# 目录

**第一部分 圣杯战争**

**第一章 圣杯战争的基础**

**第三章 经典的圣杯战争**

**第四章 经典圣杯战争的变体**

**第五章 圣杯大战**

**第六章 月海的圣杯战争**

**第七章 特异点与异闻带的圣杯战争**

**第二部分 其他生物**

**第八章 敌对角色**

**第九章 非玩家角色**

**第三部分 规则的转化**

**第十章 将其他规则转化为本规则**

# 第一部分 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。

# 第二部分 其他生物

在进行游戏的时候，仅仅有玩家扮演的角色远远不够。SV还需要准备一些NPC与怪物。本部分会介绍如何构建生物。

# 第八章 敌对角色

在游戏的进行中，玩家总会遇到危险。有时这个危险来自于环境，有时危险来自于其他玩家，还有的时候来自于敌对角色。

与敌对角色的战斗是游戏重要的一环，一场好的PVE战斗离不开精心设计的敌人。本节会讲述如何设计敌人。

## 一、敌对角色

敌对角色包含**怪物**与**敌人**。

怪物指人类以外的生物。这类生物大多有较强的攻击性，并且无法沟通。

敌人指敌对的人性生物。敌人拥有较高的智力，可以进行一定程度的沟通。

由于敌对角色几乎不会与玩家产生互动，因此标准角色中的很多属性在设计敌对角色中没有必要。如果确有需要，SV可以为该角色准备多张角色卡，或者直接使用标准角色卡来创建。

敌对角色的属性种类与普通角色大致相同，但是没有技巧、社会、幸运、专注等属性，并且基础属性与衍生属性不关联。SV也无需为敌对角色准备装备、道具等，而是以特性和具体的战斗方式展现。除非有特别说明，否则一般不计算敌对角色造成的伤害加深。

没有神智的敌对角色会产生无阵营的情况。

部分敌对角色存在多个形态，此时SV应当准备多张卡共同使用。

## 二、强敌

**强敌**是一类特殊的敌对角色，俗称BOSS或者精英怪。一般而言，强敌出现在剧本的关键章节，会影响剧情的走向，PC一般都需要进行挑战以完成特定剧情。

为了达成更好的游戏体验，SV应当对强敌进行一定程度的设计和测试。惊心动魄的BOSS战和刻骨铭心的剧情流程同样重要，如果BOSS战过于枯燥，也会破坏玩家的沉浸感。

强敌的设计可以跳出普通敌对角色的设计思路，无需考虑每个属性对应的数值，而是根据游戏的需要进行设计。强敌也可以拥有多个阶段，每个阶段具有专属的战斗方式。

## 三、常见敌对角色

#### 敌对角色模板

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 怪物名 |  | | | | | 阵营 | 无 |
| HP |  | **MP** |  | **行动次数** |  | **危险感知** |  |
| 知觉感知 |  | **知觉隐蔽** |  | **魔力感知** |  | **魔力隐蔽** |  |
| 移动速度 |  | **行进速度** |  | **闪避** |  | **招架** |  |
| 抗魔 |  | **耐久** |  | **力量** |  | **敏捷** |  |
| 回路 |  | **魔力** |  | **存在智力** |  | **可以交涉** |  |
| 简介 |  | | | | | | |
| 特性 |  | | | | | | |
| 战斗方式 |  | **检定目标** |  |  | | | |
|  | **检定目标** |  |  | | | |
|  | **检定目标** |  |  | | | |

#### 死徒

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 怪物名 | 死徒 | | | | | 阵营 | 无 |
| HP | 6 | **MP** | 3 | **行动次数** | 1 | **危险感知** | 6 |
| 知觉感知 | 3 | **知觉隐蔽** | 3 | **魔力感知** | 3 | **魔力隐蔽** | 3 |
| 移动速度 | 10 | **行进速度** | 5 | **闪避** | 6 | **招架** | 6 |
| 抗魔 | 6 | **耐久** | 5 | **力量** | 9 | **敏捷** | 3 |
| 魔力(质) | 3 | **魔力(量)** | 3 | **存在智力** | 否 | **可以交涉** | 否 |
| 简介 | 被吸血鬼转化的人类。 | | | | | | |
| 特性 | 无 | | | | | | |
| 战斗方式 | 撕咬 | **检定目标** | 8 | 对一名角色造成1D6点伤害。 | | | |
|  | **检定目标** |  |  | | | |
|  | **检定目标** |  |  | | | |

