害加值。

**敏捷**：角色的敏捷水平。决定角色的敏捷系战斗能力、闪避能力及战斗顺序以及隐蔽能力。

**回路**：角色的魔术才能。决定角色的魔术系战斗能力、魔术伤害加值及魔力隐蔽能力。

**魔力**：角色的魔力总量。决定角色的魔力值上限、魔力防御能力及魔力感知能力。

**幸运**：角色的幸运程度。决定角色的危险感知能力、宝具减伤以及行动时遇到好事的概率。

**技巧**：角色的各种非战斗技巧。决定角色的知觉感知及掌握的实用技能。

**社会**：角色的社会关系。决定角色的资产状况、社会地位，以及角色所拥有的知识。

**宝具**：英灵角色所特有的属性。决定了英灵角色的宝具知名度。

普通人的水平为：耐久、力量、敏捷、回路、魔力、技巧、社会均为5.5，按照5计算。

### 1.1 耐久

耐久指角色的身体素质。具体来讲，耐久决定了角色进行持续性战斗的能力。耐久直接决定角色的生命值上限，并影响角色的移动能力。

不同种类的角色拥有不同的生命值上限计算公式。其中，魔术师角色的生命值上限为耐久数值的两倍，从者的生命值上限根据职介决定。

### 1.2 力量

力量是角色的战斗爆发能力。力量属性既包括角色通过锻炼或天赋而获得的在战斗中的肌肉力量，也包括角色通过长时间的练习获得的战斗技巧。一个力量很强的角色不一定要能徒手举起汽车，但可以在战斗中给予对方重大的伤害。

在本规则中，角色的近战伤害基础值不区分攻击方式，均为2D6(除了近战搏击是1D6)。伤害加值为MAX{力量属性-3D6, 0}。

### 1.3 敏捷

敏捷属性决定了角色在极短时间内做出期望的精细操作的能力，比如命中一个移动中的目标，或者在受到攻击的时候进行紧急闪避，也包括在标准战斗中抢占先机。敏捷属性也决定了隐蔽的能力。敏捷属性会影响角色战斗中的移动速度，但不会影响非战斗状态的速度。在速度的方面，敏捷属性更类似于瞬时爆发力。

### 1.4 回路

回路属性决定了角色对于魔术领域的掌握程度，以及角色对于魔术使用的资质。 一个魔术能力更高的角色拥有更高的魔力操控能力，可以使用更强大的魔术，自然也可以更好的隐藏自己的魔力。

回路水平的大致标准如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 回路属性值 | 描述 |
| < 6 | 一般群众。 |
| 6 | 普通人的水平。 |
| 7 | 未了解过魔术，但拥有很强魔术天赋的人。(雨生龙之介) |
| 8 | 并未经过专业训练的业余魔术师。(FSN开场时的卫宫士郎) |
| 9 | 普通的魔术师。多数的魔术师都是此级别。(远坂凛) |
| 10 | 开位的魔术师。优秀的魔术师，通过努力可以达到的级别。(卫宫切嗣、藤丸立香) |
| 11 | 祭位魔术师。没有很强魔术天赋的人所能达到的上限。(君主埃尔梅罗二世、巴泽特) |
| 12 | 典位魔术师。顶级的魔术师。 |
| 13 | 色位魔术师。除了一只手数的过来的冠位魔术师外最强的魔术师，时钟塔君主级别。(肯尼斯·埃尔梅罗·阿奇博尔德) |
| 14、15 | 冠位魔术师。当代最强的魔术师，以及最高级别的神秘。(苍崎橙子，梅林) |
| >15 | 超过当前人类极限，达到了神的领域，或已经可以接触根源。此时的法术已经足以称为魔法了。（宝石翁基修亚、苍崎青子） |

### 1.5 魔力

魔力属性决定了角色所拥有的魔力总量。一个拥有大量魔力的魔术师不一定对魔力拥有很好的控制力，但却可以通过外放魔力进行探测，也能单纯消耗魔力来防御魔术的攻击。

魔力水平的大致标准如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 魔力属性值 | 描述 |
| < 6 | 一般群众。 |
| 6 | 普通人的水平。 |
| 7、8 | 有魔术天赋的人。(卫宫士郎) |
| 9、10 | 血脉纯正的魔术师世家子孙。(远坂凛) |
| 11 | 极为优秀的魔术师。(远坂时臣) |
| 12 | 超越一般人类的人造人。(伊莉雅斯菲尔、齐格) |
| 13 | 埋葬机关、二十七死徒、时钟塔君主级别。(荒耶宗莲、肯尼斯) |
| 14 | 顶级的魔术师，吸血鬼真祖级别。(爱尔奎德) |
| 15 | 几乎不需要考虑魔力量的事情。(苍崎青子、黑樱、吉尔伽美什) |
| >15 | 已经不再有魔力总量的概念了。只有神代的魔术师和人类以外的存在才可能达到这一水平。(七大兽、冠位从者、宝石翁基修亚) |

### 1.6 幸运

幸运指角色的幸运程度，即在非战斗过程中，事件的推进符合自己期望的可能性大小。一个具有高幸运值的角色可能在抽奖时遇到大奖，也可能在道路上碰到NPC。

在战斗过程中，有时角色会受到致命伤。一个幸运的角色可能免疫这个伤害或避免立即死亡的命运。

### 1.7 技巧

技巧是角色的非战斗技巧，比如如何驾驶汽车在车流中穿行、修理一个重型机械、黑入侵服务器等。一切的突发情况都可通过技巧来进行判定。

技巧属性反应了角色的专业技能。其中，技巧属性决定了角色的直觉探查能力。

本规则不希望玩家在创建角色时纠结于学习特定的技能。相较于学习不同的技能，玩家应当将经理放在设定角色的背景故事上。

### 1.8 社会

社会属性决定了角色所拥有的社会地位及拥有的知识。具有高社会属性的角色拥有很强的关系网，可以获取本来很难获取的信息。

社会属性与技巧属性的区别在于，社会属性是利用角色已经拥有的事物来处理事件，而技巧属性则是需要角色随机应变才能完成。

### 1.9 宝具

宝具是英灵角色特有的属性。历史上的知名人物升华为英灵时，其所拥有的知名宝物会一同升华为宝具。

宝具属性决定了玩家在建立角色时可以构建出什么水平的宝具，但在游戏过程中，宝具属性越高暴露真名的可能性也就越高。

### 1.10 专注

专注是玩家操纵角色所特有的属性。若新建立的角色卡是由玩家操作，则该角色可获得10点初始专注值(FP)。该属性决定了角色的意志力。此外，在游玩过程中，玩家可是消耗专注属性值来为检定增加额外的成功率。

非玩家角色一般不需要意志力的检定，本规则建议SV根据游玩的过程而非检定来决定NPC的意志检定。

如果玩家操纵角色在一局游戏后成为NPC角色，SV可以将该角色的专注属性记在一旁，并在下一次玩家操纵该角色的时候再使用该专注值。

## 第二节 衍生属性

仅有基础属性并不足以建立一个完整的角色。除了基础属性外，玩家应根据相应的规则计算衍生属性并填入角色卡中。衍生属性的数值一旦确定就不再与基础属性挂钩，SV可以决定玩家是否可以调整衍生属性的数值。

衍生属性共包括：**初始生命值与生命值上限、初始魔力值与魔力值上限、移动速度、行进速度、闪避、招架、抗魔、魔力/知觉感知、魔力/知觉隐蔽、调查、危险感知、魔术节上限**。

### 2.1 生命值、初始生命值与生命值上限

生命值即HP(Hit Point)。角色初始生命值的计算公式为：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 角色类型 | 倍率 | 加值 |
| 御主或魔术师 | 2 | 0 |
| NPC平民 | 1 | 3 |
| Saber | 3 | 3 |
| Lancer | 3 | 0 |
| Archer | 3 | -3 |
| Rider | 3 | 3 |
| Caster | 2 | 3 |
| Assassin | 2 | 3 |
| Berserker | 4 | 0 |

在建卡的时候，角色的生命值上限与初始生命值相同。在游戏过程中，角色的生命值上限可能会受到效果的影响而发生变动，但生命值的最大值不得超过初始生命值与当前生命值上限的较大值。如果角色的当前生命值同时超过初始生命值与生命值上限(可能是增加生命值上限的增益效果结束)，那么超过的部分会立刻损失掉。如果角色的当前生命值超过生命值上限，但小于初始生命值，则角色无法回复生命值，直到当前生命值小于生命值上限为止。

### 2.2 魔力值、初始魔力值与魔力值上限

魔力值即MP(Mana Point)。角色初始魔力值的计算公式为：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 角色类型 | 倍率 | 加值 |
| 御主或魔术师 | 2 | 0 |
| NPC平民 | 1 | 3 |
| Saber | 3 | 0 |
| Lancer | 2 | 3 |
| Archer | 3 | 0 |
| Rider | 3 | 3 |
| Caster | 4 | 0 |
| Assassin | 2 | 3 |
| Berserker | 2 | 3 |

角色的魔力值表示角色当前魔力的总量，用于使用魔术、发动宝具等。在一局游戏中，角色的魔力值会大幅变化。

角色的魔力值上限代表角色魔术回路的状态。在一局游戏中，角色的魔术回路有可能会收到非永久性的损伤，对于魔力值上限会发生变化。在非战斗状态下，魔力值上限可能会逐渐回复，直到与初始魔力值相等。当魔力值达到魔力值上限时，角色无法通过自然回复获取魔力值。

角色的初始魔力值代表角色魔术回路的构成。在一局游戏中，初始魔力值基本不会发生变化。

在建卡的时候，角色的当前魔力值、魔力值上限和初始魔力值三者等同。

角色的魔力值可以通过多种方式超过魔力值上限。当超过魔力值上限后，角色不能通过自然回复和睡眠的方式回复MP，但仍可通过其他的方式继续获得MP(如魔力让渡)。

角色的魔力值上限不会因为任何原因超过初始魔力值。若魔力值上限因为某种原因即将超过初始魔力值，角色的魔力值上限会自动变更为初始魔力值。请注意，角色可以通过外接魔术回路的方式，获取更大量的魔力值储存量，但外接回路在本规则中视为装备的一种，不会对角色自身的魔力值上限产生影响。

当角色的当前魔力值超过**初始魔力值**时，意味着角色**魔术回路过载**。此时，角色会受到魔力的过载伤害，并且由于无法完全收纳魔力，魔力也会出现耗散。在发生魔术回路过载的时间段和下一个时间段里，角色不会受到魔术回路过载的影响，但如果下一个时间段结束时仍未解决，则在每个时间段结束时都需要检查魔术回路过载是否解除并进行**魔术回路过载**结算，直到当前魔力值小于初始魔力值为止。

若 ，则角色在**魔术回路过载**结算时会损失点HP和k点MP。

当角色的当前魔力值与魔力值上限相同，并且魔力值上限小于初始魔力值，玩家可以选择消耗当前所有魔力值，提升一点魔力值上限。若角色位于魔力充沛的环境中，即当前时间段可以将魔力值从0直接回复到上限，可以跳过消耗魔力值的阶段，直接提升一点魔力值上限。

当角色的魔力值上限与初始魔力值等同，而当前魔力值超过了魔力值上限的两倍，此时角色将处于**魔力沉醉**状态。此时角色的魔术回路紊乱，无法使用魔术，并且同时触发**魔术回路过载**，直到当前魔力值降低到魔力值上限的两倍以内为止。

### 2.3 速度

角色的速度分为两个方面：**移动速度**与**行进速度**。

移动速度指角色在战斗中每回合的移动距离，即在战斗过程中，每10秒可以移动的最大距离，单位为米。角色在每个行动中移动的距离不可超过这个数值。移动速度衡量角色在短时间内移动的能力。对于倾向于物理战的角色而言，其倾向于使用自身的体能进行快速移动；对于倾向于魔术战的角色而言，其倾向于使用魔术能力对自身的身体素质进行短时间强化。该数值的计算公式为：

行进速度为角色长时间移动时的位移速度。该数值为耐久属性值的两倍，单位为千米/小时。

在拥有交通工具的情况下，行进速度由交通工具决定。事实上，在现代社会中已经很少需要徒步移动了。

### 2.4 防御

角色的防御能力分为三个部分：闪避、招架、抗魔。闪避的数值与敏捷一致，招架的数值与力量一致，抗魔的数值与魔力一致。

**闪避**是通过移动身体避开敌方的攻击，可以躲避物理攻击与魔术攻击。

**招架**是使用武器架开对方的攻击，只可以抵挡物理攻击(包括远程攻击)。

**抗魔**是使用魔力建立壁障，从抵挡对方的攻击术式，只可以抵挡魔术攻击。

### 2.5 隐蔽与感知

隐蔽与感知是一组对应属性，在游戏过程中，隐蔽与感知只有一方能检定成功。进行隐蔽的一方称为隐蔽方，进行感知的一方称为感知方。具体的检定可见**第二部分：进行游戏**。

隐蔽与感知均分为知觉与魔力，因此每个角色共有4个相关属性：**知觉隐蔽**、**知觉感知**、**魔力隐蔽**、**魔力感知**。

**知觉隐蔽**即实体状态的隐蔽方以各种手段躲避对方的知觉感知。隐蔽方可能混迹在人群中，可能藏匿于阴影处，也可能进行变装或蹲在草丛中，具体情况根据游戏的进行决定。知觉隐蔽的数值与角色的敏捷值相同。

**知觉感知**即角色使用五感察觉事物的能力，包含了角色通过训练掌握的探查技巧与其自身对于事物的敏感性。通过知觉感知，角色可以察觉实体化中的隐蔽方的存在。若感知方认定某一区域存在隐蔽方，可以以主动探查的方式进行知觉感知。知觉感知的数值与角色的技巧值相同。

**魔力隐蔽**即隐蔽方通过收敛魔力外放的方式躲避感知方的魔力感知。此外，当感知想要确定自身的魔力状况时，隐蔽方也可以伪造自身的魔力状况。魔力隐蔽的数值与角色的回路相同。

**魔力感知**即角色对于第五元素的感应能力。该能力包含了角色天生的魔力亲和度和后天训练得到的对魔力察觉的技巧。感知方通过魔力感知可以察觉到隐蔽中的实体角色与灵体角色。魔力感知的数值与角色的魔力相同。

当角色进入一个场景时，其可以选择处于**魔力收敛状态**或者**魔力外放状态**(默认为魔力收敛状态)，并可在任意时刻切换。

在处于**魔力收敛状态**的情况下，角色可以进行魔力隐蔽，但不能进行被动魔力感知。此时角色即使主动进行魔力感知，也不会被其他人发现，但也不会获得加值。

在处于**魔力外放状态**的情况下，角色无法进行魔力隐蔽，任何进入该场景的魔术师都能察觉到该角色的位置，但其仍可进行魔力隐蔽以防止对方获得详细的情况。此时该角色可以进行被动魔力感知。角色若进行主动魔力感知，并且隐蔽方可以察觉到感知方的感知。

### 2.6 调查

在游戏的过程中，玩家有时需要对现场的情况进行调查，如调查偶然发现的尸体、从资料中找寻信息等。这种调查会持续一段时间，并根据调查的结果获得不同的线索。

调查是一种需要同时需要角色的技巧与阅历的行动，其计算公式为：

调查不一定能保证玩家获得线索，有时线索的情况过于复杂，需要组合其他的检定，如对于魔术相关的事物进行调查时，就需要结合魔术相关检定才能获取线索。

调查属性应与知觉感知属性进行区分：调查属性关注于玩家调查现场获得信息的能力，需要花费时间和精力区搜集、整理情报；而知觉感知属性倾向于玩家直接通过五感直接获知信息。

