# 目录

**第一部分 引导游戏**

**第一章 准备工作与即兴发挥**

**第二章 玩家角色的动机、奖励与惩罚**

**第三章 游戏体验**

**第二部分 其他生物**

**第四章 敌对角色**

**第五章 非玩家角色**

**第三部分 规则的转化**

**第六章 将其他规则转化为本规则**

# 第一部分 引导游戏

在任何TRPG中，引导玩家进行游戏都是主持人的必修课。主持人与玩家是合作关系，共同完成冒险故事。然而，主持人掌握着剧本的所有信息，会为玩家设置战斗与难点，也需要在玩家遇到困难时在可行的范围内给予帮助。一旦主持人操作不好，玩家的游戏体验就会大幅下降。

考虑到主要用于圣杯战争的剧本，本部分会介绍一些主持人在带圣杯战争团时的注意事项及经验。本部分并非强制规则，而是一些建议。如果您在带圣杯战争团时产生疑惑，可以参考此部分的方案。

如果您在带圣杯战争团的时候也总结了一些经验，欢迎联系作者，共同改善跑团的效果。

# 第一章 准备工作与即兴发挥

作为游戏中唯一掌握剧本全部内容的人，SV必须在游戏前进行大量的准备工作，包括但不限于准备剧本、战斗模拟等。即使是不包含任何额外剧情的纯对抗圣杯战争团，SV也应该进行相应的准备。

然而玩家的行动超过预设的剧本(甚至规则本身)是常有的事。SV可能仍然需要进行即兴发挥。

## 一、准备工作

#### 1.1 剧本的准备

无论要进行何种类型的跑团，SV都需要提前准备好剧本。SV可以自行设计剧本，也可以从各种作品中获取灵感。由于本规则在探索环节推进的流程会较为流畅，SV也可以将其他规则的剧本调整为本规则的剧本，从而在战斗的同时拥有更加丰富的游戏体验。在选用其他规则的剧本时，建议选择拥有较强探索性的剧本，避免战斗规则的不同带来的体验差异。

即使是圣杯战争团，SV也应至少确定圣杯战争发生的时代、背景等，如圣杯战争的形式、监督者是什么人、事件是否存在黑幕等。同时也建议SV提前准备一些小型的支线剧本，用于在对战环节外进行调剂，或者引导玩家接触等。(也为了应对部分玩家临时缺席导致无法推进剧情的情况)

#### 1.2 NPC与敌对角色的准备

SV应当提前准备好NPC和各类敌对角色的设计。

对于NPC，虽然可以简单进行角色的设计而不用车卡，但采用建卡规则可以快速勾勒出角色的轮廓，具体如何使用视具体情况而定。

对于敌对角色而言，建议SV尽早完成BOSS战的设计。由于本规则中的BOSS不可重复挑战，因此需要提前展开测试工作。

#### 1.3 检定表的准备

相较于其他规则，本规则中存在大量需要SV进行暗骰的环节(如被动感知/隐蔽对抗)。这类环节在每个场景中都有可能大量出现，因此建议SV提前准备相应的快速对抗检定表。

# 第二章 玩家角色的动机、奖励与惩罚

在型月系列作品中，角色一般都拥有各种各样的动机。这些动机构成了角色的行动逻辑，互相交错，构建出整个作品。

然而在跑团时，玩家毕竟不是作品中的魔术师，一般并没有特别强劲的动力。玩家并不需要为了拯救世界而牺牲自己，也不会为了探求魔术的真理而牺牲自己的骨肉。在圣杯战争团中，玩家也缺少主动交战的理由。事实上，如果没有限制，玩家可以躲在自己的地下室中，直到大多数组都退场后再进入战斗。此时，该玩家由于没有参加前期的战斗，状态保留较好，甚至在决战中会占据优势。

因此，本章节会介绍一些实用的处理方案。

## 一、玩家角色的动机

在PVE剧本中，由于“探求魔术真理”这一万能动机的存在，一般无需担心角色的动力不足。然而对于圣杯战争这类PVP剧本，角色的动机和玩家的动机很容易脱节。

在圣杯战争剧本中，尽可能不要允许玩家使用被卷入圣杯战争之类的动机，因为此动机很容易诱导角色得出跳车的结论(尤其是玩家本身并无获得愿望机的动力)，除非SV在导入中或者在剧本进行中为角色补充新的动机。

对于拥有阵营的角色，其动机较为容易进行，并且可以通过阵营方面进行强行干涉，避免角色动力不足的情况。

## 二、奖励与惩罚

如果没有游戏级别的奖励与惩罚，各玩家的最优策略都是隐藏到最终决战。即使SV设计了全场级别的事件，由于囚徒困境的存在，各玩家的最优策略仍然隐藏至最后，哪怕最终团灭。

