# 目录

**第一部分 创建魔术师角色**

1. **创建角色**

# 创建魔术师角色

在圣杯战争中，从者才是战斗的主力。御主的综合战斗能力并不能和从者相提并论，因此在战斗中大多数时候是起辅助作用。在圣杯战争中，如果不是万不得已，请务必避免与从者的一对一战斗。

然而尽管如此，在月世界中仍然存在着众多可以与英灵抗衡的魔术师(比如间桐脏砚、葛木宗一郎、卫宫士郎等)。相较于拥有概念加成的、拥有很强综合实力的从者，御主角色的基础属性差别更大，因此在建卡过程中，御主角色的属性不会进行二次调整。

御主在召唤从者时会自动获得三枚令咒。令咒维持着御主与从者的联系，若失去全部的令咒，则御主与从者的契约自动解除，此时除非具有单独行动的技能，从者会在半个小时以后回归圣杯本身，御主也会彻底失去圣杯战争的资格。

# 创建御主角色

## 第一节 基础属性

魔术师的基础属性包括**耐久、力量、敏捷、回路、魔力、幸运、技巧、社会**八个方面。

### 1.1 通过投掷确定基础属性

对于**耐久、力量、敏捷、回路、魔力**五个属性，每个属性各投掷两2D6+3，并选取其中一个结果作为你的对应属性。

对于**技巧**、**社会**两个属性，投掷两次3D6，并选取其中一个结果作为你的对应属性。

对于**幸运**属性，仅可投掷一次3D6，并将结果作为你的属性值。每次游玩一个模组时均可重新投掷一次，但在进行剧本时不可更改。

在可多次投掷并可任选其一作为最终数值的属性中，虽然数值越高越好，但你同样可以选择较低的结果。作为普通人获得圣杯战争的胜利获得的成就感更是无可比拟的。

### 1.2 通过购点确定基础属性

除了直接投掷属性以外，玩家也可以通过购点的方式构建自己的角色卡。根据游戏风格的不同，SV可以为玩家发放不同总量的点数供玩家建卡。

|  |  |
| --- | --- |
| 总点数 | 描述 |
| 0 | 普通人。 |
| 25 | 略有接触过魔术世界的普通人。 |
| 50 | 非常普通的角色。 |
| 75 | 较为强力的角色。 |
| 100 | 强力的角色，足以参加圣杯战争。 |
| 120 | 极其强力的角色。不建议提供超过120点进行建卡。 |

在确定点数总量后，玩家可以按照下表为**耐久、力量、敏捷、回路、魔力、技巧**、**社会**七个属性进行购点。点数一行的含义为，每调整该属性一点，点数总量的变化量。玩家可以将属性降到初始数值以下，此时可得到更多的建卡点数。

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 耐久 | 力量 | 敏捷 | 回路 | 魔力 | 技巧 | 社会 |
| 初始数值 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 点数 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |

各属性的最低值为3，最高值为18，但建议SV对属性的最低值与最高值做出限制。根据经验，推荐限制属性值最低为5，最高为15。

对于幸运属性，玩家仍然需要投掷一次3D6作为当前游戏的幸运属性值。每次游玩一个模组时均可重新投掷一次，但在进行剧本时不可更改。

## 第二节 衍生属性与固定属性

在确定好基础属性后，玩家应根据下表确定角色的衍生属性，并填入自己的角色卡中。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 公式 | 备注 |
| 生命值上限 | 耐久x2 | 初始生命值等于生命值上限 |
| 魔力值上限 | 魔力x2 | 初始魔力值等于魔力值上限 |
| 移动速度 | 耐久x2+敏捷 | 战斗中的速度 |
| 行进速度 | 耐久x2 | 战斗外的速度 |
| 闪避 | 敏捷 | 可躲避物理攻击与魔术攻击 |
| 招架 | 力量 | 可防御物理攻击 |
| 抗魔 | 魔力 | 可防御魔术攻击 |
| 知觉隐蔽 | 敏捷 |  |
| 知觉感知 | 技巧 | 主动探知+2 |
| 魔力隐蔽 | 回路 |  |
| 魔力感知 | 魔力 | 主动探知+2 |
| 危险感知 | 幸运 | 检定偷袭 |
| 魔术节上限 | (回路–3)/3+职阶加值 (结果向下取整) |  |

之后，如果没有特殊情况的话，将固定属性填入角色卡(默认角色卡中已经填好)。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 属性名 | 数值 | 备注 |
| 体型 | 1 | 魔术的体型与普通人相差不大。 |
| 行动次数 | 1 |  |
| 基本物理攻击力(BPA) | 1D6 |  |
| 基本物理防御力(BPD) | 0 |  |
| 基本魔术攻击力(BMA) | 1D6 |  |
| 基本魔术防御力(BMD) | 0 |  |
| 知觉感知距离 | 30 |  |
| 知觉探知距离 | 60 | 为感知距离的两倍 |
| 魔力感知距离 | 50 |  |
| 魔力探知距离 | 100 | 为感知距离的两倍 |
| 连续衰减 | 1 |  |
| 对抗学习 | 1 |  |

如果该角色卡是由玩家操纵的新卡，则将初始专注值10填入角色卡中，NPC角色无需设置专注值。

最后，如果该角色是要参加圣杯战争的御主，则在御主信息中的令咒数量中填入3，作为角色的初始令咒数。

## 第三节 角色背景

当你进行到这一步，你大概已经有了对自己角色的初步印象。请将角色的姓名、年龄、性别、体型、国籍、居住地、职业与社会关系等信息填入对应的位置。

最后请给出角色的阵营信息与愿望，将这些信息填入角色卡的对应位置。

## 第四节 战斗方式

玩家可以任意决定御主的战斗方式，但请注意，本规则对于战斗方式的区分并不明显，因此基本上可以随意决定自己的战斗风格，并填入表格中，方便游戏的进行。

玩家仅需决定使用的武器和装备是什么，具体可以参见核心规则**第十章：武器与装备**。想选好的武器与装备填入对应位置即可。即使角色在战斗中失去武器，其仍然可以使用近战搏击和魔术的手段进行战斗，不过伤害会略低于使用武器。每个角色最多可以携带两种武器和一件装备。

如果角色希望使用预设的魔术(如施加特殊状态的魔术)，可以参考核心规则**第十一章：魔术与魔法**和**第十二章：状态**，并将预设后的魔术填入预设魔术中。一个角色卡同时只能拥有一个预设魔术。

## 第五节 角色的成长

对于圣杯战争的御主角色而言，可复用程度并不高。很少有角色能多次参加圣杯战争，但很少并不意味着完全没有，如言峰绮礼，就曾参加了两次圣杯战争。韦伯则在圣杯战争中存活，但并未参加另一场圣杯战争。

若一个魔术师角色多次进行游戏，那么每个剧本开始时都可以重新投掷幸运属性。

如果角色在剧本中存活下来，那么其可以获得5点FP。在幕间活动时期，该角色可以消耗10点FP重置某一属性

如果使用了特技规则，那么在幕间活动期间，角色也可以消耗6点社会属性购买一个特技。

此外，角色也可以重新构建预设魔术，并替换现有的预设魔术。该行动没有消耗，但应符合相应的逻辑。