### 2.7 危险感知

危险感知是角色对于危险的第六感。在一般情况下，角色不会进行此项感知，只有受到偷袭的情况下才需进行该项检定。危险感知的数值与角色的幸运属性相同。

在受到偷袭的情况下，角色首先进行知觉/魔力感知检定，当检定失败后才需进行危险感知。

### 2.8 魔力节上限

只有拥有良好的魔术回路，角色才能使用魔术。正常情况下，角色在单一魔术中可以使用的魔术节上限为(回路 - 3) / 3 (向下取整)。caster职阶的英灵在这个基础上再增加一节。

## 第三节 固定属性

除去基础属性和衍生属性，角色还拥有固定属性。固定属性不受基础属性和衍生属性的影响，在游戏过程中有可能发生变动，玩家在建立角色卡时不应修改，除非获得SV允许。

角色的固有属性包括：**体型**、**行动次数**、两项**基本攻击力**与**基本防御力**，两项**感知距离**与**探知距离**、**连续衰减**与**对抗学习**。

### 3.1 体型

体型(SIZ)属性指代角色身体所占空间的大致大小，并非精确的数值。一个人类体态的角色，体型为1，并且忽略角色的性别、身高、体重等因素。在本规则中，除非另有声明，体型的大小一般不会影响各类检定的进行。

在建卡环节，体型属性默认为1。

### 3.2 行动次数

行动次数表明角色在一个行动轮中可以进行的主要行动次数，但部分行动无法多次行动，需要注意。默认情况下，角色的行动次数为1。部分非人类NPC角色、非人类敌对NPC角色可能存在不为1的情况。

有关行动轮与回合的内容，请参加战斗系统章节。

### 3.3 基本攻击力与基本防御力

本规则拥有三种类型的伤害：物理伤害、魔术伤害和概念伤害。其中，概念伤害不受基本属性影响，而物理伤害和魔术伤害都依赖于对应的基本攻击力和基本防御力。

基本攻击力表示角色造成的伤害基础值，基本防御力表示角色对于伤害的免疫能力。在实际战斗中，基本攻击力和基本防御力需要与系数、加值等进行挂钩，从而计算出最终结果。

基本攻击力分为基本物理攻击力(BPA)和基本魔术攻击力(BMA)。对应的，基本防御力也分为基本物理防御力(BPD)和基本魔术防御力(BMD)。对于玩家角色而言，基本物理攻击力和基本魔术攻击力都为D6，基本物理防御力和基本魔术防御力都为0。

### 3.4 感知距离与探知距离

本规则拥有三种类型的感知：知觉感知、魔力感知和危险感知。其中，知觉感知和魔力感知都有距离的限制，危险感知是一种战斗本能，只有被近身时才能感受到，距离固定为0。

在默认情况下，魔术师角色和英灵角色的知觉感知距离为30，魔力感知距离为50。对于对于魔术没有认知的角色而言，魔力感知距离为0。

类似的，本规则还拥有需要主动进行的知觉探知和魔力探知，分别对应知觉探知距离和魔力探知距离。探知距离为对应的感知距离x2。

### 3.5 连续衰减与对抗学习

在游戏过程中，角色在进行某些检定时，可以将数值进行保留，并在后续连续的相同检定中使用该数值计算衰减代替重新投掷。其中，角色的连续衰减表示在上述规则时，固定会减少的部分。对抗学习则是在进行对抗(包括战斗、对抗检定等)，如果对方使用了数值保留的方式，会进行额外的数值衰减。

默认情况下，角色的连续衰减和对抗学习数值均为1。

# 第三章 创建角色

在本规则中，玩家角色分为**魔术师**角色与**英灵**角色。

型月世界中的主要角色大多是魔术师角色。魔术师角色既包含了来自魔术协会的魔术师，也包含了部分拥有魔术天赋的普通人。在限定角色属性的基础上，普通人也可以使用魔术师角色卡来构建。

在圣杯战争剧本中，一般而言，玩家应当构建魔术师角色作为御主。在非圣杯战争剧本，玩家应当构建魔术师角色作为自己的角色卡，但无需准备御主页面的内容。

英灵角色则是特指Fate世界观下的一类角色——英灵。英灵为刻在人类史上的传奇人物，拥有着远超一般人类的力量。这类角色的一大特点就是拥有**宝具**。宝具为由英灵角色传说升华的道具，是英灵角色的杀手锏，可以极大程度扭转战局，也是直接导致普通的魔术师角色无法与英灵角色正面对决的根本原因。

在圣杯战争剧本中，玩家应当构建英灵角色作为从者。在非圣杯战争中，一般不使用英灵角色。不过由于英灵召唤本身也是召唤类魔术的典型，在《埃尔梅罗二世事件簿》中同样存在英灵召唤的内容。

关于魔术师角色的创建请参见《魔术师手册》。关于英灵角色的创建请参见《英灵手册》。

除了玩家角色以外，游戏中还存在着由SV操纵的角色——**敌对角色**与**非玩家角色**。

关于敌对角色与非玩家角色的创建应参见《监督者手册》。

# 第二部分 进行游戏

作为一个基于对GURPS修改与拓展的规则，本系统仅需要六面骰即可游戏，建议准备不少于三枚六面骰，而且由于伤害检定时可能会出现需要不止三枚的情况，因此越多越好，但五枚一定够用了。

游戏共有四个需要掷骰的情况：检定掷骰，反应掷骰，伤害掷骰以及对抗掷骰。

# 第四章 检定

## 第一节 检定系统

游戏主要采用3D6规则，即进行检定时，主要依靠投掷三枚六面骰决定检定的结果。若投掷的结果小于或等于检定的目标值，则检定成功。若大于检定的目标值，则检定失败。

只有当检定的目标值不小于0且不大于20时需要投掷3D6。在这种情况下，无论目标值是多少，结果为3、4、5必定成功，16、17、18必定失败。其中，若投掷结果为3或4，则为重大成功。若投掷结果为17或18，则为重大失败。重大成功意味着会发生好的事情，重大失败则意味着会发生不利的事情。熟悉GURPS的读者可能会意识到本规则的判定与原始GURPS不同，这是因为本规则主要应用于PVP游戏中。

当检定的目标值小于0点时，检定自动失败，此时不应掷骰，除非SV要求进行投掷以确定检定失败度。掷骰时，投掷结果为3、4、5仍然会出现成功或重大成功，并且17或18会导致重大失败。

当目标值大于20点时，检定自动成功，此时无需掷骰，除非SV或者PL要求进行投掷以确定检定成功度。掷骰时，投掷结果为16、17、18仍然会导致失败或重大成功，并且3或4会出现重大成功。

## 第二节 何时掷骰

为了避免游戏过程被投掷骰子频繁打乱，在多数情况下(如驾驶一辆汽车前往另一地点，在书店向店员购买一本书等)均无需掷骰。只有当不能确定行动是否成功时才应掷骰。

在这些无需掷骰的情况下，事情均会像正常成功的情形发展。但是，PC仍然可以申请在无需掷骰的时候进行检定。在SV的同意下，可以将进行检定目标值为15的对应检定。此时可能会发生重大成功和重大失败，但由于这样会影响游戏的节奏，所以请SV尽可能避免这一情形。

有时，SV需要暗投以确定一些事情。SV的暗投不需要将结果告知其他玩家(甚至可以不用告诉其他玩家进行过暗投这件事！)。

作为一项特例，除受到攻击外，角色的被动感知技能(被动知觉感知，被动魔力感知，危险感知)均采用暗投的形式，除非角色进入场景后声称进行特定的主动探知。

若SV需要对同一场景中的多名角色同时暗投，则应对每个角色都进行一个独立的暗投，并根据各个角色的技能值分别做出应对。

## 第三节 成功度与失败度

成功度为检定成功时，目标值与实际结果的差值。成功度可能会影响剧情的进展。发生重大成功时，成功度固定为15。

失败度为检定失败时，实际结果与目标值的差值。失败度可能会影响剧情的进展。发生重大失败时，失败度固定为15。

## 第四节 反应掷骰

在PC遇到一个从未有交集的NPC的时候，NPC会对PC有一个第一印象。SV可以以投掷反映掷骰的形式决定NPC对PC的初始态度。但是，反应掷骰的结果只是一个参考，SV完全可以不采用反应掷骰的方式，或不完全按照掷骰的结果进行扮演。

当SV进行反应掷骰时，应暗投3D6，将投掷结果与角色的社会属性进行比对，并根据下表得出结果。反应掷骰不存在重大成功和重大失败。

|  |  |
| --- | --- |
| 角色社会属性 – 反应掷骰结果 | 反应(参考了GURPS Lite的中译版) |
| < -9 | 灾难性的。意味着NPC憎恨PC，而且会尽其所能加害PC。如：袭击、背叛、公开嘲笑或见死不救。 |
| -9, -8 | 非常糟糕的。意味着NPC讨厌PC，并会伺机做不利于PC的事情。如：攻击、提出极苛刻的交易条件等等。 |
| -7, -6, -5 | 糟糕的。意味着NPC丝毫不喜欢PC，一旦前者可从中获利，便会做以上列举的对PC不利的事情。 |
| -4, -3, -2 | 不太好的。 意味着NPC不太喜欢游戏角色。 他可能在提供帮助前，威胁PC，要求得到大笔好处或类似的事情。 |
| -1, 0, 1, 2 | 一般的。意味着NPC对PC不感兴趣，并尽量避开。 只要双方遵守程序，交易可以正常地、顺利地进行。 |
| 3, 4, 5, 6 | 好的。 意味着NPC喜欢PC，并会给予日常的、基本的帮助，会答应PC的合理要求。 |
| 7, 8, 9 | 非常好的。意味着NPC非常欣赏PC，态度非常友好，在大多数的情况下自愿提供说明并给予非常优惠的条件。 |
| > 9 | 极好的。意味着NPC被PC的风采倾倒，愿意尽其所能给予PC最好的帮助，会竭尽一切所能——甚至冒着失去生命或名利的危险。 |

## 第五节 伤害掷骰

伤害掷骰用来确定角色在战斗中造成的伤害程度。本规则中伤害采用伤害骰+附加值的形式，详情请参见**第九章：战斗系统**。根据基础攻击力计算得到的伤害公式中，每一枚D6都是独立投掷的。如伤害公式为2(D6+1)+DB，那么两次D6都需要分别投掷，而非投掷一次再复用。

## 第六节 调整值与检定难度

在某些情况下，角色进行检定的时候可以获得调整值。调整值会影响检定的目标值，比如角色进行一个目标为10的检定，并获得两点的调整值，那么即视为该角色进行的检定目标为12。调整值不会影响投掷结果，因此即使调整后的目标为17，投掷结果为16仍然是失败。

在本规则中，为了叙述方便，调整值有时会采用加号’+’或者减号’-’的形式。‘检定+1’即检定获得一点调整值，’检定-2’即检定获得-2的调整值。

需要注意的是，针对一个检定目标值为X的检定，如果**未触发自动成功、自动失败、重大成功与大失败**，“该检定获得Y点调整值”与“角色投掷结果-2”的效果相同的。在进行游戏的过程中可以灵活利用这一点。

事实上，每个检定都应当具有固定的检定难度(Diffculy Class, 简称DC)。检定难度是一个隐藏数值，数值越高，意味着该检定的难度越高，角色的成功率就越低。一个日常活动，如吃饭喝水，DC为0，而极其困难的行动，如在一天内研究出穿越时空级别的大魔术，DC则理应超过20。

检定难度和角色的检定目标值及检定的调整值具有固定的关系。以下等式在游戏中始终成立：

在游戏的过程中，SV无需告知PC每个检定的检定难度，只需要大致给出形容即可。而为了游戏的快速进行，建议SV将注意力放在设置检定的调整值上。

## 第七节 大数骰与小数骰

在投掷骰子时，角色可能会因为某些原因获得**大数骰**或者**小数骰**。大数骰与小数骰是互斥的，每一个大数骰都会与一个小数骰抵消。

假如角色需要投掷X枚六面骰，并获得Y枚大数骰的时候，在投掷时时候需要投掷X+Y枚六面骰，取结果最大的X个投掷结果。对应的，小数骰即是取最小的X个投掷结果。

## 第八节 数值保留

在游玩的过程中，玩家可以选择将当前主动进行的投掷结果进行保留(暗骰不适用本规则)。若已有保留的结果，则废弃原有的结果，保留新的结果。若角色的下一个行动与本行动**完全一致**，并且**调整值**、**大数骰**与**小数骰**的数量也完全一致，那么玩家可以选择不进行投掷，而是直接使用保留的结果，并计算**数值衰减**。衰减后的数值仍然可以进行保留。一旦上述条件发生变动，原有的投掷结果立刻废弃。

支持数值保留的投掷包括**属性检定掷骰**、**对抗掷骰**和**伤害掷骰**。

在执行属性检定掷骰时，数值衰减为角色的**连续衰减**属性，反应到投掷结果上为数值增大，直到玩家选择重新投掷为止。如果属性检定包含多个属性的混合检定，则各个投掷结果都可以同步保留，并同时计算。

在执行对抗掷骰时，数值衰减为角色的**连续衰减**属性和对手的**对抗学习**属性之和，反应到投掷结果上为数值增大，直到玩家选择重新投掷为止。

特别的，在遭遇战过程中，角色如果想要保留攻击检定的数值，则在连续行动轮的主要行动必须完全一致，并且不能在受到攻击的时候进行防御，而是必须采用强攻。对于防御鉴定而言，只有在自身行动轮中使用主要行动执行了主动防御或全面防御的情况下，防御检定的结果才可以进行保留。另外，角色在自身行动轮的主要行动和次要行动都不会影响另一方的数值保留，但在同时只能保留其中一项。

角色的伤害掷骰也可以进行保留，数值衰减为角色的**连续衰减**属性和对手的**对抗学习**属性之和，反应到投掷结果上为数值减小，直到数值为0或玩家选择重新投掷为止。伤害掷骰与攻击检定绑定，只有保留了攻击检定掷骰结果，才可以保留伤害掷骰的结果，并且一旦攻击检定掷骰结果废弃或者攻击未命中，伤害掷骰的结果都会自动废弃。

# 第五章 对抗

某些时候，两个角色因某些原因导致成功条件相反，此时称两个角色发生对抗。对抗分为快速对抗、持续对抗、高强度对抗。

只有双方均明确了解行为会导致对抗时，对抗才会发生(比如两名角色在同一路径上竞速)。如果均不了解因为会造成对抗(如果双方同时前往一个地点)，那么SV应直接比较双方技能值或属性值，较高的一方获胜。如果相等，则可暗投3D6决定胜者。

如果有一方不明确对抗的发生(比如一个角色在隐蔽跟踪另一个角色)，则只有行为的发起方需要进行检定。SV应尽量避免PC与NPC的对抗，若无法避免发生对抗，也应以快速对抗为主，防止过度拖慢游戏节奏。

在本章节中用到的掷骰，均称为对抗掷骰。

## 快速对抗

在检定双方均无意进行高强度对抗时发生。常规对抗区分主动方与被动方，一般而言，主动方为对抗的发起方。

主动方进行一个检定难度为 10 + 主动方对抗技能值-被动方对抗技能值的检定。若检定成功，则主动方成功，反之则检定失败。

一般而言，只有在非战斗情况下，检定一方为NPC，另一方为玩家时才会使用快速对抗。在战斗时或检定双方均为玩家的时候，一般使用高强度对抗。

## 第二节 高强度对抗

在对抗双方任意一方选择进行高强度对抗时发生。双方均会使用全力进行对抗，比如争抢道具等。主动方与被动方首先应计算各自的检定难度，为检定属性值+调整值。

战斗中的对抗多为高强度对抗。

主动方与被动方同时投掷3D6。

1. 若一方成功一方失败，则成功的一方在对抗中获胜。
2. 若一方普通失败，另一方重大失败，则普通失败的一方获胜。
3. 若双方均为普通失败或均为大失败，则无事发生。
4. 若双方均成功，则比较双方的成功程度，成功度较高的一方在对抗中获胜。
5. 若双方均成功，且成功程度相同，则主动方获胜。