想要解决上述状态，就必须为玩家提供游戏级别的交战奖励。然而，无论从何种角度来说，教会都不会为参战方提供物质奖励(更不会提供令咒)。而各个玩家的情况千差万别，“获胜后拾取失败方装备”的方案并不能提供稳定的收益，而且存在巨大的风险。

本规则中的专注属性可以用于进行相应的奖励。专注属性本身就是用于反应角色的精神状态，用于执行专注检定，还可以进行数值保留，是一项泛用资源，也不涉及物质奖励，可以灵活发放。

SV可以规定参战、获胜都可获得一定的专注值以进行激励。

此外，SV应当避免某组在前期战斗中积累过多优势，弱势方彻底无法翻盘，否则优势方将缺少追击的动力，而弱势方也无挑战的动力。因此建议SV为弱势方提供部分补偿，如探索中的小道具，抑或是亲友被击杀而复仇的心情(增加专注值)。但务必保证弱势方获得的补偿务必小于领先方。

# 第三章 游戏体验

玩家的游戏体验是至关重要的，而这在TRPG中几乎完全依赖于SV。

另外，作为一个最初针对线上PVP团设计的TRPG规则，在进行PVE剧本和线下活动时都会存在一些不合适的部分。

## 一、战斗的游戏体验

#### 1.1 务必按照本规则的回合制模式进行战斗

本规则的战斗环节涉及角色较多，尤其是在进行线上PVP团的时候，一个成功的攻击检定一般需要四次掷骰(攻击检定、防御检定、伤害掷骰、伤害加值掷骰)，还需要SV向战斗双方分别描述(如果双方存在信息差异，还需要额外调整)。一个行动轮的时间非常长。若按照普通的回合制进行，整个流程会非常冗长。

因此在战斗中，尽管本规则的回合制模式较为复杂，仍然务必按照本规则的回合制模式进行。用这个方式，可以在一个回合结束后，统一进行战斗回合的叙述工作，从而一定程度降低战斗环节冗长的问题。

#### 1.2 降低PVE的伤害浮动

由于本规则主要用于PVP，因此伤害的数值浮动非常高。但高额的浮动伤害对于PVE环节非常不友好，玩家有可能在遭遇路边小怪时被打成重伤，也可能在BOSS战中面对BOSS却无法进行有效的输出，抑或是直接将BOSS打死。

针对常见的普通小怪，建议将其造成的伤害设计为固定值，因为身经百战的魔术师和英灵都不会在对付杂鱼被打出破绽出现暴击。而小怪在收到攻击时，也不应使用格挡或护盾此类明显会拖缓战斗节奏的防御方式。

而对于强敌角色，可以免除上述限制。这类角色自身都有强大的实力，足以和玩家的角色平起平坐，甚至超越玩家的角色。这时由于玩家的攻击伤害浮动较大，有可能出现一次普攻将敌方的阶段直接打穿的情况。SV可以启用伤害锁定系统，优化战斗的紧张程度。

另外，为了提升战斗的流畅程度，SV可以提醒PL使用数值保留规则，当投掷出较高的检定结果后，可以一鼓作气大量输出伤害。。

# 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上述内容。

# 第四章 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。

## 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** |  |
| 干涉 |  | **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 |
| 干涉 | 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

在进行PVE的战斗环节，敌对角色的攻击目标并不确定。SV可以考虑采用随机投掷的方式进行目标选择。然而，频繁的目标选择投掷，会使得战斗的随机性更高，游戏的流畅度也有所降低，特别在于拥有较多敌人的场景，战斗的状况会非常混乱。为了处理这个情况，SV可以选择引入仇恨系统。

敌对角色可以根据公式(比如受到的伤害)，拥有独立或联动的仇恨。基于此，玩家在面对缺少智力的怪物时，可以更有策略地进行战斗。但请注意，对于拥有智力的角色，如剧本BOSS，仍然建议SV亲自操作以更好控制战斗的紧张程度。

## 五、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。

# 第五章 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为这些角色建立非玩家角色卡。

非玩家角色卡的建立与魔术师角色卡基本一致。SV可以根据剧本需要直接调整非玩家角色卡的各项数值，或采用类似于玩家角色的形式进行投点。一般而言，不建议建立英灵角色卡(构建英灵角色卡较为耗时)。

有时，过往的玩家角色也会作为NPC登场。此时无需为该角色新建角色卡，可以直接使用过往角色卡。但是其专注属性将无法修改，也无法进行专注检定。

# 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。

# 第六章 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 |