## 四、可选规则：仇恨系统

## 四、可选规则：伤害锁定系统

由于本规则设计的初衷是玩家之间的对抗，因此角色能够造成的伤害拥有极大的浮动范围。这就意味着，如果不加以限制，角色可能通过一次暴击就导致SV设计的BOSS跳过当前阶段，甚至直接死亡。

这对于PL的游戏体验而言是糟糕的，也会使得SV需要对战斗进行更多的测试。这里对于此情况添加一个补充规则，即伤害锁定系统。

当PC对于强敌造成了超过一定数量的伤害，此时在该回合内，强敌的血量将会锁定在一个数值。SV无需向PC提供该数值的具体范围，但应当进行一定程度的描述，以免PC因为无意义的输出浪费宝贵的行动机会。

# 第九章 非玩家角色

非玩家角色(NPC, Non-Playable Character)是游戏的重要组成部分。这些角色由SV进行扮演，在多数情况下无需建立角色卡，仅需记录基本信息即可。但部分重要的NPC会参与战斗，此时就需要SV为这些角色建立角色卡。

# 第三部分 规则的转换

由于本规则具有基本完整的角色扮演规则，因此在一定程度上可以与其他规则进行转换。这样的好处就是，SV可以通过较小的成本扩增游戏可玩的剧本数量。

不过规则转换并非完美，在转换的过程中，一定会有信息与玩法的损失，无法保证原汁原味的游玩。另外，由于剧本都是针对特定规则进行撰写的，剧本作者在设计时都是按照原有规则进行考虑，如果一定要转换规则，SV必须完整了解原有规则，并进行针对性的修改。

# 将其他规则转化为本规则

## 一、克苏鲁的呼唤(Call of Cthulu)

### 1.1 将COC检定转化为本规则

#### 以下COC的技能在本规则中使用耐久属性进行检定：

生存

#### 以下COC的技能在本规则中使用力量属性进行检定：

攀爬、跳跃

#### 以下COC的技能在本规则中使用敏捷属性进行检定：

潜水、游泳

#### 以下COC的技能在本规则中使用技巧属性进行检定：

会计、表演、动物驯养、艺术与手艺、爆破、乔装、汽车驾驶、电器维修、催眠、锁匠、机械维修、操作重型机械、驾驶、精神分析、读唇、骑术、妙手

#### 以下COC的技能在本规则中使用社会属性进行检定：

人类学、估价、考古学、各种科学、信用评级、电气学、历史、各种语言、法律、医学、博物学、神秘学

#### 以下COC的技能在本规则中使用调查属性进行检定：

侦察、图书馆使用、计算机使用

#### 以下COC的技能在本规则中按照治疗与急救的规则进行检定：

急救

#### 以下COC的技能在本规则中根据战斗的规则进行检定：

炮术、各种格斗、各种射击、闪避、投掷

#### 以下COC的技能在本规则中根据情况使用主动知觉探知或被动知觉感知进行检定：

聆听、领航、追踪

#### 以下COC的技能在本规则中使用知觉隐蔽进行检定：

潜行

#### 其他COC的技能在本规则下的使用方式：

心理学检定按照本规则的察言观色规则使用社会属性进行检定。

克苏鲁神话技能在本规则中没有使用。PC可以在游戏过程中记录神话信息，然后在幕间活动期间进行调查。

取悦、魅惑、话术、恐吓、劝说等交涉类技能在本规则中完全舍弃。SV应当根据PC的实际扮演情况给予反馈。

#### COC检定的成功程度在本规则下的转换方式：

1. COC中的成功对应本规则中的成功度为0的成功。
2. COC中的困难成功对应本规则中成功度不小于3的成功。
3. COC中的极难成功对应本规则中成功度不小于5的成功。
4. COC中的大成功对应本规则中的大成功。
5. COC中的大失败对应本规则中的大失败。

### 1.2 将COC属性转化为本规则

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| COC的属性 | 基础值 | 调整值 | 本规则的属性 | 基础值 | 调整值 |
| 力量 | 50 | 10 | 力量 | 7 | 1 |
| 敏捷 | 50 | 10 | 敏捷 | 7 | 1 |
| 体质 | 50 | 10 | 耐久 | 7 | 1 |
| 智力 | 50 | 10 | 魔力(质) | 7 | 1 |
| 幸运 | 50 | 10 | 幸运 | 7 | 1 |
| 生命值 | 10 | 1 | 生命值上限 | 12 | 1 |
| 魔力值 | 10 | 1 | 魔力值上限 | 12 | 1 |
| 理智 | 50 | 10 | 专注 | 10 | 1 |