## 第三节 持续性对抗

在某些情况下，对抗双方需要进行持续性的对抗。在此情况下，主动方与被动方分别按照检定难度=检定属性+调整值的规则计算各自的检定难度。

1. 若主动方检定失败，则主动方对抗失败，被动方无需鉴定自动获胜。
2. 若主动方检定成功，则被动方进行检定。若被动方检定失败，则主动方获胜。若被动方检定大成功，则被动方获胜。
3. 若主动方检定结果为重大成功，则除非被动方也为重大成功，否则主动方获胜。
4. 若仍未得出结果，则时间推进，交换主动方与被动方重新进行上述检定。

### 3.1 长距离追逐

长距离追逐指追逐方和被追逐方的距离较远，无法相互战斗。只有当追逐方与被追逐方互相明确对方的位置时才可视为长距离追逐。

每一个回合的持续时间由SV根据具体情况给出。追逐方为主动方，被追逐方为被动方，双方根据各自情况使用对应的属性值或技能值进行持续性对抗。(如驾车和奔跑，双方可能会分别使用技巧和敏捷属性进行对抗)。

当追逐方失败时，视为追逐方跟丢了，被追逐方成功逃离，并且该时间段内追逐方不能再次追逐。当追逐方获胜时，视为追逐方成功追上被追逐方，双方可能会发生战斗。

在被追逐方为发现追逐方的情况下，追逐方无需进行对抗检定。但若追逐方想要接近，则双方需要进行感知/隐蔽对抗。若追逐方隐蔽成功，则直接接近被追逐方。若被追逐方感知成功，则双方进入长距离追逐。

本部分的追逐方与被追逐方的概念与战斗系统中追逐战中的概念完全一致。

## 第四节 感知隐蔽对抗

感知隐蔽对抗是一种特殊的的对抗形式，用于判定一个角色是否发现另一角色。感知隐蔽对抗的双方称为感知方和隐蔽方。感知与隐蔽由知觉与魔力划分，共有两组：知觉感知/知觉隐蔽，魔力感知/魔力隐蔽。

**只有在隐蔽方主动进行隐蔽的情况下才会进行感知隐蔽对抗**，否则角色相互之间均可直接发现。在被动魔力感知失败时，SV无需告知玩家，并且在同一时间段不能再次感知同一角色。

角色的感知与探知均有距离限制，详见**角色的属性：固定属性**。

### 4.1 知觉感知与知觉隐蔽

在一个角色进入一个存在有处于隐蔽状态的实体化角色的区域时，SV进行一次暗投。该检定称为**被动知觉感知**，检定难度为10+感知方知觉感知属性值-隐蔽方知觉隐蔽属性值。若检定成功，则感知方成功发现隐蔽方的存在。若检定失败，则隐蔽方成功躲过了感知方的感知。

在某些情况下，角色认为当前区域的确存在隐蔽中的实体角色。这时，该角色可以主动调查该区域，并投掷3D6。这一检定称为**主动知觉探知**，玩家可以知道投掷的结果，但并不知道检定的目标值。

主动知觉探知检定的目标值为12+感知方知觉感知属性值-隐蔽方知觉隐蔽属性值。SV不需要将具体的数值和检定的结果告知PC。

执行被动知觉感知和主动知觉探知均不会被其他角色发现，但该方式无法发现灵体化的角色。

### 4.2 魔力感知与魔力隐蔽

与知觉感知相同，魔力感知也分为**被动魔力感知**与**主动魔力探知**。通过魔力感知，角色可以获得通过知觉感知能掌握的所有情报，并且能感知到灵体化的角色。

在一个处于魔力外放状态下的角色进入一个存在有处于隐蔽状态的角色的区域时，SV进行一次暗投。该检定称为**被动魔力感知**，若检定成功，则感知方成功发现隐蔽方的存在。若检定失败，则隐蔽方成功躲过了感知方的感知。

在某些情况下，角色认为当前区域的确存在隐蔽中的角色。这时，该角色可以通过感知魔力的方式调查该区域，并投掷3D6。这一检定称为**主动魔力探知**，玩家可以知道投掷的结果，但并不知道检定的目标值。

在任何时候，角色可以选择外放魔力或收敛魔力，并可随时切换。默认情况下，角色会处于魔力收敛状态。

处于魔力收敛状态的角色：

1. 不能执行被动魔力感知。
2. 其他角色需要通过魔力感知才可发现自己。
3. 执行主动魔力感知时也不会被发现。

魔力收敛状态角色的主动魔力探知检定目标值为10+感知方魔力感知属性-隐蔽方魔力隐蔽属性。

处于魔力外放状态的角色：

1. 可以进行被动魔力感知。
2. 其他角色无需魔力感知即可发现自己。
3. 执行主动魔力探知时获得加值，但其他角色也可察觉到你使用了魔力探知。
4. 仍可通过魔力隐蔽来隐藏自己魔力水平的详细情况。

魔力外放状态角色的被动魔力感知检定目标值为10+感知方魔力感知属性-隐蔽方魔力隐蔽属性，主动魔力探知检定目标值为12+感知方魔力感知属性-隐蔽方魔力隐蔽属性。

# 第六章 专注

在冒险的过程中，角色可能会见到各种各样的事件，这些事件会导致角色的精神状态发生变化。同时，角色也可以消耗积累的精神状态来短时间强化自己的能力。用来衡量角色精神状态的数值为专注值(Focus Point，简称FP)。

## 第一节 专注值

FP是角色精神状态的数值化。新建立的角色(包括英灵和御主)均有10点FP，剩余的FP可继承至下一次游戏中。在每场游戏结束时，玩家可以获得一定数量的专注值作为奖励。

FP的最大值为20，最小值为0。

### 1.1 专注检定

在进行任意检定(称为原检定)之前，若剩余FP大于0，PC可以宣称进行专注检定。此时，PC需要进行一次以当前FP剩余量为检定难度的检定。这一检定只有成功和失败，没有重大成功与重大失败的概念。若成功，角色可以将不超过剩余FP的点数加入原检定的调整值中，并减去相应数量的FP。无论原检定成功与否，消耗的FP都不会返还。

在一个时间段内只可以进行一次专注检定，且不论成功与否。不可对专注检定本身和意志检定使用专注检定。

*伊莉雅斯菲尔在为了拯救朋友而进行战斗。她需要进行一次非常重要的检定，检定的目标值为12。保险起见，她进行了一次专注检定。她的专注值为18，检定投出了9，检定成功。然后她使用了3点专注值(专注值降为15)，将原检定的目标值提升到15点。这次的检定结果为13，她的检定成功了。*

### 1.2 意志检定

在游戏过程中，角色可能会受到某些攻击的影响，或者目睹某些场景而陷入恐慌状态。此时需要根据情况进行意志检定。角色以FP剩余量为检定难度进行检定，并根据检定的结果可能会损失专注值。此时，若投掷结果为重大成功，则角色一定不会损失FP；若投掷结果为重大失败，则一定损失当前检定可能损失的最大专注值。

### 1.3 属性重置与超额成长

在幕间活动时间，玩家可以消耗6点FP对角色的一个属性重新投掷，并决定是否由新的结果替换原有结果。

在SV允许角色进行超额成长的前提下，玩家也可以消耗18点FP，选择角色的一个属性，在不进行重新投掷的前提下直接提升1点投掷结果。此方式可以突破18点投掷结果的上限。

### 1.4 状态保留

在游戏过程中，角色的部分投掷结果可以进行保留，并在后续的相同检定中以数值衰减的形式代替投掷结果，具体的规则见**检定：数值保留**。玩家可以消耗1点FP，使得一次行动中，计算数值衰减时，自身**连续衰减**的值变为0（但仍然会受到对方**对抗学习**的影响）。

## 第二节 专注值的获取

专注值的获取包含三类：通关剧本，进行剧本内的特定任务以及主动扮演。

在游戏过程中，SV可能会设置一些没有道具奖励的**支线活动**。为了鼓励玩家参与，完成这类支线活动的话，SV可以适当给予角色FP的奖励，但总量不应超过完成完整剧本才可获取的FP量。

在游戏过程中，角色可能会前往一些没有剧情的区域。此时玩家可以要求进行**主动扮演**。这时，在SV同意的情况下，玩家需要提出一个场景，并主动进行相关的扮演(比如吃顿大餐、救助被圣杯战争波及的平民)。若扮演取得了良好的效果，SV可以给与对应的角色1点FP的奖励。

# 第七章 属性值应用

本章主要介绍PC在非战斗的调查过程中的游戏系统。

## 第一节 属性检定

在第一部分中已经介绍过角色所具有的各属性值。在游戏过程中，有时无法判断角色是否一定能够完成某个行为，此时就需要进行检定，检定的形式参见上一章节。

需要注意的是，在有些规则中，判断角色是否能够完成某些行动需要进行的检定为技能检定，但在本规则中，角色在探索过程中使用的检定均为**属性检定**。

在某些时候，单一的属性值不足以处理事件。这些情况下就需要混合使用多种属性检定，并且可能有重复的属性检定(如角色需要在携带重物的情况下撞开一扇门，就需要连续的两次力量检定)。只有当所有检定均成功的情况下，混合检定才算通过。

除非特殊声明，在同一个时间段内，同一个行动一般只进行一次检定。

本章会介绍各个属性值的应用方式。在游戏的过程中，宝具属性不会在探索的过程中使用。关于专注属性的用法应参阅第九章。

## 第二节 各属性值的应用

尽管所有的基础属性都可以进行属性检定，但常用的属性检定适用的属性值包含**耐久、力量、敏捷、回路、魔力、幸运、技巧、社会**八项基础属性以及衍生属性中的**调查**属性。

### 2.1 耐久属性

角色在长时间不进食或不饮水的情况下，都需要进行耐久检定。若检定失败，角色会产生眩晕。多次失败的情况下会导致昏迷。

### 2.2 力量属性

当角色尝试举起重物时，应进行力量检定。

### 2.3 敏捷属性

当角色尝试执行一些精细的行动时，需要进行敏捷检定。

### 2.4 回路属性

当角色尝试辨认一个魔术/法阵的效果时，若魔术有X个工程，每个工程都应当进行一次回路检定，并消耗10s(遭遇战中的一个回合)的时间。检定失败可以重新尝试，直到总共成功X次。

### 2.5 魔力属性

当角色尝试长时间维持单一魔术的时候，需要进行魔力检定。

### 2.6 幸运属性

幸运属性是一个特殊的属性。当SV并不能根据已有规则确定一件事情是否会发生的时候，可以进行幸运检定。幸运检定采用明投的形式。

### 2.7 技巧属性

当角色需要采用复杂的行动以实现一些专业的行动时，需要使用技巧检定。

### 2.8 社会属性

当角色尝试回忆某处的历史、进行科学实验或寻找合适的协助者时，应使用社会检定。

### 2.9 调查属性

当角色尝试在场景内搜索线索时，就需要使用调查检定。

## 第三节 专业技能与特技

魔术师虽然并非普通人，但也不可能面面俱到。当角色面临一些需要专业技能的场景时，进行常规的检定有可能会获得很大的减值。在这类情况下，建议角色向专业人士寻求帮助。

对于不那么复杂的专业技能，SV可以根据实际情况要求使用技巧属性或社会属性进行检定。本规则建议在游戏中简化多数专业技能，允许较少的减值或无减值进行技巧与社会检定，以避免角色因为缺少专业技能而失去操作的空间。

特技是魔术师角色所特有的能力。若角色拥有对应的特技，则面临专业技能时可以无需检定直接成功。

在幕间活动时期，玩家可以消耗6点社会属性获得一项特技。如果在后续的游戏过程中用到了对应技能，玩家可以选择直接完成该项检定，并且检定的成功度为0。

## 第四节 感知与隐蔽

### 3.1 感知/隐蔽对抗

当两个角色相遇，且一方处于隐蔽状态，则会触发感知/隐蔽对抗。关于感知隐蔽对抗的详细介绍见**第五章：对抗**。

感知/隐蔽对抗分为知觉类与魔力类。若双方均处于隐蔽状态，则需要对双方都进行判定。

除了用来发现其他角色，玩家还可以：

1) 通过魔力感知发现魔术陷阱与针对自己的魔术、确定对方是否为魔术师或英灵。

2) 通过知觉感知在人群中寻找目标，或在混乱的房间中寻找道具，也能确定某一区域是否埋有陷阱。

### 3.2 危险感知

只有受到意料之外的攻击时才需要投掷危险感知，如被偷袭，或者误触陷阱等。危险感知采用暗投的方式，只有成功的情况下SV才需告知。角色可以进行针对性的行动，否则攻击会直接命中。

危险感知不存在感知距离，只有即将被攻击的瞬间才能进行反应，并且只能察觉攻击，不能发现攻击者所在位置，除非攻击者在近距离直接攻击。

# 第八章 探索

本章主要介绍PC在非战斗阶段的冒险中的游戏系统。

## 第一节 时间

在本规则中，为了游戏的顺利进行，SV时常需要把控时间的流逝速度。尽管多数情况下按照现实世界的计时方式即可进行，但这里建议将角色的探索活动按照**时间段**进行划分。

角色的行动需要严格按照时间段进行。即一个角色在一个时间段内只能前往一个区域探索。但在时间段内，有可能会出现需要中途变更地点的情况，比如角色间发生了追逐战等。此时是否需要额外推进时间段由SV根据具体情况决定。

尽管时间段的划分并不强制，但本规则建议将每天的活动分为八个时间段：深夜(0点-3点)，凌晨（3点-6点），清晨(6点-9点)，上午(9点-12点)，中午(12点-15点)，下午(15点-18点)，傍晚(18点-21点)，夜晚(21点-24点)。

SV可以根据剧本的具体情况调整时间段的总数和具体的时间节点。需要注意的是，更改时间段长度可能会需要额外对部分规则的调整。

角色的战斗则按照回合进行。根据战斗模式的不同，一个回合的持续时间也有所差异。一个标准的遭遇战回合持续10秒。

## 第二节 移动

在探索活动中，角色需要频繁进行移动。由于在本规则下，游戏是依据场景进行，因此移动也分为场景间移动与场景内移动。

### 2.1 场景间的移动

顾名思义，场景间的移动就是指角色从一个场景前往另一个场景。这既包含角色在一个城市的某一个角落驾车前往另一个角落，也包括角色从世界上某一个国家乘坐飞机前往另一个国家。

由于现代科技的便利性与易用性，一般而言，角色在执行场景间移动时均无需检定，只需消耗相应的时间及物资即可。

然而在圣杯探索等非圣杯战争剧本中，脱离现代科技的情况的确存在，角色不时需要进行徒步行军。在角色长期进行移动的时候，每一天(或一个时间段)就需要进行一次耐久检定。根据检定结果的不同，移动的距离会发生变化。

1. 重大成功：本次的最大移动距离翻倍。
2. 成功：正常移动。
3. 失败：本次的最大移动距离减半。
4. 重大失败：处于某些原因未能进行移动。

### 2.2 场景内的移动

在一个场景内，角色可能会需要四处移动。与其他规则不同，对于魔术师和英灵而言，几乎不存在什么困难的场景：超乎常人的身体素质可以轻松跃上数米的高度，抑或是借用魔术飞跃障碍物。英灵角色甚至可以灵体化穿过障碍物。

因此在本规则中，除下述场景外，角色在场景内的移动一般也无需检定，只需进行合适的扮演即可。

1. 角色的身体被束缚或携带重物。

如果角色的身体被束缚或携带重物，那么需要进行力量检定。若力量检定失败，则角色无法成功移动。

1. 角色尝试安静地行动。

角色在某些情况下需要进行安静地行动。此时需要进行敏捷检定，若敏捷检定失败会发出声响，但其他人仍需进行成功的知觉感知才会发现。

1. 角色需要通过大面积的特殊地形。

有时，角色需要游泳或潜水通过水域，或者趟水穿越大面积的沼泽。在这种情况下角色需要进行技巧检定。在技巧检定失败的情况下，角色的移动会受到限制。

如果出现了应当进行检定但未在此处列出的情形，SV应当根据行动的方式设计合理的检定模式。

## 第三节 环境

在探索过程中，角色会频繁与环境产生互动。本节将主要讲述此类情形的处理方式。

### 3.1 环境魔力

在型月世界观下，大气中弥散着一定的魔力，称为大源（Mana），以与生物体内的魔力（小源，Od）进行区分。角色可以从环境中汲取魔力(部分角色甚至可以直接利用环境魔力)。而当环境魔力浓度较高的时候，角色反而会受到环境魔力的影响。

在泛人类史中，公元前出现了塞法卢入侵地球，导致地球的环境魔力持续向宇宙逸散，到现代时，地球上魔力已经远远不如神代。因此，如果现代人穿越到神代，若魔术回路不够强壮，有可能会出现强烈的不适反应。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 场景类型 | 环境魔力浓度 | 备注 |
| 地球现代城市 | 3 | 如冬木市 |
| 现代灵脉 | 10 | 如冬木市的柳洞寺 |
| 人工魔力舱 | 20-100 | 人造人培养皿、灵基修养舱等 |
| 真空 | 0 | 如宇宙中 |
| 魔力稀疏的场景 | 1 | 如白纸化的地球 |
| 中世纪等高魔力的场景 | 15 | 公元1000年前后 |
| 神代等超高魔力的场景 | 50 | 神代，公元前，北欧/大西洋等异闻带 |

当环境魔力对角色的影响超过角色**魔力量上限**时(请注意，不是初始魔力量)，会出现**魔力渗透**。此时，环境中的魔力将源源不断地灌入角色体内，并引发**魔力过载**和**魔力沉醉**(见**角色的属性：衍生属性**)，十分危险，需要使用魔术礼装进行隔离。

环境魔力浓度对角色的影响计算公式为：

对于体型为1的绝大多数角色，公式可以简化为：

简单来说，一般情况下当环境魔力浓度超过角色**魔力量上限**的两倍，就会发生**魔力渗透**。发生魔力渗透时，角色每个时间段增加的MP如下：

此外，由于大源的存在，所有的角色都可以从环境中获取魔力。角色对于环境魔力的**利用能力上限**为环境魔力浓度的27倍(如果拥有多个魔力核心，则每个魔力核心都最多可以利用27倍环境魔力浓度的魔力量)。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 场景类型 | 环境魔力利用上限 | 备注 |
| 地球现代城市 | 81 | 如冬木市 |
| 现代灵脉 | 270 | 如冬木市的柳洞寺 |
| 人工魔力舱 | 540-2700 | 人造人培养皿、灵基修养舱等 |
| 真空 | 0 | 如宇宙中 |
| 魔力稀疏的场景 | 27 | 如白纸化的地球 |
| 中世纪等高魔力的场景 | 405 | 公元1000年前后 |
| 神代等超高魔力的场景 | 1350 | 神代，公元前，北欧/大西洋等异闻带 |

在绝大多数场景中，SV与玩家都无需考虑环境魔力利用能力，一般而言只有下面两个场景需要单独考虑：

1. 从者召唤阵需要保证环境魔力高于150。
2. 在魔力稀疏的场景中，角色在休整时每个时间段魔力回复上限为环境魔力利用上限。

环境中的生物(含人类)同样具有魔力。角色可以从环境生物的体内获取HP与MP，但若如此做，角色会受到通缉。

从环境中获取HP与MP的具体规则见**第五节：休整与回复**。

### 3.2 调查

调查是PC进行探索的重要环节。PC可以通过调查环境获取情报，从而更好地推进游戏进行。

角色可能需要在案发现场进行一些调查，或者从杂乱无章的档案室中寻找线索。这时需要进行调查检定，即玩家根据角色的调查属性进行检定。即使检定失败，如果玩家认定此场景确实具有线索，仍然可以重新调查，尽管时间会正常消耗。在一个场景中，对同一个情报的重复调查检定可以视情况获得奖励。

在进行调查时，SV可以根据调查的难度为调查检定给出调整值。一次调查检定仅能发现一条线索，如果希望寻找多个信息则需要进行对应次数的调查检定。

如果能给出合理的方式，角色可以同时调查多个线索，但针对每个线索都需要独立投掷对应的调查检定。一个调查检定失败不会影响其他的调查检定。

### 3.3 环境伤害

在探索过程中，角色可能会由于非战斗原因受到伤害。所有在战斗以外受到的伤害都归为环境伤害。本部分会介绍几种常见的环境伤害及处理方式，

#### 3.3.1 坠落

当角色在没有保护的情况下从高处摔落，每3米的高度就会受到1D6的伤害，最高为20D6。在高度不超过10米的情况下，角色可以通过敏捷检定使伤害减半。

在使用魔术的情况下，角色可以用魔术实现缓慢下降，每1点MP可是达成相当于降低3米的坠落高度。角色也可以使用减伤的技能或者宝具，直接降低坠落伤害。

#### 3.3.2 撞击

当角色因某些原因受到猛烈撞击的时候，会受到撞击伤害。一辆高速行驶的小汽车冲撞会造成2D6点伤害。角色也可以使用减伤的技能或者宝具，直接降低撞击伤害。

#### 3.3.3 窒息与溺水

如果魔术师角色长时间无法正常呼吸，则会发生窒息的情况。在窒息状态下，每分钟都会损失1D6点HP，并且该伤害无法减免。

角色在缺少水中呼吸的能力的情况下，长时间处于水下会导致溺水。溺水的结算方式与窒息一致。

#### 3.3.4 陷阱

场景中可能会存在各式各样的陷阱，此时根据陷阱的实际情况进行结算。

### 3.4特殊区域

#### 3.4.1 城市

尽管圣杯战争主要的发生地点在城镇中，但出于神秘世界的隐蔽规则，角色并不应当在普通人面前使用魔术。

#### 3.4.2 灵脉

游戏内的众多地区都有**灵脉**。灵脉拥有较高的环境魔力浓度，适合进行休整与召唤从者。灵脉可以被合理的方式破坏，破坏后灵脉将视为普通地点。

#### 3.4.3 视野开阔的区域

在视野开阔的区域内，角色的**主动魔力探知**与**主动知觉探知**范围变更为当前区域的所有位置，同时该区域的所有从者也能通过**被动魔力感知**或**被动知觉感知**发现自己。

#### 3.4.4 郊野与废弃场所

圣杯战争的战场也包含城镇的周边。如果并非周末，郊野一般很少有人，因此在郊野战斗不会被发现，可以尽情地施展能力与魔术。废弃场所同理。

若没有使魔或者其他状况获取方式，只要不闹得太大，在此类地区的战斗不会被其他不在该区域的组察觉到。而在市区内发生战斗，在两个区域内的组都可能注意到战斗的发生。

## 第四节 社交

与一些规则不同的是，在本规则中没有交涉相关的检定。所有的交涉行为都需要PL进行扮演。

在交涉过程中，角色可以通过技巧检定进行模仿、表演等行动，也可以进行社会检定表明自身的社会地位。这些检定可以造成额外的效果，但均不会直接影响交涉结果。

### 4.1 察言观色

当PC尝试推断另一个非玩家角色的发言是否可信时，可以进行社会检定。该检定由SV进行暗骰，并且不告知PC检定的实际结果。

当一位PC尝试推断另一个PC的发言是否可信时，可以进行一次社会属性的快速对抗。该对抗由SV进行暗骰，并且不告知尝试推断的一方。

在一个时间段内，同一场对话只能由一名角色进行一次检定。

## 第五节 休整与回复

### 5.1饮食

一般而言，高度加工的食品和饮料中不会包含任何形式的魔力，但角色可以通过进食缓慢回复HP。在非睡眠状态下，角色至少每12个小时就需要进行一次进食。在非饥饿状态下，角色每个时间段都会回复1点HP，并且该回复量不可叠加。

如果角色超过24小时没有进食，那么每个时间段都会损失1点HP。为了避免，建议角色会在道具中常备军用口粮。

然而，未获得受肉的英灵角色尽管可以正常进食，但不可以通过进食回复HP，也不会因为长时间不进食获得减益。

### 5.2睡眠

睡眠分为**深层睡眠**与**浅层睡眠**。部分的角色可能会通过打坐等休整方式，在本规则中同样视为睡眠。

除非另行说明，所有的角色每天都要至少进行3小时的睡眠。睡眠的模式可以是深层睡眠也可以是浅层睡眠。具体而言，两次睡觉的间隔不得超过1天，即角色在深夜、凌晨两个阶段睡眠后，最迟应在第二个早晨进入睡眠。若不能如此做，则超过1天的所有检定(包括对抗检定)需要额外投掷一次，并取较大的结果作为投掷结果，直到下一次睡眠为止。

**深层睡眠**期间无法进行任何检定，除非受到攻击。若角色的MP小于MP上限的一半，则睡眠一个时间段后，角色的MP会回复至MP上限的一半(向上取整)。若角色的MP大于MP上限的一半但小于MP上限，则睡眠一个时间段后，MP会回复至上限。换句话说，如果角色在睡眠前的MP小于MP上限的一半，则深层睡眠两个时间段即可回复至上限。

**浅层睡眠**期间，角色可进行**被动感知**与**危险感知**，并且可以听到身旁其他角色的发言，签订契约的从者也可通过传音的方式进行汇报，但角色自身不能发言。在浅层睡眠的第一个时间段内，角色不会回复MP。从第二个时间段开始，若角色的MP小于MP上限的一半，则睡眠一个时间段后，角色的MP会回复至MP上限的一半(向上取整)。若角色的MP大于MP上限的一半但小于MP上限，则睡眠一个时间段后，MP会回复至上限。换句话说，如果角色在睡眠前的MP小于MP上限的一半，则浅层睡眠三个时间段才可回复至上限。

需要注意的是，上述情况是在魔力较为充足的环境中。每个时间段角色在睡眠时获得的MP不能超过角色环境魔力利用量的上限，因此当位于魔力缺乏的环境中，若角色的MP在当前时间段的回复量超过角色环境魔力利用量的上限，那么实际回复量以角色环境魔力利用量的上限为准。

### 5.3治疗与急救

具有肉身的角色在游戏过程中可能会受到伤害及获取治疗。为了方便叙述，接受治疗的角色称为**被治疗角色**，执行治疗行为的角色称为**治疗角色**。英灵角色无法接受治疗，但是可以作为治疗角色为其他角色提供帮助。在未昏迷的情况下，被治疗角色也可以作为治疗角色为自身提供治疗，但回复量减半(向上取整)。

治疗角色可以进行执行**简易治疗**与**完整治疗**，及在被治疗角色陷入濒死的时候执行**急救**。

在任何位置，治疗角色都可执行**简易治疗**。治疗角色需消耗一个时间段并投掷1D6，投掷的结果称为**治疗结果**。并且根据治疗结果的数值，会获得一下效果：

1. 治疗结果不小于2时，受到重伤的角色将稳定伤势。
2. 治疗结果不小于3时，受到重伤的角色不会突然昏迷。
3. 治疗结果不小于4时，持续流血的角色将停止流血。

在轻伤的情况下，角色的同一处伤口仅可执行一次简易治疗。在治疗结束后，被治疗角色会回复等同于治疗结果的HP。SV可以根据剧本的实际情况，限制角色进行简易治疗的频率。

在设备完善且资源充足的医疗场所，受伤的角色可以接受**完整治疗**，需消耗8个时间段。若受到攻击则按照每个时间段回复3点HP计算。若治疗完成，魔术师及其从者的HP与异常状态均完全回复。

在战斗过程中，角色无法执行简易治疗。但是当角色在一场战斗中第一次进入濒死状态，即HP降到0之下时，一直到下一个回合结束时，所有可以行动的角色都可以在自己的行动轮内，消耗主要行动对其进行**急救**。

所有执行急救的角色都可以投掷一枚D6。在下一个回合结束的时候，被治疗角色会回复等同于最高投掷结果的HP。

如果战斗在角色进入濒死的回合就结束，那么每名存活的角色可以对一名濒死角色执行急救并投掷一枚D6，被治疗角色会回复等同于最高投掷结果的HP。

接受急救的角色如果仍然无法回复到0点以上，那么角色就会流血致死。

因为急救血量回复至正值后的角色不会立即苏醒，而是在下一个时间段醒来。

执行治疗的时候，角色同样可以进行饮食，并获得非饥饿状态的自然回复。

### 5.4御主为从者提供回复

英灵本身是一种概念，因此无法以通常的医疗手段治疗。但御主可以消耗一个时间段，将自身的HP以1:1的比例转移任意数量给从者。若在此时受到攻击，则从者不会获得任何HP，但御主的HP正常消耗。

御主还可以以3MP:1HP的比例为与自己签订契约的从者提供回复，但是一个时间段内不能提供超过6点HP。若御主与多个从者同时签订契约，则可以为不同从者分配回复量，但一个时间段内总量不能超过6点HP。从者也可以消耗自身MP，以3MP:1HP的比例为自身提供回复，并且一个时间段内最多提供超过6点HP的恢复了。该行为同样需要消耗一个时间段。

### 5.5从生物体内获取回复

从生物体内直接获取HP与MP并不是一件容易的事情，都需要相应的手段，并会产生耗损。每3点生物的HP可以回复自身的1点HP，每3点生物的MP可以回复1点自身的MP。当消耗不足3点HP或3点MP时，角色不会获得回复。

当自然生物的HP下降时，其会逐渐虚弱，当HP归零时死亡。当自然生物的MP下降时，其会逐渐疲惫，当MP归零时会昏迷。

一些常见的生物体内的HP量与MP量如下表所示。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 生物 | 小型生物 | 人类 | 大型生物 | 怪物 |
| HP | 3 | 6 | 9 | 9 |
| MP | 3 | 3 | 3 | 6 |
| 例子 | 鼠、蛇 | 普通人 | 老虎、熊 | 食尸鬼 |

# 第三部分 战斗

有些时候，战斗是不可避免的。当角色决定使用暴力方式来解决问题时，就会进入战斗状态。

在本规则中，战斗主要依照**回合制**的模式进行。每一个回合，角色按照行动顺序依次行动。战斗的地图采用**正方形规则**，上下或左右相接的位置之间距离为10，斜向的距离为15，不考虑角色朝向的影响(魔术师)。

采用回合制只是为了方便控制游戏的节奏，在实际游戏中，SV也可以根据情况选择不使用回合制的形式。

在战斗过程中，PC应当声明具体的战斗方式，之后由SV决定应当进行何种判定，而非简单地说：“我要攻击某人”。战斗的声明应当包含动作主体与具体的行为。在声明攻击时应当有明确的攻击目标。在进行检定后，SV应对战斗的过程进行相应的描述，并告知伤害的检定结果。

根据战斗的方式不同，战斗分为**遭遇战**、**持久战**以及**追逐战**。在不同的战斗中，战斗的模式也存在不同的形式。其中，标准战斗在每个回合结束后才进行结算、追逐战是即时结算、持久战则没有战斗的先后次序等，具体的方式应参见对应的章节。

在本规则中，角色之间发生了需要通过战斗才能解决的冲突时，会进入战斗章节。

# 第九章 战斗系统

在本规则中，如果角色之间发生战斗，则游戏进入战斗场景。一个战斗场景一般会持续一个时间段，其中会包含不少于一场战斗。每场战斗应当根据情况，为遭遇战、持久战、追逐战中的一种。

## 第一节 遭遇战

只要角色之间不涉及追逐及持久战斗，角色之间所发生的战斗均为遭遇战。

要注意的是，与其他规则不同，在一个回合中，**靠后行动的角色拥有优势**。这是因为在本规则中**一个回合内的所有行动都在回合结束阶段进行实际结算**，因此靠后行动的角色造成的效果无法被针对。但遭遇战的回合并非直接以行动速度进行排序，战斗开始时行动顺序更靠前的角色仍然具有优势，具体方式请参见下文。

### 1.1 行动顺序

遭遇战需要首先确定各个角色的行动顺序。SV应根据下述规则建立行动顺序。

1. 将在场的角色移动速度从高到低排列。若移动速度一致，可以由SV投掷3D6决定。
2. 若有角色在战斗过程中加入，则行动顺序为所有角色行动后。

在建立行动顺序后，各个参战方以行动顺序的反向顺序以此在地图上放置角色。角色之间不可重叠。当角色的行动顺序建立完毕后，不应再更改。

每个回合内，战场上的角色依照行动顺序进行自己的行动轮。在行动轮中，角色应该考虑自己的动作，而非考虑某动作所消耗的时间。当角色行动完毕后，其行动轮结束，进行下一个角色的行动轮。

### 1.2 回合

与其他规则不同，Fate/Atrous Grail的战斗规则并非普通的回合制，即角色并非依次行动的。在本规则中，所有角色在一个回合中的行动均是一同发生的，所有的结算会在回合结束时进行，但在不影响判定结果的情况下，也可以先进行结算，到回合结束时才生效。

*苍崎橙子在第一回合向久远寺有珠使用了禁锢魔眼，久远寺有珠并未成功闪避。但当前回合久远寺仍能行动，到第二回合魔眼才会生效。*

若参与战斗的共有X名存活角色，那么每个回合会进行X+1次行动。即在第一回合，行动速度最高的角色总共可以进行两轮行动(第一个行动+最后一个行动)，第二回合由行动速度次高的角色开始行动，并可进行两轮行动。以此类推。

示例：

*苍崎橙子的敏捷为13，久远寺有珠的敏捷为10，那么二人战斗的回合如下(苍表示苍崎橙子，久表示久远寺有珠)：*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *苍有苍* | *有苍有* | *苍有苍* |
|  |  |  |
| 第一回合 | *第二回合*  *第一回合的技能生效* | *第三回合*  *第二回合的技能生效* |

若有角色在一个回合中HP归零，那么在该回合结束时，若该角色仍然没有将HP提升至1以上，其会直接死亡。

遭遇战中，每一个回合对应游戏内10秒的时间。

## 第二节 持久战

当一场战斗中的所有参战角色均认定战斗不会在短时间内结束时，战斗进入持久战模式。持久战模式下，参战角色均不能使用魔术、技能、道具及宝具。所有参战角色都可以在一个持久战回合结束后宣称持久战模式结束，并回归遭遇战模式，此时将直接从计算行动顺序开始，角色无法发动战前技能。

每个持久战回合持续的时间不定，一般而言一个持久战回合会持续半个小时，但具体情形应单独考虑。

SV应当注意：进行持久战并非一个好的主意，因为这通常意味着玩家不能以有效的手段削减敌人的数量或者生命值。SV应当尽可能对此进行合理引导，如设置环境效果、引入新的敌人等来避免玩家陷入持久战之中。

### 2.1 重要角色与非重要角色

一般而言，持久战是势均力敌的双方进行战斗时才会发生的情况。但有时存在一些角色能够源源不断地召唤杂兵，或者场上存在大量的弱小敌人，导致部分角色陷入苦战。

在前面的情况下，所有参战方都称为**重要角色**。在后面一种情况下，召唤出的杂兵、场上大量存在的弱小敌人、并非魔术师或者英灵的普通人都称为**非重要角色**。而非重要角色以外的角色都是重要角色。

SV应首先将非重要角色按照行动的目的划分出群体及合并，如将大量的骷髅兵视为**骷髅兵(群)**。群体的生命值为群体中所有个体HP之和，魔力值为群体中所有个体MP之和，群体的其余属性为群体中对应属性最低的角色的属性。SV可以通过将不同种类的群体划分出来，从而避免拥有较高属性的个体的优势被较弱属性的群体所掩盖。

依照此方式划分出来的群体称为**非重要角色群体**。群体中应至少包含两名非重要角色。

群体的划分并不是必须的，比如一些并非魔术师的普通人NPC，无需将其划分如非重要角色群体中。

方便起见，重要角色、非重要角色、非重要角色群体统称为**持久战单位**，简称为**单位**。

### 2.2 回合

SV首先按照各持久战单位的**耐久属性之和**的高低进行排序。若两个持久战单位的数值相同，行动的先后顺序由SV掷骰决定。

在下文中，为了叙述方便考虑，使用BPA表示攻击方基本物理攻击力，BMA表示攻击方基本魔术攻击力，BPD表示防御方基本物理防御力，BMD表示防御方基本魔术防御力。

持久战的战斗模式是标准的回合制，每一个持久战回合中，每个重要角色可以执行以下行动之一：

1. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的物理伤害，其值为2BPA+MAX{0, 角色耐久属性-3D6}-BPD
2. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的魔术伤害，其值为2BMA+MAX{0, 角色魔力属性-3D6}-BMD
3. 消耗2D6点MP，回复自身1D6点HP。
4. 消耗2D6点MP，为自己召唤的非重要角色群体或者非重要角色回复1D6点HP。

每个非重要角色群体可以执行以下行动之一：

1. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的物理伤害，其值为2BPA+MAX{0, 角色耐久属性-3D6}-BPD
2. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的魔术伤害，其值为2D6+MAX{0, 角色魔力属性-3D6}-BMD
3. 对指定两个不同的单位造成无法防御和减伤的物理伤害，其值为2BPA+MAX{0, 角色耐久属性-3D6}-BPD
4. 对指定两个不同的单位造成无法防御和减伤的魔术伤害，其值为2BMA+MAX{0, 角色魔力属性-3D6}-BMD
5. 消耗2D6点MP，回复自身1D6点HP。

每个非重要角色可以执行以下行动之一：

1. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的物理伤害，其值为1BPA+MAX{0, 角色耐久属性-3D6}-BPD
2. 对指定一个单位造成无法防御和减伤的魔术伤害，其值为1BMA+MAX{0, 角色魔力属性-3D6}-BPD
3. 消耗2D6点MP，回复自身1D6点HP。

如果一个持久战单位行动后，有单位HP归零，则所有HP归零的单位回复至1点HP，并且持久战立即结束。

如果进行持久战的同时有其他角色在进行持久战以外的战斗，则应首先进行其他战斗，待其他战斗结束后再进行持久战。

## 第三节 追逐战

在战斗中，经常会发生一方追逐另一方的情况。在进行追逐战时，参与追逐的角色需要同时考虑移动和战斗，因此难以使用最高速度进行移动。在进行追逐战的时候，不考虑各个角色的移动速度。如果移动的距离会影响游戏的进行，那么所有角色的移动速度均视为参与追逐战的角色中速度最小值。

一场追逐战中可能会存在多个角色，但不论有多少角色，每个角色都应当是追逐方与被追逐方之一。被追逐方中必须选出一名主要被追逐角色。

### 3.1 追逐方与被追逐方

追逐战必定有追逐方与被追逐方。在本规则中，追逐方与被追逐方拥有着各自的要求：

* 追逐方：每个回合中，追逐方首先行动。
* 被追逐方：通过耐久对抗后就能成功逃离战斗。

### 3.2 行动顺序

将在场的角色移动速度从高到低排列。若移动速度一致，可以由SV投掷3D6决定。

1. 将追逐方的角色移动速度从高到低排列。若移动速度一致，可以由SV投掷3D6决定。
2. 将被追逐方的角色移动速度从高到低排列。若移动速度一致，可以由SV投掷3D6决定。
3. 将被追逐方的行动顺序置于追逐方行动之后。

当角色的行动顺序建立完毕后，不应再更改。如果有角色在战斗中加入，那么到下一个回合才可行动，并重新计算行动顺序。

### 3.3 回合

追逐战的战斗模式则是标准的回合制。每个角色依次行动，并且所有的攻击立刻生效，并不需要等到下一回合。每一个回合对应游戏内的时间为10秒，与遭遇战一致。

每个回合结束后，**主要被追逐角色**需要与**所有追逐方**进行一次耐久的高强度对抗。若对抗成功，则该追逐方失去目标，被追逐方成功脱离了该追逐角色的追逐。若对抗失败，则追逐战持续，除非追逐方宣称放弃追逐。

### 3.4 结束追逐

当发生以下情况之一时，追逐战结束：

1. 主要被追逐角色从所有追逐方逃离。
2. 被追逐方放弃逃离，此时战斗转为遭遇战。
3. 追逐方放弃追逐。
4. 任意一方所有角色死亡。

# 第十章 行动

## 第一节 行动轮

每一个回合中，所有的角色依照预先设定好的顺序依次行动。轮到该角色行动时，称该角色处于自己的行动轮内。当所有角色行动完毕时，称一个回合结束。

### 1.1 行动轮

角色进入自己的行动轮时，可以选择**执行战斗行动**或者**跳过回合**。

战斗行动包括**主要行动**和一个**次要行动**。角色选择执行战斗行动时，玩家可以自由决定在本行动轮中执行主要行动和次要行动的顺序，也可以放弃行动。

放弃行动指玩家不执行相应动作。尽管这在战斗中会导致不利的局面，但在某些情况下同样具有意义。放弃行动后，角色可以获得一定程度的休整机会，因此在接下来的行动中可以获得加值。

若玩家放弃主要行动，则该角色的下一个检定获得+2的调整值，若放弃次要行动，则该角色的下一个检定获得+1的调整值。放弃**相同行动**获得的调整值**不可叠加**，即不可以连续两个回合放弃主要行动而获得+4的调整值，但可以同时放弃主要行动和次要行动以获得+3的调整值。放弃行动获得的调整值在进行判定时清零，且不能指定具体的检定内容。

一般而言，在一个行动轮中，一个角色拥有一个主要行动和一个次要行动。但在特殊情况下，某些角色可能会拥有多于一个主要行动或次要行动。另外，某些强力的敌人也会拥有不止一个行动。

### 1.2 主要行动

主要行动指角色在该行动轮中执行的核心动作，需要角色将精力聚集于该行动，包括攻击、使用魔术、使用宝具、战术动作、等待、全速移动等。

#### 1.2.1 攻击

角色使用持有的武器进行实质性的攻击，需要声明攻击的目标/区域/方向，并保证位于自己的射程内。此外，范围攻击与方向攻击的额外说明如下：

1. **区域攻击**：指定一块5×5的区域。指定时应保证区域内至少存在一个位置的坐标与自己的距离在射程以内。该区域内的所有位置均会受到攻击。
2. **方向攻击**：指定一个方向，连接自己与射程最远的位置的线段为攻击路径。所有与攻击路径的距离不超过10的坐标均受到攻击。

若受到攻击的为平民，则攻击自动成功，否则应按照本章的**攻击与防御**小节进行后续检定。

#### 1.2.2 吟唱与使用魔术

角色可以消耗一个主要行动宣称开始吟唱魔术咒文，并进入魔术吟唱状态。吟唱咒文时不需要指定目标角色。请参见**第十二章：魔术与魔法**。

即使角色拥有多个主要行动机会，也不可以在一回合内吟唱超过一节的内容。在这个情况下，剩余的主要行动可以进行除了吟唱魔术以外的任何行动(如果仅有一个主要行动则只能吟唱魔术)。

当魔术吟唱完毕时，角色可以立刻发动魔术，该行为不占用主要行动，即角色在发动魔术的同时可以立刻执行下一项行动。对于0节魔术，角色可以立即发动。

#### 1.2.3使用宝具

英灵角色可以消耗一个主要行动宣称准备宝具。若宝具的准备时间为瞬发，则可直接发动。否则角色进入宝具准备状态。当宝具准备完毕后，英灵角色需要消耗一个主要行动施放宝具。请参见**第七章：令咒与宝具**。

#### 1.2.4 战术动作

角色可以消耗一个主要行动执行战术动作。战术动作包括但不限于以下列出来的项目。

1. 场景破坏：以合适的方式破坏场景。利用该场景的角色在该回合内的所有检定-2。
2. 预测行动：接下来的回合与眼前的敌人有关的所有检定+1。
3. 瞄准：对瞄准的敌人的远程攻击命中+3。
4. 主动防御：接下来的回合进行防御相关的检定+3，并且到下个自己的行动轮位置，受到的偷袭检定自动失败。
5. 全面防御：提前进行全方位的防御，在当前场景中，受到的第一次攻击都会自动使用格挡或护盾防御，不会受到偷袭。
6. 包扎：在圣杯战争的高强度战斗中是没有时间进行完整包扎的。虽然无法回复生命值，但可以通过这个方式稳定伤势。
7. 通过吸血的方式补魔：角色之间可以通过吸血的方式进行魔力让渡，具体可参见**第十一章：魔术与魔法**。

如果角色进行了合理的扮演，请SV根据情况对角色的扮演进行反馈。

#### 1.2.5 等待

角色可以不立刻执行动作，而是给定战况的描述与行动的指示，等待战斗场景的情况与描述一致时再行动，比如等敌人走进陷阱再发动攻击、当双方互相攻击后再前往阻止等。一旦符合条件，SV应重新执行该角色的行动轮。

如果角色选择进行等待，那么其仍然可以进行次要行动。当条件满足时，角色可以除了执行预设的主要行动外还可以获得一个额外的次要行动机会作为奖励。但如果战况并未发生，那么角色在本回合中也不可以再行动。

#### 1.2.6 全速移动

在特定情况下，角色会使用主要行动进行移动。需要注意的是，消耗主要行动来移动的话，角色将无法进行攻击。每次移动的距离不可超过自己移动速度。使用载具时移动速度一律+20，若有骑乘技能，则以骑乘技能的说明为准。

在一个行动轮中，角色最多可以进行一次全速移动。也就是说，即使行动次数超过1，角色也无法多次进行全速移动。

#### 1.2.7 紧急回复

御主角色可以以3MP:1HP的比例为与自己签订契约的从者提供回复，但一回合内最多可以提供3点HP的回复量(可分配给多个从者)。一场战斗中、一个时间段内御主角色最多可以提供6点HP的回复量。

从者角色也可以以3MP:1HP的比例为自身提供回复，尽管这样并不划算。若如此做，每回合最多回复3点HP，一场战斗中、一个时间段内最多回复6点HP。

在战斗外，御主角色也可以通过这种方式为从者提供回复，但一个时间段只能回复6点HP。御主自身无法通过这种方式回复HP。

#### 1.2.8 急救

角色可以对拥有实体且濒死的角色执行急救。关于急救的具体规则需参见**第五章：探索**。

#### 1.2.9 撤退准备

有时为了方便，SV在战斗开始时未划定战斗区域。在此种情形下，角色可以消耗一个主要行动进行撤退准备。完成撤退准备后即可开始撤退，具体的规则见本章**第四节：撤退**。

在划定战斗区域的情况下，角色无需执行这一步骤，而是到达战斗区域边缘即可。

### 1.3 次要行动

次要行动指角色在该行动轮中进行的附加动作。这一动作不需要角色刻意消耗精力去执行。角色的次要行动包括移动、使用魔术、利用场景、观察四周、重整架势、交流。

#### 1.3.1 移动

角色可以花费一个次要行动进行移动，每次移动的距离不可超过自己移动速度。使用载具时移动速度按照载具而定，若有骑乘技能，则以骑乘技能的说明为准。

#### 1.3.2 利用场景

角色可以利用周围的场景进行行动，根据场景的不同，行动会有不同的效果。

#### 1.3.3 观察四周

单纯的观察周围不需要花费次要行动。角色可以花费一个次要行动进行主动知觉探知或主动魔力探知，若成功，则可发现埋伏的陷阱或隐蔽的角色，也可以确定当前场景是否有角色正在吟唱咒文或准备宝具。

#### 1.3.4 重整架势

若角色在之前的行动中，因为某些原因影响了行动(比如因致命失误而导致枪械故障)，角色需要花费一个次要行动重整架势。

#### 1.3.5 交流

角色可以消耗一个次要行动与其他角色进行交流。交流的内容应控制在一次对话以内。御主与从者的交流内容没有此限制。

#### 1.3.6 使用道具

角色开始消耗一个次要行动使用携带的道具，如使用魔力结晶、注射解毒药等。这里的使用道具指不需要任何技术与知识，甚至不需要集中注意力即可完成的，比如将道具扔到地上或将符纸抛到空中等。但是如投掷暗器、使用符咒、按照特定规则将道具扔到地上等均不在其列，这些需要消耗主要行动。

#### 1.3.7 提供保护

角色可以消耗一个次要行动调整站位，指定一个或多个距离不超过30的非敌对角色，作为自己的**保护角色**。若如此做，在保护角色受到攻击的时候，提供援护将不再获得大数骰。需要注意的是，只有保护角色受到攻击的时候与自己距离不超过30才能提供援护。

## 第二节 攻击与防御

当角色进行攻击时，应根据攻击方式进行特定的判定。根据攻击的方式，共有使用武器、使用魔术、近战搏击、使用宝具四类攻击方式。其中，宝具的攻击应当参见**第十三章：宝具**的部分。

进行攻击时，执行攻击动作的角色为攻击方，受到攻击的角色为防御方。

### 2.1 攻击检定

当选定了攻击方式和攻击目标后，角色需要进行一次3D6检定，确定攻击是否命中。这个检定称为**攻击检定**。其检定的目标值为基础命中与调整值之和。根据检定的结果，从上往下决定攻击的结果：

1. 3：重大暴击，目标无法防御，直接造成最大伤害。
2. 4：暴击，目标无法防御，直接投掷伤害骰。
3. 5：成功，目标应选择防御手段。
4. 16：失败。防御方无需掷骰。
5. 17：失误，可能是武器脱手、枪械卡壳等，需要一个次要行动重整架势。
6. 18：致命失误，可能是枪械爆炸、武器砍偏，攻击目标变更为自己或我方成员(可选择)。需要一个次要行动重整架势。
7. 小于或等于检定目标值：成功，目标应选择防御手段。
8. 大于检定目标值：失败。防御方无需掷骰。

若投掷结果为普通成功，则应记录下攻击检定的成功度，以决定防御方的防御成功与否。若防御方防御失败，则根据攻击方式投掷伤害骰，决定造成的伤害。

角色可能会因为各种原因在战斗中处于优势或者劣势。处于优势时，角色进行攻击检定会获得小数骰；处于劣势时，角色进行攻击检定时会获得大数骰。

### 2.2 攻击

角色可以选择使用下列攻击手段，若角色的武器拥有技能，也可以选择使用武器的技能，此时按照武器技能的说明进行。除非特殊说明，**武器技能在一场战斗中只能使用一次**。

#### 2.2.1 使用武器

角色可以使用武器进行攻击，并依照武器的说明进行检定。若如此做，那么应当从下面的攻击方式中选取一个：

1. 坚定：进行一次攻击，攻击检定+2。
2. 全力：进行一次攻击，攻击检定无加值，若命中则伤害+2。

#### 2.2.2 近战搏击

若角色手边没有合适的武器，只能使用搏击的方式战斗，或者使用场景中的道具直接战斗(若武器不趁手，需要按照不趁手武器的规则进行检定)，那么其可以选择下列攻击方式之一：

1. 速攻：进行一次攻击，攻击检定+3。
2. 猛攻：进行一次攻击，攻击检定无加值，若命中则伤害+3。

#### 2.2.3 魔术攻击

角色也可以使用魔术进行战斗，通过此方式发动的魔术，不消耗MP，攻击距离为40。角色也可以将其作为基底，用于附着吟唱完毕的魔术。若如此做，那么应当从下面的攻击方式中选取一个：

1. 速射：进行一次攻击，攻击检定+3，无伤害加值。
2. 强射：进行一次攻击，攻击检定无加值，以回路属性计算伤害加值。
3. 散射：用多个魔术同时快速攻击，进行三次攻击，选取检定成功较高的一次，以回路属性计算伤害加值，在一场遭遇战中只能使用一次散射。散射不能用于附着完成吟唱的魔术。
4. 导向：发动一个没有效果的魔术，攻击检定+5，用于附着完成吟唱的魔术。

### 2.3 防御

当攻击方的攻击检定为普通成功时，防御方需要选择是否防御。若防御方进行防御，则需要选择防御方式并进行防御检定，防御方式包括闪避、招架、干涉、格挡、护盾与其他方式。

1. 闪避：直接躲避攻击。进行目标值为闪避的检定。若检定成功且成功度大于或等于攻击方的攻击检定成功度，则不会受到伤害。若为重大成功，则可立即进行反击。若为重大失败，则须花费一个次要行动重整架势。闪避可以防御物理攻击和魔术攻击。
2. 招架：使用武器招架物理攻击。进行目标值为招架的检定。若检定成功且成功度大于或等于攻击方的攻击检定成功度，则不会受到伤害。若为重大成功，则可立即进行反击。若为重大失败，则须花费一个次要行动重整架势。招架仅能防御物理攻击。
3. 干涉：干涉魔术攻击。进行目标值为抗魔的检定。若检定成功且成功度大于或等于攻击方的攻击检定成功度，则不会受到伤害。若为重大成功，则可立即进行反击。若为重大失败，则须花费一个次要行动重整架势。干涉仅能防御魔术攻击。
4. 格挡：以武器正面防御攻击。视为攻击方命中，然后进行目标值为招架的检定。若检定成功，以检定的成功度作为攻击方造成的原有伤害的减伤值。若为重大失败，则需要花费一个次要行动重整架势。格挡可以防御物理攻击与魔术攻击。
5. 护盾：使用魔力构建护盾防御攻击。视为攻击方命中，然后进行目标值为抗魔的检定。若检定成功，以检定的成功度作为攻击方造成的原有伤害的减伤值。若为重大失败，则需要花费一个次要行动重整架势。格挡可以防御物理攻击与魔术攻击。
6. 其他方式：如果防御方具有在此时发动的技能、宝具或者武器能力，也可以在这里使用。

若角色受到攻击，那么与该角色距离为30以内的其他同盟角色可以提供一次**援护**。提供援护的角色视为将攻击目标更改为自身，并且不能使用闪避进行防御。此外，如果角色没有处于提供保护的状态，该防御检定会获得一枚大数骰。

如果在一个回合内，角色受到了多次攻击，那么称角色受到**围攻**。每受到一次**不同角色**发动的**成功的攻击**，无论最终是否造成伤害，进行防御检定的时候都会获得一枚大数骰。

### 2.4 反击与强攻

当防御方进行防御检定的时候，若结果为重大成功，即投掷结果为3或4的情况下，防御方可以发动**反击**。若角色进行反击，那么应视为防御方角色对攻击方角色发动了一个攻击，并按照正常的规则进行结算。

如果防御方在受到攻击的时候选择放弃防御，则可以执行**强攻**。若如此做，则视为防御方对攻击方进行一次攻击。为了防止混淆，称发动攻击并受到强攻的角色为**原始攻击方**，称受到攻击并发动强攻的角色为**原始防御方**。

在原始防御方宣称进行强攻后，原始攻击方可以选择是否**撤回攻击**。若原始攻击撤回攻击，则原始防御方的强攻自动失败，并且本次行动轮中无法发动新的强攻。若原始攻击方不撤回攻击，则将该强攻视为普通的攻击检定，并按照正常的规则进行结算。

**反击**与**强攻**都可以在一个行动轮内多次发动，如原始进攻方可以放弃防御原始防御方的强攻而选择强攻，从而在一个行动轮内进行两次攻击。

强攻不会受到围攻的影响，或者影响围攻的检定。在一个回合内，角色在对不同的角色进行强攻的时候，不会因此获得大数骰，也不会导致后续的防御检定获得额外的大数骰。

### 2.5 伤害

在本规则中，造成的伤害分为两个部分：基础伤害与伤害加值。若攻击成功，则伤害的计算方式为：

。

其中，伤害加值的计算公式为：

不同武器拥有不同的伤害计算方式，具体详见**第十一章：武器与装备**章节。

在玩家没有合适的武器进行战斗，只能使用接触战的方式战斗的情况下，基础伤害为基本物理攻击力(BPA)，以力量属性计算伤害加值。

使用魔术进行攻击时，记BMA为角色的基本魔术攻击力，若距离不超过15，则基础伤害为2BMA；若距离超过15，则基础伤害为BMA。

## 第三节 偷袭与先攻

### 3.1 发动偷袭

在以下两种情况下，角色可以对位于武器攻击距离内的目标发动偷袭：

1. 角色处于隐蔽状态下且没有被发现。
2. 角色没有警戒。

此时被偷袭角色进行一次**主动的危险感知**。若检定失败，偷袭直接成功。若检定成功，视为偷袭方对被偷袭方发动了一次攻击。偷袭方可以选择进行调整值为0的攻击检定，或者检定自动成功但成功度为0。由于偷袭的过程非常固定，因此在偷袭过程中没有选取攻击方式的步骤，也无法发动武器技能。

被偷袭方需进行对应的防御检定，该检定获得一枚大数骰，若检定失败，同样视为偷袭成功。

偷袭成功时按照偷袭方式投掷伤害骰。不论偷袭是否成功，偷袭结束后被偷袭方都会得知偷袭方的存在。如果偷袭方是采用远程攻击的方式，那么偷袭方仍然可以保持隐蔽状态，被偷袭方需要通过探知检定寻找偷袭方的位置。一旦被偷袭方发现了偷袭方和，立刻进入正常的遭遇战模式。

如果偷袭角色使用宝具进行攻击，那么在偷袭成功后立刻进入宝具准备阶段并节省一个回合。瞬发宝具则立刻发动。

### 3.2 多个角色同时发动偷袭

有时候，多个角色会同时发动偷袭，在这种情况下，视为所有偷袭方同时行动，没有行动的先后，但是在结算时按照敏捷的高低由高到底依次结算。所有的偷袭方需要在发动偷袭时声明偷袭的目标与偷袭的方式，在声明结束后开始结算偷袭。

当一个角色被多个角色同时偷袭的时候，被偷袭方在第一次受到偷袭的时候进行**主动的危险感知**。若检定失败，所有的偷袭均成功。若检定成功，则视为所有的偷袭方对其发动了攻击。进行防御时也会受到围攻的劣势效果影响。

### 3.3 先攻

即使角色受到一定程度的警戒，当目标位于角色的攻击范围内，但双方并未进入战斗的时候，角色仍然可以宣布目标发动攻击。如在交流的过程中，某一方突然拔枪射击等。

另外，有时尽管角色并未被发现，但是战场环境同样难以进行偷袭，角色也可以宣布突然发动攻击。

上述两种情况视为角色进行了**先攻**。所有执行先攻的角色都会参与一个特殊的回合，称为**先攻回合**。在先攻回合内，执行先攻的角色自行决定行动顺序，每个执行先攻的角色都有一个行动轮，在所有角色完成自己的行动轮后，进行先攻回合的结算。在先攻回合结束后，游戏进行正常的遭遇战。

在计算回合数的时候，所有参与先攻回合的角色需要将先攻回合计入回合数，未参与的角色则不需要。在同一场战斗中，只能有一个先攻回合和一个执行先攻的角色或团队。

需要注意的是，如果角色在一开始就被高度警戒，那么角色一旦尝试进行攻击，就会立刻进入遭遇战，而非进入先攻回合。

## 第四节 寡不敌众

有时，战斗区域会出现海量的敌对弱小角色，如某些从者会召唤军队或怪物群，抑或是角色进入了怪物的巢穴。这些敌对弱小角色战斗能力有限，但数量众多并且又很强的攻击意愿。这些海量弱小敌对角色称为杂兵群，称PC此时处于**寡不敌众**状态。

这种情况非常危险。由于杂兵群的阻碍，PC难以进行任何实质行动。

在战斗过程中，杂兵群不计入行动顺序，也没有剩余生命值与剩余魔力值，只能通过其他的方式消灭或者逃离。另外，杂兵群在出现的当前回合不会导致角色进入寡不敌众状态，而是在下一个回合结束的时候才会生效，因此角色一定会有一个回合的反应时间。

具体来说，若第X回合出现了杂兵群，那么第X回合角色不会受到杂兵群的影响，第X+1回合角色仍然可以正常行动，但会在回合结束的时候受到1D6点伤害，而在第X+2回合，角色会陷入寡不敌众状态。

处于寡不敌众状态的角色，每回合都会受到1D6点伤害，移动距离减半，防御时会获得3个大数骰。角色每回合的第一个行动轮开始时都需要进行下述选择：

1. 正常执行行动轮，并且杂兵群的伤害额外提升1D6，本回合第一个攻击检定会获得3个大数骰。
2. 消耗一个行动轮清理周围的杂兵群。拥有超过一个行动次数的角色仍需消耗整个行动轮，但多个角色共同行动时只需一个角色消耗行动轮即可。

当场上存在杂兵群的时候，角色可以将群体攻击的攻击目标指为杂兵群。针对杂兵群的群体攻击，其攻击检定自动成功并可直接投掷伤害(仅需投掷一次)。若造成伤害不小于6，在群体攻击的攻击范围内，处于寡不敌众状态的角色会在**当前回合**解除寡不敌众状态，但若不能立刻撤离或解决事态，则会在**下一个回合结束**时重新进入寡不敌众状态。

具体来说，在第X回合时A角色对B角色周围的杂兵群发动了群体攻击并造成了不小于6点伤害，，第X回合内B角色就可以正常行动了，但如果未能解决事态或撤离，在第X+1回合结束时B会受到1D6点伤害，而在第X+2回合，B角色会重新陷入寡不敌众状态。

## 第五节 撤退

**在战斗区域边界**或**已完成撤退准备**的角色在自己的行动轮可以宣称放弃该行动轮并撤退。方便起见，称该角色为**待撤退角色**。到该角色的下一个行动轮开始前，在场的其他角色在自己的行动轮内决定是否追逐。如果有角色宣称进行追逐，则在待撤退角色进入下一个行动轮的时候，待撤退角色与宣称追逐的角色同时脱离本场战斗，进入追逐战。如果没有角色进行追逐，则在待撤退角色进入下一个行动轮的时候，待撤退角色将成功脱离战斗。

执行撤退的角色和宣称追逐的角色在脱战后的战斗与原战斗场景同时进行，SV也可以将追逐战的进行放在回合最后。待撤退角色与宣称追逐的角色会根据回合数远离战场，若要返回原战场需要相等的回合数。

拥有**重整旗鼓**技能的待撤退角色可以使用技能立刻脱离战斗。

# 第十一章 武器与装备

在本规则中，为了游戏的平衡，武器的具体种类不进行区分，因此一个左轮手枪造成的威胁和一把全自动手枪造成的威胁是一致的。虽然这在其他规则中难以理解，但这在以魔术战为核心的月世界中是很正常的。

但是，虽然不区分不同的种类，本规则仍旧不希望角色在武器的选择上过于单一。因此在本规则中，每个武器或装备都有其特有的技能——这个技能并非能对战局造成显著影响的魔术技能，而是特殊的作战方式。每个武器或装备的技能在一场战斗中仅能使用一次。

玩家可以参考本章的武器表主动设计自己的武器，但在使用前应与SV讨论。

在下文中，为了叙述方便考虑，使用BPA表示攻击方基本物理攻击力，BMA表示攻击方基本魔术攻击力，BPD表示防御方基本物理防御力，BMD表示防御方基本魔术防御力。

## 第一节 武器

### 1.1 近战武器

#### 直剑

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 佯攻 | 使用策略进攻，进行三次攻击，选取检定成功较高的一次。 | | |

#### 大剑

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 重击 | 蓄力重击，攻击检定+2，对方无法使用招架防御，否则会自动失败并且需要重整武器。 | | |

#### 刺剑

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 速攻 | 快速进攻，攻击检定+3 | | |

#### 长枪

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 力量 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 突刺 | 造成无法防御的6点伤害。 | | |

#### 棍棒

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 力量 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 重击 | 蓄力重击，攻击检定+2，对方无法使用招架防御，否则会自动失败并且需要重整武器。 | | |

#### 匕首

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 10 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 要害攻击 | 对敌方的要害发动攻击，若攻击成功，造成伤害+6 | | |

### 1.2 远程武器

#### 弹弓

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 要害攻击 | 对敌方的要害发动攻击，若攻击成功，造成伤害+6 | | |

#### 短弓

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 连射 | 对两个目标进行攻击，攻击检定无加值。 | | |

#### 长弓

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 40 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 蓄力射 | 造成无法防御的6点伤害。 | | |

#### 长鞭

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 15 | 敏捷 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 缠绕 | 用鞭子缠绕一个敌人。攻击检定无加值，成功会使一个角色在下一个回合无法行动。 | | |

### 1.3 枪械武器

#### 手枪

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 120 | 敏捷 | 2BPA | - |
| 武器技能 | 快速装填 | 快速装填子弹并射击，攻击检定+3 | | |

#### 机枪

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 120 | 敏捷 | 2BPA | - |
| 武器技能 | 压制火力 | 用自动火力扫射，进行三次攻击，选取检定成功较高的一次 | | |

#### 盾牌

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 近战 | 10 | 力量 | 2BPA | 力量 |
| 武器技能 | 主动防御 | 完全防御下一次受到的伤害。 | | |

## 第二节 魔眼

魔眼是刻有魔术回路的眼球，可以通过视觉快速锁定目标，并按照预设的回路快速构建魔术。由于眼球的大小有限，能刻印的魔术回路也较小，只能刻印一个魔术。

一个人类最多拥有两个眼球，所以魔眼不能超过两个。当然，非人类生物可能有多个魔眼。

在本规则中，魔眼视为一类特殊的武器，计入武器的栏位。其没有普通攻击方式，但拥有武器技能，即一个预构建完成的魔术，消耗MP即可直接使用。魔眼分为不同的级别：普通魔眼、黄金级魔眼、宝石级魔眼、虹级魔眼。无论魔眼的品种，使用魔眼仅需一个主要行动，因此魔眼的品种越高，性能越强力。然而事实上，多数的魔眼都只是普通的魔眼，仅仅能作为辅助使用，黄金级以上的魔眼非常稀少。

魔眼的技能按照预设魔术的规则进行设定，但其魔术节上限是由魔眼的评级决定。除非特别说明，魔眼的技能也是一场战斗只能使用一次。

普通的魔眼效果较为有限，可以实现不超过一魔术节的魔术，因此更多是作为辅助。黄金级魔眼可以构建两魔术节的魔术，宝石级魔眼可以构建三魔术节的魔术。

虹级魔眼是最稀有的魔眼，一般而言不建议开放玩家使用。

魔眼的基础模板如下所示。

#### 魔眼

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 攻击方式 | 攻击距离 | 命中检定 | 基础伤害 | 伤害加值 |
| 无 | 无 | 无 | 无 | 无 |
| 武器技能 | 刻印魔术 | 立刻发动刻印完成的魔术 | | |

## 第三节 不趁手的武器

在游戏的过程中，角色并不一定随时都可以使用常用的武器。有时，角色的常用武器受损，只能临时借用他人的武器。有时角色需要使用一些随手能拿到的物品进行战斗，如森林里的树枝、校园里的球棒等。无论是前者还是后者，武器都不会像角色角色常用的武器那样顺手。

使用不趁手的武器的时候，角色在进行攻击检定的时候会获得一个大数骰，并且无法使用武器的技能。若角色使用了随手能拿到的物品进行战斗，并且能声明该物品可以熟练使用，那么需要采用近战搏击的规则。

魔眼是一个例外。即使是临时获得的魔眼，只要成功接续回路，该魔眼就视为角色的常用武器。

## 第四节 装备

除了武器之外，角色还有各式各样的战斗装备，如魔术礼装、战斗服等。装备的特点是可以为角色提供战斗辅助，但不能直接用作战斗。

在本规则中，每一个装备应当最多只有一个主动效果和一个被动效果。一场战斗中，除非另有声明，主动效果只可以发动一次。另外，在圣杯团中，处于平衡性考虑，一个玩家在一个时刻应当只持有一件装备。

#### 外接回路

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 装备名 | 外界回路 | | 装备类型 | 魔力储存装备/魔术辅助装备 |
| 被动效果 | 魔力储存 | 最多存储20点MP。 | | |
| 主动效果 | 魔术辅助 | 在进行回路检定时可以使用，检定值+3 | | |

# 第四部分 特殊系统

本部分将介绍型月世界的特殊系统：魔术与特殊状态。

**魔术**是型月世界中的法术。本规则对其进行了一定程度的修改，从而更适合游戏的进行。该章节会介绍魔术的详细规则，如果玩家有自定义魔术需要阅读该部分，否则可以使用预先设计完毕的魔术。

**特殊状态**指增益状态与减益状态。与其他规则一样，本规则也有着不同的增益与减益状态。活用这些状态可以极大地丰富战斗体验。同样的，该章节会介绍特殊状态的详细规则，只有当玩家需要自定义异常状态时才需要阅读，否则建议直接使用预设的模板。

# 第十二章 魔术与魔法

本节将详细介绍魔术的构建及使用规则。由于魔术的构建规则非常复杂，建议没有自定义魔术需求的玩家跳过魔术构筑的部分。第十四章中会罗列常用的魔术，玩家可以直接从中选取。

## 第一节 魔术的概念

魔术是一种戏法。在型月世界观中，魔术与其他世界观中的魔法概念类似。魔术是一种可以与科学媲美的完整的体系，在神代已经达到了高度发达的水准。但后来逐渐衰落，而科学逐渐兴起。因此远坂时臣才说“科学是向未来发展，而魔术则是向过去探求”。

在游戏中，除非另有解释，PC所使用的现象类攻击手段均视为魔术。

## 第二节 魔术与魔法的区别

可以使用魔术完成的事同样可以采用科学的方式来完成，如产生火焰，炼化金属等。魔术与科学从属于两套体系，但在其中一方可以达成的事在另一套体系中同样可以实验，区别只在于效率的高低。

魔法则不然。魔法是借由根源的能量达成特定现象的方式，可以化不可能为可能。就比如圣杯魔法，可以从英灵殿中召唤本已死去的英灵。

只有接触到根源者才有可能使用魔法，因此接触根源是所有魔术师的共同愿望。

## 魔术的使用

### 3.1 魔术的构成与效果

魔术拥有非常清晰明确的结构，以至于一个在魔术界钻研多年的学者听到咏唱的规则或看到法阵就能猜到魔术的大致效果。

如果PC想要辨别魔术的结构和性能，假设该魔术有X个结构，那么PC需要成功达成X次**回路检定**。如果是在战斗中，每次检定需要消耗一个次要行动。即使检定失败，时间仍然会消耗，但PC可以在之后的回合中再次进行检定。由于魔术体系的复杂性，不论角色之前失败了几次，该检定均**不会因多次失败获得加值**。

如果PC想要辨别法阵的结构和性能，则需要进行一次**回路检定**，并消耗一个时间段。如果检定失败，时间仍然会消耗，但PC可以花费一个时间段再次进行检定。由于魔术体系的复杂性，不论角色之前失败了几次，该检定均**不会因多次失败获得加值**。

### 3.2 魔术结构与魔术节

在游戏的过程中，为了提高可操作性，魔术被解释为不同魔术模块的堆砌。每一个魔术的模块称为**魔术结构**，简称为**结构**。魔术的吟唱段落称为**魔术节**，也简称为**节**。在战斗中，除非拥有高速咏唱的技能或者持有特殊道具，每一个魔术节都需要花费一个回合进行吟唱。

多数的魔术结构仅需花费一个魔术节进行吟唱即可，但有一些特殊的魔术结构需要花费多个魔术节来完成。具体的魔术结构列表详见第五节。如果PC想要使用的魔术结构未列出，请与SV讨论。

少数的魔术无需吟唱即可使用。这类魔术称为0节魔术，也叫小魔术，主要包含一些常用的攻击、防御和辅助手段。0节魔术只能单独发动，不能叠加进魔术结构里(但可以将非0节魔术用于强化0节魔术)。0节魔术虽然无需吟唱魔术节，但仍旧需要一些形式用于激发，如打个响指、吹个口哨等。这类行为称为魔术的**工程**，而小魔术仅需一个或数个工程即可激发。由于单个工程消耗的时间过短，本规则不考虑单工程与多工程的区别，将无需吟唱魔术节的魔术统称为0节魔术。**在下文中除非特别注明，否则0节魔术均不在讨论范围内。**

*玩家希望构建一个2节吟唱的魔术，其中的每个工程都必须是至少需要1节吟唱的部分，不能包含小魔术。假设玩家构建了一个拥有两个伤害模块的魔术，当魔术吟唱完毕，准备发动的时候，玩家可以选择将魔术单独发动，即对一名角色造成4D6伤害，结算完毕后再行动，或者与一个0节魔术混合(比如使用了魔弹)，即会按照魔术攻击检定的方式对目标造成6D6+DB的纯魔术伤害。*

魔术的复杂度时按照指数的级别上升的。每堆砌一个魔术节，就需要为之前的所有魔术节做出调成，因此魔力的花费提升的很快。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 魔术节数量 | 0节 | 1节 | 2节 | 3节 | 4节 | 5节 | 6节 |
| 魔力消耗量 | 1 | 3 | 7 | 15 | 31 | 63 | 127 |

魔术的魔力消耗量的计算公式为

然而，魔术是一个学术性强且高度系统化的事物，并不是拥有足够的魔力就可以使用对应级别的魔术。正常情况下，角色在单一魔术中可以使用的魔术节上限为(回路 - 3) / 3 (向下取整)。caster职阶的英灵在这个基础上再增加一节。

超过五节的魔术就可以成为大型魔术了。大型魔术的发动不受上述的限制，但一般而言仅作推进剧情用，即使使用也必须拥有相应的背景及经历。事实上，魔术中存在大量的需要十节以上吟唱的大型魔术。这类魔术都消耗海量的魔力值，因此不可能使用自身的魔力释放，必须使用外部的魔力源(大量宝石、生物或者大源mana)。发动大型魔术需要较长的时间，不可能在战斗的过程中完成，而且高度复杂容易出错，必须专心于此并消耗整整一个时间段才可发动。

角色可以超量消耗MP。每一个节最多消耗的MP量为该节数+1的魔力消耗量，即角色最多可以为1节魔术消耗7点MP，为2节魔术消耗15点MP。超量消耗MP并不会获得魔术的增益，但部分魔术会对于MP消耗量有要求。

### 3.3 魔术吟唱

每当轮到角色行动时，该角色可以消耗一个主要行动，宣称开始吟唱魔术咒文，并进入**魔术吟唱状态**。开始吟唱的行动同样计入吟唱的节数。处于魔术吟唱状态的角色无法攻击，但可以进行防御。另外，一旦受到伤害，吟唱就会终止，角色魔术吟唱状态解除，之前积累的魔术节均作废，但同样需要消耗对应的魔力值。

若角色已处于魔术吟唱状态，再次轮到该角色时，其可以选择继续吟唱以堆砌更多的魔术节。如果不继续吟唱，则视为以目前为止的吟唱内容发动魔术。

吟唱一节咒文需要一个回合。在释放魔术的时候，需要消耗上文中提到的对应魔力值。若发动者的剩余剩余MP不足，魔术也不会立刻发动失败，请参见本章**4.3：以HP代替MP消耗**。

0节魔术无需吟唱，但会占用一个主要行动。0节魔术发动时会立刻消耗MP。

### 3.4 直接使用与混合使用魔术

当魔术吟唱完成后，玩家可以选择直接使用魔术或者以某种方式融合进本轮行动中。发动吟唱完毕的魔术的时机为主要行动前。发动魔术不占用行动，即可以在发动这一魔术后再进行正常的行动，但不可以在行动后再发动魔术。

角色也可以将吟唱完毕的魔术以某种方式融合进本轮行动中：如御主可以将2个伤害提升的节融合进通常的物理攻击中，形成一个拥有2D6点基础伤害、2D6点魔术伤害和物理伤害加深的附魔攻击。

#### 3.4.1 直接使用魔术

若玩家选择直接使用构建好的魔术，那么玩家可以选择下列两种方式发动：

1. 魔术自动成功，但是成功度为0，并且如果魔术的目标拒绝该魔术，则魔术的效果自动失败。
2. 以回路属性为检定目标进行检定。魔术的目标可以进行防御。

第一种情形适用于一些非进攻型的情况，如为武器附魔，进行回复和辅助游戏推进等，可以简化游戏的进行。第二种情况适用于战斗中使用魔术进行攻击。但如果魔术的目标并非重要角色，SV应决定是否需要进行检定。

但是，如果角色想要使用的是纯粹的攻击类魔法，那么正确的用法是将吟唱好的魔术与主要行动中的魔术攻击相结合，从而获得额外的魔术效果。将吟唱完毕的魔术附着到主要行动中魔术攻击的攻击方式基底中，不需要进行额外的检定(即采纳了上述的魔术自动成功的规则)。之后应按照攻击检定的方式进行后续的结算。

魔术的使用者并不能简单的判断魔术是否生效，除非额外进行一次主动魔力探知检定。

#### 3.4.2 与其他行动融合

只有普通攻击与武器技能可以与魔术融合。

若将魔术融合进攻击中，那么将视为该攻击同时包含了两部分内容：普通攻击与魔术攻击。二者按照进攻的方式仅需进行一次检定，如对武器附魔后仍然使用原始检定来进行。若魔术具有范围化效果，可以将攻击变更为范围攻击。若魔术不具有范围化效果但攻击方式具有范围化效果，那么该攻击也同样具有范围化效果。

如果武器技能为己方施加增益效果或为对方施加减益效果，那么该效果与魔术的效果应分别计算。即如果进攻方式是施加燃烧状态的魔眼，又附加了燃烧状态的魔术，在攻击成功的情况下，相当于被攻击目标同时受到两个燃烧状态的影响，持续时间也独立计算。

#### 3.4.3 制作魔术道具

玩家也可以将魔术制作成魔术道具。若如此做，玩家需要首先设计魔术道具的形象，之后灌输对应魔术的魔力。制作魔术道具时，因为需要最终将魔术刻印到魔术道具中，因此角色可以进行制作魔术道具的魔术为魔术节上限-1。

在非战斗情况下制作魔术道具时，默认不花费时间，但如果要在战斗中现场制作魔术道具，那么在魔术原有的吟唱时间外额外增加一节用于灌输魔力。

对于常规的魔术道具，制作必定成功。只有在制作某些特别的魔术道具(如神话级别的魔术道具)时，才需要进行回路属性的检定，需要检定的时机由SV根据实际情况决定。

已经制作完成的魔术道具在持有时不会消耗魔力。在使用时，玩家需要选择下列两种方式之一激发魔术道具：

消耗与魔术道具中包含魔术等量的MP，立刻激发魔术道具。在战斗中，这一行动需要消耗一个主要行动。

吟唱等同于魔术道具中包含的魔术节，但不消耗MP，使用魔术道具中包含的MP释放该魔术。

激发魔术道具后，视为该角色直接使用了对应的魔术，之后按照直接使用魔术的流程进行结算。

### 3.5 预设魔术

玩家可以在建立角色卡的时候，可以为角色预先构建一个魔术。这个魔术的魔术节上限为(回路 - 3) / 3 (向上取整)。caster职阶的英灵在这个基础上再增加一节。此外，预设魔术在吟唱时可以减少一个回合的吟唱。对于原本为0节魔术的预设魔术，角色可以在一回合中释放两次。

预设魔术的魔术节上限比临时构建多一节，部分魔术效果也仅能在预设魔术中才能使用。

使用预设魔术的方式与临时构建大致相同，但必须在开始吟唱魔术的时候就确定使用预设魔术。在确定使用预设魔术之后，无法中途变更吟唱的类型。

## 第四节 魔力

魔力决定了角色的MP与魔术相关的能力。魔力分为两种：一种是人体内的生命力Od，也就是小源；另一种是弥漫在大气中的魔力Mana，也就是大源

### 4.1 利用环境魔力

在大气中弥漫的Mana不仅可以为角色提供回复，也可以用来作为魔术的魔力。但是在这种情况下，魔术的使用者需要长时间聚集魔力才行，在战斗中不可能有足够的时间与精力做这件事。

若角色确需使用大源发动大型魔术，SV应根据剧本的实际情况决定使用方式，并且使用的魔力一般不能超过环境魔力利用上限。

### 4.2 MP的回复与固定消耗

角色可以通过睡眠回复MP，具体的规则见**第十章：探索**。

实体化状态的英灵，每个时间段均需要消耗相当于建立角色卡时，在**耐久、力量、敏捷、回路、魔力、幸运、技巧、社会**八个属性(不包括宝具和建卡点数)上投掷的点数之和的五分之一(向上取整)的MP值。该魔力值可以由自身与宿主共同提供。在临时显现时(即一个时间段内实体化时间不超过30分钟，且不参与战斗)的情况下可以按照灵体化的情况进行。灵体化状态下，每个时间段只需消耗1点MP。

除了正常的魔力消耗外，对于每个从者，御主每个时间段都需要额外消耗1点MP维系与从者之间的联系。

### 4.3 以HP代替MP消耗

若MP的剩余量不足以维持消耗，那么超过的MP会以等量的HP代替消耗。在发动魔术时，若角色的剩余MP不足，那么剩余的部分就会以HP的形式代替，直到魔术成功发动。这一行为是强制的，因此角色应尽量避免这一情形。

使用HP代替MP发动法术是相当危险的。因此，平时魔术协会对于使用高阶魔术有很多限制，以尽可能避免强行使用魔术对自身造成的损伤。但是圣杯战争本身就是相当危险的事，任何人都不能保证一定不会面临不得不消耗HP以发动魔术的情况。

如果魔术使用者用尽剩余的HP与MP之和也无法提供魔术的消耗量，那么其会当场死亡，魔术也会因魔力不足而发动失败。处于魔术使用者周围的人可以用主动接触的方式为魔术使用者临时转移魔力，或者通过法阵提供魔力转移以避免使用者身亡。

### 4.4 魔力的让渡(补魔)

由于魔术师的体液(如精液)、血液、唾液中均溶解着大量的魔力，角色间可以通过特定的方式1:1转移魔力。事实上，在魔术世界的黑市中，一直流通着高阶魔术师的体液和血液，也有一些贫穷的魔术师以贩卖体液为生。

通过补魔的方式，角色的MP可以暂时超过上限，这对于需要消耗大量MP的行动很有帮助(如使用宝具、释放大魔术等)。需要注意的是，虽然MP可以超过上限，但此时角色无法通过自然回复的方式回复MP，并且如果魔力过多会触发魔力过载。

#### 4.4.1 通过血液进行补魔

使用血液进行补魔是最为快捷的补魔方式，甚至可以在战斗中进行。补魔时，获取魔力的一方需要从供魔方的身上直接吸取血液。供魔方会按照1HP:1MP的比例损失HP，因此该方式也非常危险。默认情况下，获取魔力的一方并不能直接从供魔方的血液中获得HP，除非有相应的能力。

#### 4.4.2 通过体液进行补魔

使用体液进行补魔是更为实际的补魔方式。角色之间通过交换体液的方式让渡魔力，但不论是唾液还是精液等，交换的过程都是非常缓慢的(除非提前备好体液)。

如果PC决定通过此方式进行魔力让渡，请自行扮演相关剧情，并消耗一个时间段。

## 第五节 魔术结构列表

本章节会列出常用的魔术结构。需要注意的是，部分魔术结构并非可以直接使用的。所有三节及以上的魔术结构都要求角色必须拥有对应的条件才可选择，这些条件包括角色背景、角色经历、角色特质等。部分两节的魔术结构也有发动的条件。所有一节的魔术结构都可以直接用于构建魔术。

魔术的具体形式存在不同，但效果应按照表格中选取。如卫宫切嗣的固有时制御，就可以视为一种单工程的增益魔术。在使用魔术时，本规则鼓励玩家主动为魔术追加描述，SV视使用方式可能给予额外的检定加成，甚至FP值奖励。

下文中，BMA指角色的基本魔术攻击力，默认情况下为D6。

### 5.1 小魔术

#### 魔弹

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 魔弹 | 备注 | 小魔术里的魔弹仅仅用于特殊情况。如果角色想要构建攻击类魔术，应融合在主要行动中的魔术攻击里。 |
| 效果 | 释放一个魔弹，对单一目标造成2BMA+DB的魔术伤害 | | |

#### 照明术

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 照明术 | 备注 | 使用照明术制造的光源不会造成眩目 |
| 效果 | 1. 制造一处光源。光源的持续时间为一场战斗。 2. 也可以将上述制造出的光源附在其他物品上。 3. 为魔术或者道具附着特殊的光效，后续再使用该魔术或道具的时候无需再使用照明术。 | | |

### 5.2 单节结构

#### 伤害强化

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 伤害强化 | 使用条件 | 无 | 备注 | 也可以使用此方式为武器附魔。 |
| 效果 | 为魔术附加2BMA点魔术伤害。 | | | | |
| 常见变种 | 属性魔术、宝石魔术 | | | | |

#### 固定伤害

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 固定伤害 | 使用条件 | 无 | 备注 | 也可以使用此方式为武器附魔。 |
| 效果 | 为魔术附加6点固定魔术伤害。 | | | | |
| 常见变种 | 属性魔术、宝石魔术 | | | | |

#### 施加增益

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 施加增益 | 使用条件 | 无 | 备注 | 必须在游戏前确定持有对应技能或为预设魔术 |
| 效果 | 为一名角色施加一个增益效果。  在该工程上消耗的MP量应当大于状态的MP消耗下限，因此需要额外MP消耗来构建该工程。 | | | | |

#### 施加减益

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 施加减益 | 使用条件 | 无 | 备注 | 必须在游戏前确定持有对应技能或为预设魔术 |
| 效果 | 为一名角色施加一个减益效果。  在该工程上消耗的MP量应当大于状态的MP消耗下限，因此需要额外MP消耗来构建该工程。 | | | | |

#### 射程提升

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 射程提升 | 使用条件 | 无 | 备注 |  |
| 效果 | 将魔术的射程提升一级。(即投掷变为远程，远程变为狙击，狙击变为任意) | | | | |
| 常见变种 | 弓箭射程附魔、子弹射程附魔 | | | | |

#### 广域化

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 广域化 | 使用条件 | 无 | 备注 |  |
| 效果 | 将魔术效果变更为范围，或者增加两个目标。 | | | | |

#### 瞬间强化

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 瞬间强化 | 使用条件 | 无 | 备注 | 也可以使用此方式为武器附魔。 |
| 效果 | 下一次检定+3 | | | | |
| 常见变种 | 固有时制御、自我暗示、强化魔术 | | | | |

#### 坚固防御

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 坚固防御 | 使用条件 | 无 | 备注 |  |
| 效果 | 本回合减少6点受到的伤害。 | | | | |

#### 时间延长

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 时间延长 | 使用条件 | 无 | 备注 |  |
| 效果 | 将魔术的效果延长一回合或者使用次数增加一次。 | | | | |

### 5.3 多节结构

#### 使魔召唤

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 使魔召唤 | 使用条件 | 无 | 备注 |  |
| 效果 | 召唤一个拥有10点HP的使魔。该使魔只可以执行一些简单的操作，且无法参加战斗。 | | | | |
| 常见变种 | 死徒制造、式神召唤 | | | | |

# 第十三章 状态

在游戏过程中，角色可能会因事件、道具、技能或宝具而获得暂时的状态。状态分为增益状态与减益状态，会影响角色的行动。状态拥有持续时间，但在某些情况下，有些状态可能会持续到游戏结束。

本章节会详细介绍各项状态及其构成。然而，包含状态调整的魔术构建较为复杂，除非玩家有自定义的需求，否则建议直接从第十四章中选取已构建完毕的魔术。

施加不同状态需要角色具有相应的手段(如魔术、固有技能、宝具、制作魔术道具等)，同时消耗MP。消耗的MP视施加的异常状态而定。需要注意的是，施加的状态、持续时间及目标数量应在游戏前决定。这些变量不能在游戏过程中更改。

异常状态消耗MP下限的公式为：

如果回合数达到5，则视为状态除非被解除，否则会持续一个时间段，并且在战斗中始终生效。如果回合数达到9，则视为状态除非被解除，否则会永久持续。

在命中检定成功后，被施加目标可以根据施加状态的方式进行一次抵抗检定。若抵抗检定的成功度大于命中检定的成功度，则检定成功。此外，如果命中检定是大成功，那么施加状态自动成功。被施加目标也可以选择不进行抵抗(如施加的增益状态)，此时抵抗检定的成功度视为0。

在非战斗状态中施加的状态会持续一个时间段，但总共造成的效果与最大回合数相同。永久持续的状态在一个时间段内视为生效五次。

持续伤害类的异常状态不会造成角色死亡，最多会导致角色仅剩1点生命值。

## 第一节 增益状态

角色可以通过相应的手段向我方成员施加增益状态。

#### 再生

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 再生 | 增益/回复 | 5 | 魔力 | 魔力 |
| 状态效果 | 每回合回复HP上限的十分之一(向上取整)。 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动解除。 | | | |

#### 护盾

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 护盾 | 增益/防御 | 3 | 魔力 | 魔力 |
| 状态效果 | 目标所有防御检定+2，或者特定防御检定+3 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动解除，或者第三方进行一个难度+2的对抗。 | | | |

#### 强化

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 强化 | 增益/防御 | 3 | 魔力 | 魔力 |
| 状态效果 | 目标所有攻击检定+2，或者特定攻击检定+3 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动解除。 | | | |

#### 目标集中

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 目标集中 | 增益/战术 | 3 | 魔力 | 魔力 |
| 状态效果 | 目标成为被攻击的目标。 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动接触。 | | | |

## 第二节 减益状态

除了常见的攻击手段，还存在对于众多的减益状态。减益状态会导致不好的效果，主要是向敌对角色施展。因此对于减益状态而言，如何防御和解除是一个重要的话题。

#### 诅咒

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 诅咒 | 减益/伤害 | 5 | 回路 | 抗魔 |
| 状态效果 | 施加状态时，被施加者不会察觉。状态施加者可以指定时间一次性造成2D6伤害，此伤害可以附加伤害加深，伤害加深的检定为魔力。 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 通过贴身道具锁定目标来发动诅咒。 | | | |

#### 剧毒

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 剧毒 | 减益/伤害 | 5 | - | 耐久 |
| 状态效果 | 每回合失去HP上限的十分之一，最低会降至1HP。 | | | |
| 解除方式 | 状态施加者主动解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 使用道具下毒。 | | | |

#### 眩晕

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 眩晕 | 减益/精神/停止 | 5 | 力量/回路 | 耐久 |
| 状态效果 | 被施加状态的角色在回合内无法行动。 | | | |
| 解除方式 | 回合结束自动解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 使用重型武器攻击、使用魔术攻击。 | | | |

#### 魅惑

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 魅惑 | 减益/精神/停止 | 5 | 回路 | 精神 |
| 状态效果 | 被施加状态的角色在回合内无法行动。 | | | |
| 解除方式 | 回合结束自动解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 使用魅惑技能 | | | |

#### 束缚

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 眩晕 | 减益/停止 | 3 | 敏捷 | 敏捷 |
| 状态效果 | 被施加状态的角色在行动时需进行一个-2的力量检定，若检定通过则可以挣脱束缚。若检定失败则无法行动。 | | | |
| 解除方式 | 力量检定成功即可解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 使用绳子类道具捆绑。 | | | |

#### 冻结

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 状态名称 | 状态类别 | 状态系数 | 默认命中检定 | 默认抵抗检定 |
| 冻结 | 减益/停止 | 3 | 回路 | 抗魔 |
| 状态效果 | 被施加状态的角色在行动时需进行一个-2的回路检定，若检定成功则可以使用小魔术解除。若检定失败则无法行动。 | | | |
| 解除方式 | 回路检定成功即可解除。 | | | |
| 常见施加方式 | 使用重型武器攻击、使用魔术攻击。 | | | |

# 第十四章 常用魔术列表

本章节会列举游戏过程中常用的魔术。玩家如果没有自定义魔术的需求，可以直接从本章节选取待使用的魔术，在没有特别说明的情况下，只需要保证魔术的节数不超过上限即可。角色的魔术节上限为 (回路 - 3) / 3 (向下取整)，对于预设魔术而言，则是(回路 - 3) / 3 (向上取整)。Caster职阶的英灵在普通魔术和预设魔术的魔术节上限额外增加一节。

需要注意的是，包含施加状态的魔术不能进行直接使用，必须在进行游戏前设置在预设魔术中。

本章节中的魔术不包含名称、外在表现等内容。玩家在使用时可以自由设定魔术的名称与外观，但这些不会影响魔术的实际效果。

## 第一节 不包含施加状态的魔术

#### 冻结

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 魔术关键字 |  | | | 魔力消耗 |  | |
| 魔术节数 |  | **备注** |  | | | |
| 魔术效果 |  | | | | |
| 常用方式 |  | | | | |

## 第二节 包含施加状态的魔术

#### 冻结

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 魔术关键字 |  | | | 魔力消耗 |  | |
| 魔术节数 |  | **备注** |  | | | |
| 魔术效果 |  | | | | |
| 常用方式 |  | | | | |